



Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. 2023. Т. 23, вып. 4. С. 409–413
Izvestiya of Saratov University. Philosophy. Psychology. Pedagogy, 2023, vol. 23, iss. 4, pp. 409–413
<https://phpp.sgu.ru>

<https://doi.org/10.18500/1819-7671-2023-23-4-409-413>, EDN: DENAGY

Научная статья
УДК [004.92:94(47+57)]+[1:316]



Утопия, война, постапокалипсис: образ СССР в зарубежных и российских видеоиграх

А. А. Цельковский

¹Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского, Россия, 410012, г. Саратов, ул. Астраханская, д. 83

²Липецкий государственный технический университет, Россия, 398055, г. Липецк, ул. Московская, д. 30

Цельковский Алексей Андреевич, кандидат философских наук, ¹старший научный сотрудник учебно-научной лаборатории «ЦИФРА», ²доцент кафедры философии, alts1085@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-2442-5463>

Аннотация. Введение. В статье рассматривается репрезентация образа СССР в зарубежных и отечественных видеоиграх. Основная цель исследования состоит в изучении специфики воздействия видеоигр на историческую память о советском прошлом. **Теоретический анализ.** В основу исследования была положена гипотеза, согласно которой видеоигры в условиях медиатизации и цифровизации общественного сознания превращаются в один из значимых факторов формирования исторической памяти. Исследовательский интерес к репрезентации образов, связанных с советской историей в видеоиграх, обусловлен политикой возвращения советского наследия в российский идеологический и социально-политический дискурс. Поскольку советская история, в первую очередь период Великой Отечественной войны, стала значимым элементом современной российской политики памяти, возникает необходимость анализа специфики образов СССР, конструируемых и транслируемых как отечественными, так и зарубежными видеоиграми. **Заключение.** Для зарубежных видеоигр характерен преимущественно негативный образ СССР, основанный на стереотипах Холодной войны. Отечественными видеоиграми транслируются различные образы советского прошлого, которые можно рассматривать в качестве инструмента рефлексии над историей Советского Союза и проработки исторической травмы, связанной с его распадом.

Ключевые слова: видеоигры, историческая память, культурная травма, медиа, мифотворчество, СССР

Благодарности: Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда, проект № 22-18-00153 «Образ СССР в исторической памяти: исследование медиастратегий воспроизводства представлений о прошлом в России и зарубежных странах».

Для цитирования: Цельковский А. А. Утопия, война, постапокалипсис: образ СССР в зарубежных и российских видеоиграх // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. 2023. Т. 23, вып. 4. С. 409–413. <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2023-23-4-409-413>, EDN: DENAGY

Статья опубликована на условиях лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0)

Article

Utopia, war, post-apocalypse: The image of the USSR in foreign and Russian video games

A. A. Tselykovsky

¹Saratov State University, 83 Astrakhanskaya St., Saratov 410012, Russia

²Lipetsk State Technical University, 30 Moskovskaya St., Lipetsk 398055, Russia

Aleksey A. Tselykovsky, alts1085@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-2442-5463>

Abstract. Introduction. The article is devoted to the study of the representation of the image of the USSR in foreign and domestic video games. The main purpose of the study is to examine the specifics of the impact of video games on the historical memory of the Soviet past. **Theoretical analysis.** The study was based on the hypothesis that video games in the conditions of mediatization and digitalization of public consciousness turn into one of the significant factors in the formation of historical memory. The research interest in the representation of images related to Soviet history in video games is conditioned by the policy of returning the Soviet heritage to the Russian ideological and socio-political discourse. Since Soviet history, and primarily the period of the Great Patriotic War, has become a significant element of contemporary Russian memory politics, there is a need to analyze the specifics of the images of the USSR constructed and broadcast by both domestic and foreign video games. **Conclusion.** As the study has shown, foreign video games are characterized by a predominantly negative image of the USSR based on Cold War stereotypes. Domestic video games broadcast various images of the Soviet past, which can be considered as a tool for reflection on the history of the Soviet Union and working through the historical trauma associated with its collapse

Keywords: video games, historical memory, cultural trauma, media, mythmaking, USSR



Acknowledgements: The reported study was funded by RSF, project number № 22-18-00153 “The Image of the USSR in Historical Memory: A Study of Media Strategies for Reproducing Representations of the Past in Russia and Foreign Countries”.

For citation: Tselykovsky A. A. Utopia, war, post-apocalypse: The image of the USSR in foreign and Russian video games. *Izvestiya of Saratov University. Philosophy. Psychology. Pedagogy*, 2023, vol. 23, iss. 4, pp. 409–413 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2023-23-4-409-413>, EDN: DENAGY

This is an open access article distributed under the terms of Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0)

Введение

Стремительная цифровизация привела к тому, что видеоигры из простого развлечения превратились в неотъемлемую составляющую массовой культуры. Рынок видеоигр как в России, так и за рубежом, неуклонно растет, оказывая все большее влияние на повседневную жизнь. Все это постепенно разрушает устойчивый смысловой штамп, закрепляющий за видеоиграми статус бесполезного развлечения.

Сюжетной основой для довольно большого количества видеоигр становятся те или иные исторические события. Игроку предлагается непосредственно поучаствовать в данных событиях, повлияв на их дальнейшее развитие. При этом интерактивный характер видеоигры, предполагающий активное поведение игрока во внутриигровом пространстве, способствует более эффективному усвоению картины прошлого. Все это особенно актуально для подрастающего поколения. Сухой академический язык школьных учебников или научной литературы едва ли способен конкурировать с яркими и увлекательными образами прошлого в видеоиграх. Визуализация информации – одно из условий ее эффективного усвоения. Тот же эффект производит, например, исторический кинематограф. Однако видеоигры не только визуализируют прошлое, но и дают возможность «принять участие» в историческом процессе. Подобная степень погружения в виртуальный мир недоступна другим медиасредствам.

Теоретический анализ

Обозначенные особенности видеоигр приводят к необходимости подробнее рассмотреть процесс их влияния на восприятие истории. А. Ф. Павловский выделяет три основных особенности видеоигр, определяющих специфику их влияния на историческую память. К первой из них исследователь относит интерактивность видеоигр, требующую полного вовлечения игрока. Вторая особенность предполагает рефлексию над «проживаемым» историческим опытом. По мысли автора, «контрфактуальная природа игр предлагает игроку задуматься об исторических

возможностях и альтернативах, проигрывая то, что не случилось в реальном мире, но могло произойти» [1, с. 18]. Данная особенность подразумевает довольно высокую степень рефлексии относительно исторического материала, позволяя непосредственно «пережить» альтернативные пути развития истории. Согласно третьей особенности «игры влияют на историческую память игроков посредством пространственных образов, виртуализации и симуляции историческую миров» [1, с. 18]. В итоге автор заключает, что видеоигра «объединяет литературу, пространственные и визуальные искусства, музыку, игровые механики и программный код, позволяет сказать, что видеоигра – это “объединенное произведение искусства”» [1, с. 18]. Синкретический характер видеоигр, объединяющих в себе качества различных художественных феноменов, существенно увеличивает возможности воздействия на историческое сознание.

В этой связи стоит отметить, что специфика восприятия образов прошлого посредством видеоигр в определенной степени схожа с процессом восприятия современных мифов. Видеоигры (особенно на историческую тематику) становятся хорошим примером, демонстрирующим специфику современного мифотворчества и его связь с новыми медиасредствами. Еще в середине XX в. М. Маклюэн писал, что «мгновенная скорость электричества сообщает мифическое измерение даже самому простому промышленному и социальному действию. Мы живем мифически» [2, с. 31].

Структуру видеоигры составляет набор сюжетов и символов, составляющих мифологический нарратив. Организация внутриигрового пространства и времени схожа в основных своих чертах с мифологическим хронотопом. Пространство игры структурировано согласно мифологическому архетипу Космоса и Хаоса. Мифологическая диада «Мы-Они», основанная на данном архетипе, является основополагающей для сюжета практически любой видеоигры. Время игры подобно мифологическому времени пластично и неоднородно. В рамках игрового процесса оно обратимо, а реиграбельность видеоигры предполагает наличие множества альтернативных вариантов развития сюжета.



Например, С. В. Тихонова рассматривает игру как новую форму современного социально-мифотворчества и анализирует различные мифологические категории в структуре видеоигр. Относительно жанра компьютерных стратегий (наиболее интересующих нас в рамках рассматриваемой темы) она замечает: «Включая в свои игровые миры те или иные мифологические реалии, они опираются на мифологему всемогущего искусного божества, которым игрок может стать. Иначе говоря, эти игры позволяют индивиду примерить роль демиурга и ощутить, как трудно быть богом» [3, с. 206].

Все это дает основание заключить, что воздействие видеоигры на субъект схоже с воздействием, производимым современным мифом. Как пишут по этому поводу Е. В. Галанина, Д. А. Батулин, «в видеоиграх миф представляет собой не просто повествование, он проигрывается и исполняется. И это исполнение может варьироваться в зависимости от игрока, который и наполняет актуальным содержанием и переживанием миф» [4, с. 32]. Специфика видеоигры способствует превращению игрока в субъект процесса мифотворчества. Он может выступать не только потребителем мифов, формируемых видеоиграми, но и участником процесса их конструирования и трансляции. Е. В. Галанина и Ю. М. Шаев трактуют видеоигры «как феномен постнеклассической культуры, включающий аудиторию в креативный процесс, что является новым мифологическим измерением» [5, с. 28].

Таким образом, современные видеоигры создают определенные мифологизированные образы прошлого, оказывающие влияние на историческое сознание. Рассмотрим несколько конкретных примеров относительно образа СССР в ряде отечественных и зарубежных видеоигр. Интерес к медиаобразам, связанным с советской историей обусловлен с политикой возвращения советского наследия в российский идеологический и социально-политический дискурс. Прежде всего, это касается Великой Отечественной войны, которая стала основополагающим символом в российской политической практике.

Одним из показательных примеров отображения СССР в зарубежных видеоиграх можно назвать стратегическую игру «Command & Conquer: Red Alert», разработанную американской компанией «Westwood Studios» и выпущенную в 1996 г. Игра сделана в жанре альтернативной истории. Согласно ее сюжету

Альберт Эйнштейн изобретает машину времени, при помощи которой попадает в 1920-е гг. и убивает Адольфа Гитлера. Нацисты не приходят к власти в Германии и остановить Вторую мировую войну Эйнштейну не удается. Советский Союз, не сдерживаемый возможностью вторжения Германии, начинает войну. Захватив Китай и Индию, СССР вторгается в Европу. Игроку предлагается на выбор две компании: за СССР и за Альянс европейских стран и США. В 2000 г. было выпущено продолжение игры, в котором СССР, несмотря на поражение, вновь развязывает войну.

Как еще один пример видеоигры, использующей альтернативную историю, можно назвать серию игр «Hearts of Iron» (в русской локализации – «День Победы»), разработанную шведской фирмой «Paradox Interactive». Первая часть игры вышла в 2002 г., вторая часть «Hearts of Iron II» – в 2005 г. Действие игры разворачивается в период с 1936 по 1953 г. Игровой процесс позволяет игроку управлять любым государством, существовавшим в данный период. Игра довольно точно воспроизводит исторические реалии – территориальные границы государств, их политическое и экономическое устройство. В процессе игрок формирует альтернативную историю. Он может менять политический строй государства, объявлять войны, заключать союзы и т.д. В 2006 г. вышло дополнение к игре под названием «Hearts of Iron II: Doomsday» (в русской локализации – «День Победы II: Новая война»), содержащее изначально альтернативный исторический сценарий. Согласно данному сценарию после победы над Германией Советский Союз развязывает Третью мировую войну против своих бывших союзников по антигитлеровской коалиции. То есть, по мысли создателей игры, понеся огромные потери в ходе Второй мировой войны, СССР имел планы на новую третью мировую войну.

Зарубежные видеоигры, основанные на альтернативной истории, формируют образ СССР как агрессивного государства, стремящегося к глобальным завоеваниям и несущего угрозу странам Запада. Впрочем, подобный образ Советского Союза характерен не только для жанра альтернативной истории.

Для примера можно рассмотреть серию игр в жанре стратегии «Company of Heroes», разработанную канадской студией «Relic Entertainment». Вторая часть игровой серии, вышедшая в 2012 г., посвящена в том числе событиям, происходившим во время Великой Отечественной войны.



В процессе игры демонстрируются сцены, в которых солдаты Красной армии расстреливают своих отступающих сослуживцев, сжигают дома мирных советских граждан, убивают польских партизан. Сам сюжет представлен как воспоминания арестованного советского военного корреспондента, рассказывающего своему бывшему сослуживцу о зверствах командиров Красной армии. Сюжет игры вызвал возмущение у российского сообщества геймеров, призывавшего прекратить продажу игры на территории России и СНГ. Соответствующая петиция была адресована компании-издателю игры.

Образ СССР в вышеперечисленных играх имеет негативные черты. Поэтому как элемент политики памяти подобные игры оказывают в большей степени деструктивное воздействие. Однако возможные негативные эффекты от трансляции такого образа Советского Союза и его роли во Второй мировой войне нивелируются спецификой постсоветской идентичности. Как замечает по этому поводу С. И. Белов, «абсолютное большинство геймеров имеет опыт взаимодействия со своими родными – носителями советской идентичности. Процесс социализации игроков сопровождался тесным знакомством с продукцией советской массовой культуры (в первую очередь кинофильмами)» [6, с. 100].

В большинстве отечественных видеоигр советское прошлое упоминается в контексте событий Великой Отечественной войны, например, серия стратегических игр российской компании «1С» «Искусство войны» или серия авиасимуляторов «Ил-2 Штурмовик».

Выпускаются игры и в жанре альтернативной истории. В качестве примера можно назвать выпущенную в 2023 г. студией «Mundfish» видеоигру «Atomic Heart». Действие игры происходит в СССР в альтернативном 1955 г. Согласно сюжету в 1930-е гг. Советскому Союзу удалось совершить прорыв в робототехнике, благодаря чему появилась возможность освободить от ручного труда большую часть населения страны. Кроме того, технологический прорыв способствовал быстрой победе в Великой Отечественной войне. Игра создает утопический образ альтернативного СССР (фактически «светлого» коммунистического будущего) – того самого идеального государства, которое надлежало построить советским людям. В то же время в игре присутствует большое количество отсылок на позднесоветский кинематограф и массовую культуру, звучат популярные советские эстрадные песни. Все это создает атмос-

феру советской повседневности 1970–1980 гг., что может свидетельствовать об эксплуатации ностальгических настроений по советскому прошлому у части российских геймеров.

«АТОМ RPG» – еще одна игра в жанре альтернативной истории, разработанная российской студией «Atom Team» и выпущенная в продажу в 2017 г. В отличие от «Atomic Heart» игра эксплуатирует страх перед ядерной войной. Действие ее происходит в постапокалиптической альтернативной реальности, наступившей после того как в 1986 г. США и СССР нанесли друг по другу серию ядерных ударов.

Обе игры демонстрируют две стороны восприятия советского прошлого. С одной стороны, позитивный ностальгический образ сильного развивающегося государства, с другой стороны – образ последствий ядерного удара, основанный на одном из главных страхов эпохи Холодной войны.

«Кризис в Кремле» – видеоигра в жанре альтернативной истории (политический симулятор), выпущенная в 2017 г. студией «Kremlingames». Действие ее разворачивается в интервале с 1985 г. по 1995 г. Игроку предлагается взять на себя роль руководителя Советского Союза и предотвратить его распад. Победы можно достичь, успешно проведя все реформы Перестройки. Плавная и постепенная демократизация советской внутренней политики и экономики, по мысли авторов игры, предотвратила бы распад СССР. Победы можно достичь и в ходе противостояния с США и их западными союзниками. Игрок может не менять политический строй СССР и сконцентрировать все усилия на глобальном противостоянии с Западом. Есть и возможность добиться победы путем достижения начальной стадии коммунизма. Для этого игроку необходимо развивать экономику и науку, т. е. игровой процесс демонстрирует мысль, согласно которой Советский Союз не был обречен, имелось множество вариантов его успешного существования и развития.

Заключение

Проведенное исследование позволяет сделать ряд выводов. Видеоигра как «объединенное произведение искусства» может выступать как средство интерпретации тех или иных исторических событий. Видеоигру можно рассматривать как элемент современной мифотворческой практики. В этом своем качестве видеоигры способны эффективно транслировать определенные исторические образы, формируя картину прошлого.



Для зарубежных видеоигр характерен в целом негативный образ СССР, основанный на стереотипах Холодной войны. Играми подобного рода формируется образ «Империи зла», несущей потенциальную или реальную угрозу. Тем самым реальная историческая роль Советского Союза существенно искажается.

В отечественных видеоиграх образы СССР разнообразнее. Они могут варьироваться от мрачного постапокалиптического будущего до утопического общества. В этом отношении видеоигры в жанре альтернативной истории становятся инструментом рефлексии над советским прошлым, предлагающим «переиграть» историю и поразмышлять над возможными вариантами развития Советского Союза.

Список литературы

1. Память в сети: цифровой поворот в Memory Studies : сборник статей / под ред. А. Ф. Павловского и А. И. Миллера. СПб. : Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2023. 352 с.
2. Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешнее расширение человека. М. : Кучково поле, 2014. 464 с.
3. Тихонова С. В. Мифологические основания социального феномена компьютерной игры // Социальная политика и социология. 2009. № 1. С. 199–212.
4. Батурин Д. А., Галанина Е. В. Мифологические структуры в видеоиграх: архетипы // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2019. № 36. С. 31–48. <https://doi.org/10.17223/22220836/36/4>
5. Галанина Е. В., Шаев Ю. М. Видеоигры в контексте постнеклассической культуры // Векторы благополучия: экономика и социум. 2020. № 1. С. 22–35. [https://doi.org/10.18799/26584956/2020/1\(36\)/1017](https://doi.org/10.18799/26584956/2020/1(36)/1017)
6. Белов С. И. Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видео-

играх) // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2018. Т. 20, № 1. С. 96–104. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104>

References

1. Pavlovsky A. F., Miller A. I., eds. *Pamyat' v seti: tsifrovoy povorot v issledovaniyakh pamyati: sbornik statey* [Memory on the Web: Digital Turn in Memory Studies: A collection of articles]. St. Petersburg, European University in St. Petersburg Publ., 2023, pp. 7–50 (in Russian).
2. McLuhan M. *Understanding Media: The External Expansion of Man*. New York, McGraw Hill, 1964. 359 p. (Russ. ed.: McLuhan M. *Ponimanie Media: Vneshnee rasshirenie cheloveka*. Moscow, Kuchkovo Pole, 2014. 464 p.).
3. Tikhonova S. V. Mythological bases of the social phenomenon of a computer game. *Sotsial'naya politika i sotsiologiya* [Social Policy and Sociology], 2009, no. 1, pp. 199–212 (in Russian).
4. Baturin D. A., Galanina E. V. Mythological structures in video games: Archetypes. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedeniye* [Bulletin of Tomsk State University. Cultural Studies and Art History], 2019, no. 36, pp. 31–48 (in Russian). <https://doi.org/10.17223/22220836/36/4>
5. Galanina E. V., Shaev Y. M. Video games in the context of postnonclassical culture. *Vektory blagopoluchiya: ekonomika i sotsium* [Vectors of well-being: Economy and socium], 2020, no. 1, pp. 22–35 (in Russian). [https://doi.org/10.18799/26584956/2020/1\(36\)/1017](https://doi.org/10.18799/26584956/2020/1(36)/1017)
6. Belov S. I. Computer games as a tool for implementation of memory policy (on the example of displaying events of the Great Patriotic War in video games). *Vestnik Rossiyskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Politologiya* [Bulletin of Peoples' Friendship University of Russia. Series: Political Science], 2018, vol. 20, no. 1, pp. 96–104 (in Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104>

Поступила в редакцию 01.09.2023; одобрена после рецензирования 06.09.2023; принята к публикации 13.11.2023
The article was submitted 01.09.2023; approved after reviewing 06.09.2023; accepted for publication 13.11.2023