

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования

Национальный исследовательский ядерный университет «МИФИ»

Саровский физико–технический институт – филиал НИЯУ МИФИ

Факультет информационных технологий и электроники

Кафедра философии и истории

XXIX студенческая конференция по гуманитарным и социальным наукам

XII студенческая конференция по истории

«Ядерный университет и духовное наследие Сарова:

Великая Победа – 75»

Онлайн – конференция 3 – 4 июня 2020 г.

Компьютерные игры как способ сохранения исторической памяти.

Доклад:

студентов группы ВТ – 19Д

А. Костылева (руководитель), Д. Гурьяновой,

К. Кочетковой, В. Стромковой, С. Чижикова

Преподаватель:

кандидат исторических наук, доцент

О.В. Савченко

## Аннотация

Мы, студенты первого курса группы ВТ-19 Артём Костылев, Дарья Гурьянова, Ксения Кочеткова, Валерия Стромкова, Сергей Чижиков подготовили доклад на тему: Компьютерные игры как способ сохранения исторической памяти. В ходе проделанной работы мы рассмотрели общую хронологию Второй мировой войны, рассмотрели существующие компьютерные игры по Второй мировой войне на предмет приближенности к реальной истории, изучив сеттинг и геймплей наиболее популярных игр по Второй мировой войне с и рассмотрели возможность сохранения исторической памяти и в частности истории Второй мировой войны с помощью компьютерных игр. После чего мы пришли к выводу о том, что Вторая мировая война стала сюжетом для большого числа компьютерных игр разных жанров, что говорит об интересе к военно-исторической тематике как разработчиков, так и игроков, но создатели игр часто стремятся показать исторические события с «выигрышной» стороны для страны, в которой сделана игра.



СарФТИ НИЯУ МИФИ  
XXIX СТУДЕНЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ ПО ГУМАНИТАРНЫМ И  
СОЦИАЛЬНЫМ НАУКАМ  
XII СТУДЕНЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ ПО ИСТОРИИ  
Онлайн конференция 3–4 июня 2020 г.



**ЯДЕРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ И ДУХОВНОЕ НАСЛЕДИЕ САРОВА:  
ВЕЛИКАЯ ПОБЕДА-75**



**Компьютерные игры как способ сохранения  
исторической памяти**

Научный руководитель проекта:  
к.и.н., доцент, зав. кафедрой теологии  
О. В. Савченко

А. Костылев, Д. Гурьянова, К. Кочеткова, В.  
Стромкова, С. Чижиков, ВТ-19Д



Саров-2020



Слайд 1

Добрый день!

Мы представляем доклад на тему «Компьютерные игры как способ сохранения исторической памяти».

***Ключевые слова:***

*история, сохранение исторической памяти,  
компьютерные игры, образование,  
Великая Отечественная война,  
Вторая мировая война.*

***Keywords:***

*history, the preservation of historical memory,  
computer games, education,  
The Great Patriotic War, The Second World War.*

Слайд 2

В эпоху цифровых технологий и Интернета люди, в частности молодежь, получают и изучают все необходимую им информацию через Интернет, компьютерные игры. Сохранение исторической памяти – набор передаваемых из поколения в поколение исторических сообщений и сохранение с помощью различных носителей информации. Существует большое количество способов сохранения исторической памяти: школа, институт, кино, книги, театр, радио, телевидение, Интернет, а также компьютерные игры. В нашем докладе мы решили рассмотреть именно компьютерные игры в качестве одного из таких способов, поскольку в последние десятилетия на их развитие делается большой упор и молодое поколение зачастую знакомится с историей Второй мировой войны именно через них.

**Актуальность** нашего доклада обусловлена тем, что наряду с учебниками истории, видеоигры выступают в роли одного из основных инструментов формирования картины событий прошлого в массовом сознании. Многие воспринимают события в играх как исторические факты, но не всегда в играх события показываются такими, какими они были на самом деле.

**Цель:** рассмотреть компьютерные игры как способ сохранения исторической памяти о Второй мировой войне.

**Задачи:**

1. Дать определение термину компьютерные игры и рассмотреть общую хронологию Второй мировой войны.
2. Рассмотреть существующие компьютерные игры по Второй мировой войне на предмет приближенности к исторической действительности.
3. Рассмотреть возможность сохранения исторической памяти и в частности истории Второй мировой войны с помощью компьютерных игр.

Слайд 3

В нашем докладе мы рассматриваем компьютерные игры как способ сохранения исторической памяти о Второй мировой войне.

# Компьютерная игра

**Компьютерная игра** – компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.

## Составляющие компьютерных игр

### *Сеттинг*

Это среда, в которой происходит действие компьютерной игры; место, время, одежда, техника и условия действия.

### *Музыка*

В компьютерных играх — это любые мелодии, композиции или саундтреки видеоигр.

### *Геймплей*

Компонент игры, отвечающий за интерактивное взаимодействие игры и игрока, то что делает игрок.

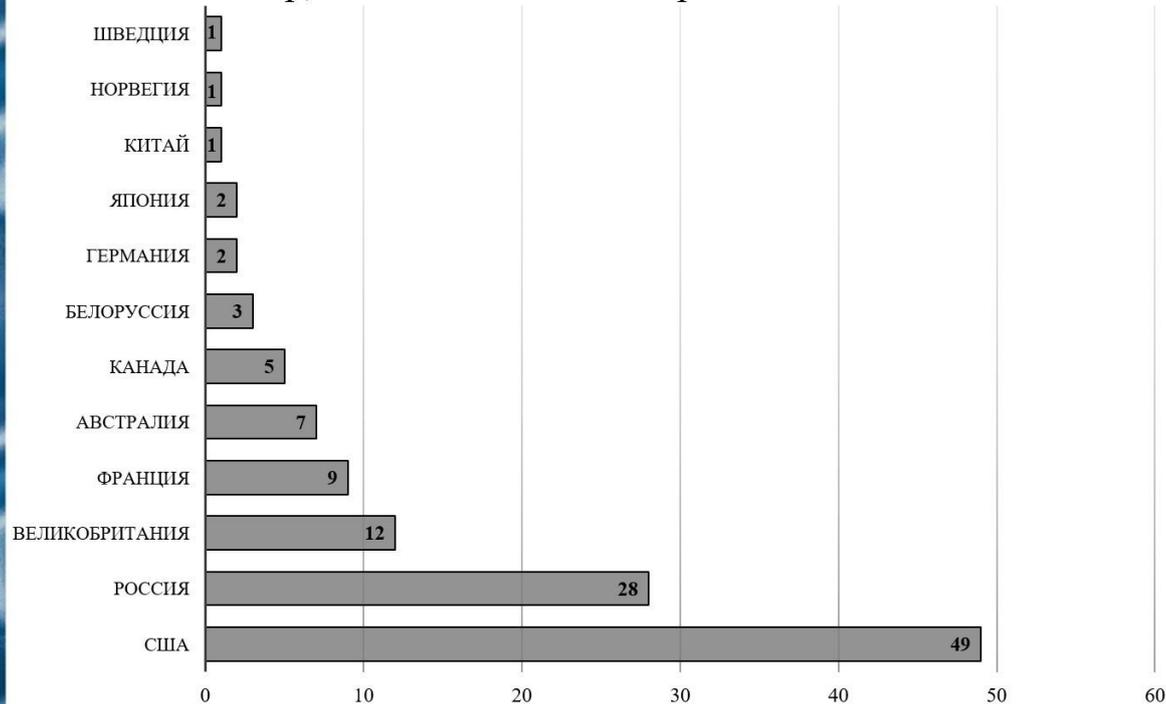


Слайд 4

Рассматривая игры о Второй мировой войне мы будем пользоваться следующими понятиями: сеттинг и геймплей. В современной информационной науке эти понятия обозначают составляющие компьютерных игр.

## Компьютерные игры о Второй мировой войне

Количество игр, изданных в данных странах на 2017 год



### Слайд 5

Данная диаграмма показывает нам, в каких странах и сколько было издано компьютерных игр о Второй мировой войне. Всего на момент 2017 года было выпущено 120 игры по данной тематике. Рассматривая эти игры мы заметили такую закономерность, что страна производитель зачастую показана с выигрышной стороны, несмотря на то, что разработкой игры могут заниматься люди из другой страны.

## Участники Второй мировой войны

### Нейтралитет

Андорра  
Афганистан  
Ирландия  
Испания  
Йемен  
Лихтенштейн  
Монако  
Португалия  
Сан-Марино  
Тибет  
Швейцария  
Швеция

### Антигитлеровская коалиция

Монголия  
Нидерланды  
Новая Зеландия  
Норвегия  
Польша  
Советский Союз  
Соединённые Штаты Америки  
Греция  
Дания  
Египет  
Ирак  
Иран

Австралия  
Албания  
Бельгия  
Великобритания  
Турция  
Франция  
Чехословакия  
Югославия  
Китай  
Канада

### Альянс стран нацистского блока

Болгария  
Венгрия  
Германия  
Италия  
Румыния  
Словакия  
Финляндия  
Хорватия  
Япония

### Участники Второй

### мировой войны –

государства, принимавшие участие во Второй мировой войне. Всего во Второй мировой войне участвовало 62 из 74 существовавших на тот момент независимых государств.



### Слайд 6

Для того, чтобы сравнить компьютерные игры с реальной историей, мы кратко рассмотрим основные события и Второй мировой войны, её основных участников. Уже на некоторое время до начала Второй мировой войны, 1 сентября 1939 года, весь мир поделился на 3 блока: нейтралитет, Антигитлеровская коалиция и Альянс стран нацистского блока, однако Антигитлеровская коалиция, как и блок стран «Оси» был сформирован уже во время самой войны и на всем ее протяжении составы этих блоков менялись. На данном слайде представлены эти 3 блока на момент окончания войны.

## I период Второй мировой войны (сентябрь 1939 – июнь 1941 гг.)

- 1 сентября 1939 года вооружённые силы Германии перешли границы Польши;
- 9 апреля 1940 года Германия вторгается в Данию и Норвегию, начало Европейского блицкрига;
- 11 июня 1940 года итальянская авиация наносит удар по британской военно-морской базе на Мальте;
- 22 июня 1940 года в Компьене подписано франко-немецкое перемирие;
- 31 марта 1941 года итало-немецкие войска переходят в наступление, отбивают у англичан Киренаику и выходят к границам Египта;



Вильгельм Кейтель  
(слева) и Шарль  
Хюнтцигер (справа)  
во время подписания  
перемирия,  
Компьенский лес, 22  
июня 1940 года.

### Слайд 7

1 сентября 1939 года вооружённые силы Германии перешли границы Польши и напали на неё, в результате чего 3 сентября того же года Великобритания объявила войну Германии, так началась Вторая мировая война. Вплоть до 1942 года Германия имела успехи на всех фронтах, захватывая территории одну за другой. 22 июня 1941 года Германия перешла границы СССР, тем самым, начав самый кровопролитный этап всей войны. Осень того же года, а именно 26 ноября 1941 года Япония нападает на базу военно-морских сил США в Тихом океане, тем самым спровоцировав США вступить в войну. Первым знаковым моментом войны является Битва за Москву 30 сентября 1941 года – 20 апреля 1942 года, где РККА, Рабоче-крестьянская Красная Армия, смогла остановить натиск Германских войск и откинуть их назад.

## II период Второй мировой войны (июнь 1941 – ноябрь 1942 гг.)

- 22 июня 1941 года, Германия объявила войну Советскому Союзу, начало Великой Отечественной войны;
- 30 сентября 1941 года – 20 апреля 1942 года – Битва за Москву;
- 7 декабря 1941 года Япония наносит удар по американской военно-морской базе Пёрл-Харбор;
- 1 января 1942 года в Вашингтоне представители Большой четвёрки объединились в Антигитлеровскую коалицию;
- 17 июля 1942 года – 2 февраля 1943 года проходила Сталинградская битва.



Атака на Пёрл-Харбор,  
остров Оау,  
7 декабря 1941 года

Слайд 8

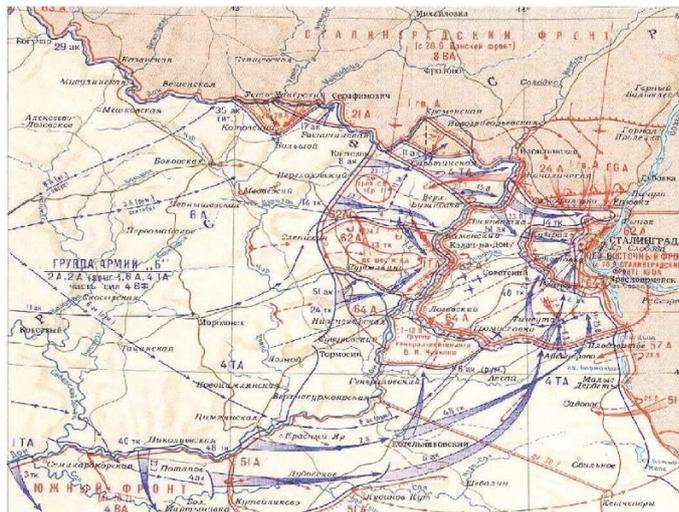
1 января 1942 года в Вашингтоне представители Большой четвёрки: СССР, США, Великобритании и Китая, подписали Декларацию Объединённых Наций, положив тем самым начало Антигитлеровской коалиции.

В конце 1941 года Япония решила вывести Соединённые Штаты Америки из войны уничтожением их крупнейшей военно-морской базы на Тихом океане. Однако после совершения налета выяснилось, что основная часть флота и судоремонтные доки остались целыми, и США смогли очень быстро восполнить потери после данной атаки.

Одним из важных переломных моментов в истории войны является Сталинградская битва, в результате которой Советские войска смогли перенять инициативу, окружив несколько крупных соединений Вермахта и выйти на новый виток истории войны.

## III период Второй мировой войны (ноябрь 1942 – июнь 1944 гг.)

- 17 июля 1942 – 2 февраля 1943 года проходила Сталинградская битва;
- 5 июля – 23 августа 1943 года протекала Курская битва;
- 14 июня 1943 – 19 апреля 1944 протекала операция «Пойнт-бланк»;
- 1 декабря 1943 года состоялась Тегеранская конференция.



Карта боевых действий Сталинградской битвы

Слайд 9

Курская битва – совокупность стратегических оборонительной и наступательных операций Красной армии в Великой Отечественной войне с целью сорвать крупное наступление сил вермахта и разгромить его стратегическую группировку.

В начале 1943 года на Касабланкской конференции было принято решение начать стратегические бомбардировки Германии совместными англо-американскими силами. Целями бомбардировок должны были стать как объекты военной промышленности, так и города Германии. Операция получила кодовое название «Пойнт-бланк».

Быстрое развитие событий на всех фронтах, особенно на советско-германском, потребовало от участников Антигитлеровской коалиции уточнения и согласования дальнейших планов ведения войны. Это было сделано на Тегеранской конференции.

## IV период Второй мировой войны (июнь 1944 – сентябрь 1945 гг.)

- 26 августа 1944 года — 25 марта 1945 года произошёл прорыв Линии Зигфрида;
- 17—27 сентября 1944 года проходила Голландская операция;
- 16 декабря 1944 — 29 января 1945 проходила Арденнская операция;
- 10 июля 1943 года — 2 мая 1945 года протекала Итальянская кампания;
- 3 сентября 1945 года закончилась война с Японией.



карта прорыва линии Зигфрида

Слайд 10

Прорыв Линии Зигфрида – наступательная операция войск союзников против немецкой армии с целью вторжения в западную Германию.

Голландская операция – это военная операция участников Антигитлеровской коалиции, проводившаяся на территории Нидерландов и Германии во время Второй мировой войны. В ходе операции была произведена одна из крупнейших за всю историю высадка воздушного десанта.

Наступление в Арденнах – операция немецких войск на Западном фронте в ходе Второй мировой войны. Проведена на юго-западе Бельгии с целью изменить обстановку на Западном фронте, разгромив англо-американские вооружённые силы в Бельгии и Нидерландах, по возможности склонить США и Англию к

сепаратным переговорам о мире и прекращении боевых действий на Западе, тем самым высвободить силы для Восточного фронта.

Итальянская кампания. Военные действия вооружённых сил США, Великобритании и их союзников против войск Германии и Италии во время Второй мировой войны с целью разгрома и вывода Италии из войны и захвата её территории. Кампания началась в июле 1943 года, со вторжения на Сицилию, концом военных действий считается капитуляция немецких войск в северной Италии в мае 1945 года.

Вооружённый конфликт в августе-сентябре 1945 года между СССР и МНР с одной стороны и Японской империей и Маньчжоу-го с другой. В результате стремительного наступления советско-монгольских войск в Маньчжурии за короткое время была разгромлена Квантунская армия.

## Крупнейшие компании, которые разрабатывают игры про Вторую мировую войну

Доходы крупнейших компаний в данной сфере за 2019 год

**ACTIVISION®**

Activision 1329 млн.  
долларов США  
(Соединенные Штаты  
Америки)

**Gaijin**  
entertainment

Gaijin Entertainment 1201  
млн. долларов США  
(Россия)



Electronic Arts 936  
млн. долларов США  
(Соединенные  
Штаты Америки)

**Criteriongames**

Criterion Games 87 млн.  
долларов США  
(Великобритания)

**REBELLION®**

Rebellion 2498 млн.  
долларов США  
(Великобритания)

## Слайд 11

Далее мы рассмотрели наиболее популярные игры по Второй мировой войне, созданных ведущими разработчиками компьютерных игр на рынке, работавшими в сфере разработке игр по Второй мировой войне. Их доходы предоставлены на слайде.

**Компьютерные игры, действия которых происходят во время Второй мировой войны**

|   |   |  |
|---|---|--|
| Silent Hunter, 1996 г., Франция<br> | Company of Heroes 2, 2013 г., Канада<br>     | Ил-2 Штурмовик, 2001 г., Россия<br>          |
| Battlefield 1942, 2002 г., США<br> | Hidden & Dangerous 2, 2003 г., США<br>      | War Thunder, 2013 г., Россия<br>            |
| Battlefield V, 2019 г., США<br>    | Call of Duty: World War II, 2017 г., США<br> | Sniper Elite 4, 2017 г., Великобритания<br> |

## Слайд 12

На тему Второй мировой войны было сделано множество различных игр: шутеры «стрелялка», с английского shooter – «стрелок», стратегии, симуляторы, интерактивное кино, в нашем докладе мы решили рассмотреть следующие компьютерные игры про вторую мировую войну: Call of Duty: World War II, Sniper Elite 4, Company of Heroes 2, War Thunder и Battlefield V. Именно эти игры мы решили рассмотреть, потому что все они вышли недавно, и это придает

актуальности в сравнении. Так же эти игры имеют большой спрос как на российском рынке компьютерных игр, так и на зарубежном.

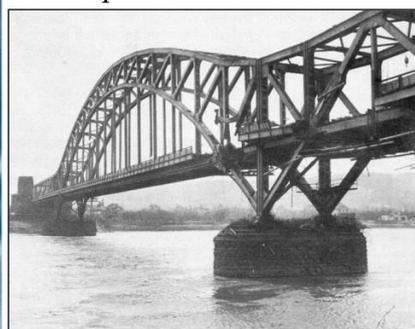
## Call of Duty: World War II: сеттинг и геймплей



155 – мм пушка  
Фийю образца  
1917 года, фото  
сделано 7  
февраля 2013 г.



Скриншот из игры, **Canon de 155 Grande Puissance Filloux (GPF) mle.1917** стоит на оборонительной точке.



Слева мост Людендорфа – это железнодорожный мост через Рейн в Ремагене, фото сделано в марте 1945 г. Справа скриншот из игры, главный герой идёт по мосту Людендорфа.

Слайд 13

Call of Duty: WWII, с английского – «Зов долга: Вторая мировая война», вышедшая в 2003 году – мульти платформенная видеоигра в жанре трёхмерного шутера от первого лица, которая издана компанией Activision. Игра повествует о событиях 1944 – 1945 годов после высадки союзных войск в Нормандии. Как показано на слайде, окружение и орудия, а также техника, оружие, униформа в игре воссозданы точно. Сюжет игры развивается в мелких битвах и стычках, и имея все доступные нам знания и ресурсы, на данный момент, сложно узнать были ли такие события в реальности. Однако в игре во время одного из диалогов друг главного героя – Пирсон, рассказывает о том, как во время битвы при Кассерине потерял

практически весь свой взвод. И такая битва реально была во Второй мировой войне, только правильно называть её сражением в Кассеринском проходе.

## Sniper Elite 4: сеттинг и геймплей



**Henschel Hs 293** – немецкая управляемая авиационная бомба.



Управление стратегических служб (Office of Strategic Services), 1942 – 1945 гг.



Скриншот сцены из игры, два солдата Вермахта толкают Henschel Hs 293.

**K5** – 280 мм немецкое тяжёлое железнодорожное орудие.



Скриншот сцены из игры, уничтожение поезда с **K5**.

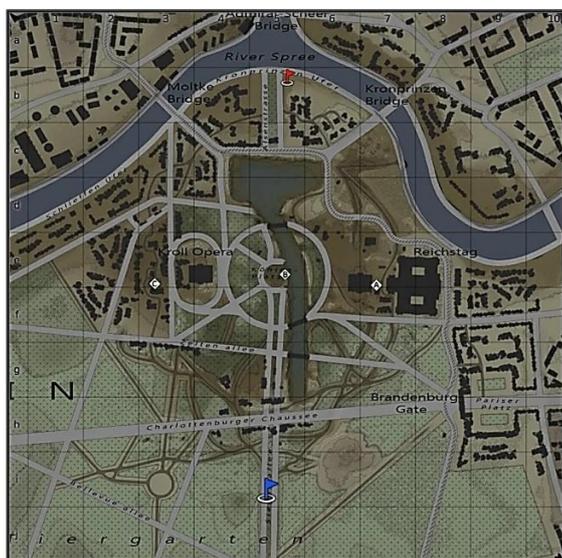


Слайд 14

Sniper Elite 4, с английского – «Снайперская элита», вышедшая в 2017 году, разработанная компанией Rebellion – компьютерная игра от третьего лица, тактический шутер, стелс-экшен, стелс, с английского stealth «невидимка или скрытность» – жанр компьютерных игр, в которых игрок должен избегать обнаружения игрового персонажа противниками или скрытно устранять их, не привлекая к себе внимания. В игре описываются события 1943 года, происходящие в Италии. Главный герой – снайпер Управления стратегических служб – Карл Фейрберн. На протяжении всей игры главный герой занимается саботажной деятельностью на территории Италии. В одной из миссий герою предстоит

уничтожить немецкое тяжёлое железнодорожное орудие К5. Стоит отметить, что в реальности УСС существовало и через него прошли за всю войну около 24000 человек. Эта организация помогала вооружать, обучать и снабжать участников движения сопротивления в странах, оккупированных немцами и японцами, включая армию Мао Цзэдуна в Китае. Впоследствии эта организация эволюционировала в ЦРУ, расшифровывается как Центральное разведывательное управление. В игре представлено достаточное количество реальных личностей и группировок, которые были непосредственными участниками Второй мировой войны, но сюжет вымышленный и почти не имеет ничего общего с реальной историей.

## War Thunder: сеттинг и геймплей



Скриншот карты «Берлин» в War Thunder



Аэрофотоснимок Берлина от 21 марта 1945 года, фото взято из Национальных архивов Соединенных Штатов Америки.

War Thunder – это компьютерная многопользовательская онлайн-игра, вышедшая в 2013 году, разработанная компанией Gaijin Entertainment, с элементами симулятора, посвящённая боевой авиации, боевым вертолётам, бронетехнике и флоту довоенного периода, а также Второй мировой войны и послевоенного периода. На данном слайде приведена одна из нескольких карт в игре - «Берлин». Действия на этой карте разворачиваются в период с 25 апреля по 2 мая 1945 года, во время Берлинской стратегической наступательной операции. Из данных фото на слайде мы можем убедиться в достоверности воссоздания разработчиками игры ландшафта открытой площади рядом с Рейхстагом. Но, стоит отметить, что во время самой игровой сессии, игрокам предоставляется выбор сторон: СССР или же Нацистская Германия, и исход боя зависит исключительно от игроков.

## Company of Heroes 2: сеттинг и геймплей



Форма немецкого офицера - лейтенанта времен Второй мировой войны.

Немецкий офицер - штандартенюнкер СС, скриншот из игры.



СУ-76 ведёт огонь с огневой точки, скриншот из игры.



СУ-76 в Кремле Нижнего Новгорода, фото 2016 г.



## Слайд 16

Company of Heroes 2 – компьютерная игра в жанре стратегии в реальном времени, разработанная компанией Relic Entertainment и изданная компанией Sega в 2013 году. Игра повествует нам о событиях Великой Отечественной войны от лица бывшего военкора и диссидента Льва Абрамовича Исаковича, который приговорён к расстрелу за антисоветскую деятельность. Главный герой рассказывает о битве за Москву, Сталинградскую битву, о контакте с партизанской армией оккупированной Польши. На протяжении всей игры, пользователь будет играть за войска РККА против Вермахта, попутно выполняя все различные задания. В игре точно передана техника, униформа, вооружение стран конфликта. На слайде представлено сравнение униформы немецкого офицера из реальности с персонажем из игры, а также сравнение самоходной установки СУ-76 в игре и в реальности.

## Company of Heroes 2: сеттинг и геймплей

«Почему же я должен сидеть в Румынии во имя неведомой мне цели? Было время, когда я вел солдат в бой и полагал, что исполняю долг русского патриота. Теперь выяснилось, что народ обманывали, что ему нужен мир. Старая армия и Советское государство несовместимы. Значит, военной карьере пришел конец. С чистой совестью готовился я отдаться любимому делу, трудиться на земле. В конце ноября 1917 года я уволился в отпуск».

Цитата маршала Советского Союза Александра Михайловича Василевского из книги Василевского А.М. «Дело всей жизни.» – М.: Политиздат, 1978 г.



"Было время, когда я вел солдат в бой, думая, что выполняю свой долг, как русский патриот. Но я понял, что нас обманули, что народу нужен мир... Следовательно, моя военная карьера должна была закончиться"

– маршал Красной Армии Александр Василевский

Скриншот загрузочного экрана игры, цитата А. М. Василевского вырванная из контекста.

По Сталинградскому фронту задержано 15 649 человек;  
арестовано 244 человека;  
**расстреляно 278 человек;**  
направлено в штрафные роты 218 человек;  
направлено в штрафные батальоны 42 человека;  
возвращено в свои части и на пересыльные пункты 14 833 человека. – *Справка ОО НКВД СТФ в УОО НКВД СССР о деятельности заградительных отрядов Сталинградского и Донского фронтов не ранее 15 октября 1942 г.*

Скриншот из игры, офицер НКВД приказывает открыть огонь по отступающим солдатам под Сталинградом.

### Слайд 17

По мере прохождения сюжетной компании у игрока могут возникнуть противоречивые мысли, так как в данной игре, разработчики преподносят РККА как беспощадных и жестоких машин для убийств. На слайде представлена цитата маршала Василевского, которую разработчики вырвали из контекста и использовали для комментирования ситуации под Сталинградом, однако сравнивая эту цитату с оригинальной, выясняется, что она была сказана еще в ноябре 1917 года. Так же в игре, во время одной из сцен, офицер НКВД приказывает расстрелять солдат, которые в свою очередь не убежали с поля боя, а отступали, так как на их пехотный взвод вышла немецкая техника. На наш взгляд эта сцена является стереотипной и не имеет ничего общего с реальностью. Изначально, когда вышел приказ №227 «Ни шагу назад», было прописано четкое местоположение заградительных отрядов – «...поставить их в непосредственном тылу неустойчивых дивизий и обязать их в случае паники и беспорядочного отхода частей дивизии расстреливать на месте паникёров и трусов и тем помочь честным

бойцам дивизий выполнить свой долг перед Родиной». В игре же отряд находится непосредственно в центре битвы. Помимо этого, ознакомившись с документами НКВД, мы узнали, что за все время Сталинградской битвы было расстреляно 278 человек, хотя битва длилась чуть больше полугода, и если бы при каждом таком поступке солдат расстреливали – то цифры были бы куда больше. Из этого можно сделать вывод, что разработчики просто исказили реальные факты и события Сталинградской битвы.

## Battlefield V: сеттинг и геймплей



Завод по производству тяжелой воды, скриншот из игры.



Завод по производству тяжелой воды в Норвегии, фото 1943 г.



Группа из 9 агентов, успешно выполнивших операцию «Ганнерсайд», фото сделано в марте 1943 г.



Главная героиня сюжетной миссии «Аврора» в игре, Solveig Fia Vjornstad (Сольвейг).

Слайд 18

Battlefield V, в переводе на русский Поле битвы 5 – мульти платформенная компьютерная игра в жанре шутера от первого лица, вышедшая в 2018 году, разработанная компаниями Criterion Games, Electronic Arts. В данной игре предоставлены несколько сюжетных компаний и об одной из них мы вам хотим

рассказать. Сюжетная кампания называется «Аврора», где главным героем является девушка – норвежка, миссией которой является уничтожение немецкого завода по производству тяжелой воды, которая делалась для ядерного проекта Германии. По сюжету – девушка чуть ли ни в одиночку уничтожает этот завод, после чего скрывается. А теперь сравним эту кампанию с реальной историей. В реальности же все было совсем иначе. В 1942 году руководство Великобритании, зная о существовании завода, предпринимает попытку его уничтожения, однако их план проваливается и только зимой 1943 года, предпринимается повторная попытка уничтожения, операцию назвали «Ганнерсайд». Было отобрано 9 добровольцев, которых на протяжении нескольких месяцев готовили к данной операции, после чего, проведя саму операцию успешно, агенты пешком 400 км шли до границы со Швецией. В игре довольно-таки точно был воссоздан завод, а также окружение, оружие и так далее, но сама история, была полностью переделана. Данная игра является ярким представителем «искажения» реальной истории. Хотя стоит отметить, что разработчики не заявляли, что их игра полностью воссоздает реальные события того времени.

## Вывод

1. Вторая мировая война стала сюжетом для большого числа компьютерных игр разных жанров, что говорит об интересе к военно-исторической тематике как разработчиков, так и игроков.
2. Создатели игр часто стремятся показать исторические события с «выигрышной» стороны для страны, в которой сделана игра (например, показывая решающий вклад в те или иные события отдельных военных подразделений или конкретных солдат, в негативном свете показывая противника).
3. Большинство компьютерных игр о Второй мировой войне, представленных на российском рынке, созданы зарубежными разработчиками вследствие чего, они задают свой тон и планку создания игр.

Слайд 19

Рассмотрев игры о Второй мировой войне, можно подвести итог, что компьютерные игры – могут являться способом сохранения исторической памяти. Без всякого сомнения были есть и будут такие игры, которые искажают историю и их в качестве ознакомления с историей лучше не использовать, но таких, к счастью, меньшинство. Как было представлено на наших слайдах, существует ряд компаний и как вследствие игр, которые не передают историческую память и поэтому, когда человек захочет ознакомиться с историей Второй мировой войны, именно через компьютерные игры, ему стоит проверить и убедиться в том, что игра была сделана с помощью исторических консультантов и не отклоняется по сюжету от реальных событий того времени.

## Список литературы:

1. Бегларян Г. А. Трансформация традиционных ценностей в современных видеоиграх // Философские вопросы естествознания и технических наук. Материалы международной научной конференции. 2014. С. 329–332;
2. Белов С. И. Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх) Вестник РУДН. Серия: ПОЛИТОЛОГИЯ. 2018. Т. 20. № 1. С. 96–104;
3. Грибан О. Н. Трансформируя память: отражение второй мировой войны в компьютерных играх. Психолого-педагогическое образование. 2017 С.32-37;
4. Иглин Д. А. Видеоигры как технология политической коммуникации // Сборники конференций НИЦ Социосфера. 2015. № 10. С. 52–54.

Слайд 20

Наш доклад основывается на данных источниках и литературе.

## Список литературы:

1. Историческая достоверность в играх // <https://dtf.ru/games/35862-istoricheskaya-dostovernos..>;
2. Категория:Компьютерные игры о Второй мировой войне // [Категория:Компьютерные игры о Второй мировой войне — Википедия](#);
3. Можно ли изучать историю по видеоиграм // <https://vgtimes.ru/articles/57380-top-8-igr-po-kotorym-mozhno-izuchat-istoriyu.html>;
4. Проблемы интерпретации исторической информации в компьютерных играх // <https://www.dissercat.com/content/kompyuternye-istoricheskie-igry-1990-2000-kh-gg-problemy-interpretatsii-istoricheskoi-inform>;
5. Связь компьютерных игр и исторической науки // <https://www.goha.ru/articles/kak-svyazany-videoigry-i>.

Слайд 21

Наш доклад основывается на данных источниках и литературе.

# Спасибо за внимание!



Валерия  
Стромкова  
ВТ – 19Д



Ксения  
Кочеткова  
ВТ – 19Д



Артем  
Костылев  
ВТ – 19Д



Дарья  
Гурьянова  
ВТ – 19Д



Сергей  
Чижииков  
ВТ – 19Д

Слайд 22

Спасибо за внимание!

## Резюме

В современном мире большое внимание уделяется компьютерным играм, в том числе играм по Второй мировой войне, и у молодёжи есть очень много факторов, которые мотивируют в них играть. Играя в игры по Второй мировой войне молодёжь сохраняет о событиях в ней. Тем не менее настораживает подмена исторической действительности. Многие воспринимают события в играх как исторические факты, но не всегда в играх события показываются такими, какими они были на самом деле.