

С.И. БЕЛОВ*

**ОБРАЗ СССР В КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ
ATOMIC HEART («АТОМНОЕ СЕРДЦЕ»)¹**

Аннотация. Представленное исследование посвящено изучению вопроса влияния видеоигры *Atomic Heart* на восприятие ее целевой аудиторией образа Советского Союза и на формирование соответствующих элементов коллективной системы представлений о прошлом. Целью исследования является выявление ценностно-смыслового наполнения ключевых образов игры, формирующих представление геймеров об СССР. Теоретическая основа исследования представляет собой синтез функциональной и культурно-семиотической концепций социальной памяти. Эмпирическая основа работы включает в себя результаты прохождения игры автором, а также официальные иллюстративные материалы к ней и интервью с ее разработчиками. Методология работы сочетает элементы структурного и сравнительного анализа. Автор приходит к выводу, что в игре представлена комбинация наиболее широко растражированных в культурной памяти жителей Запада элементов негативной исторической мифологии о Советском Союзе и стереотипных элементов фантастических произведений из жанров «антиутопия» и «постапокалиптика». Данный подход к позиционированию СССР потенциально способен актуализировать сложившуюся ранее на Западе мемориальную традицию, но вряд ли приведет к существенной коррекции представлений о Советском Союзе игроков из России. Причина заключается в том, что ценност-

* **Белов Сергей Игоревич**, доктор политических наук, доцент кафедры российской политики, Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова (Москва, Россия); исполнитель по гранту, Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена (Москва, Россия), e-mail: belov2006s@yandex.ru.

¹ Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 22-18-00305, <https://rscf.ru/project/22-18-00305/>, «Образы врага в массовой культуре холодной войны: содержание, современная рецепция и использование в символической политике России и США».

© Белов С.И., 2024

DOI: 10.31249/poln/2024.04.07

но-смысловое позиционирование СССР в игре не затрагивает большинства значимых для россиян фигур памяти, а следовательно, не угрожает состоянию мемориального конформизма и не активизирует механизм «долга памяти». В то же время в игре выстраивается образ Советского Союза как «маскулинной державы», что обуславливает его привлекательность для части геймеров-россиян, придерживающихся принципов морального релятивизма, в том числе противников левых политических учений.

Ключевые слова: политика памяти; символическая политика; СССР; образ; видеоигра; Atomic Heart.

Для цитирования: Белов С.И. Образ СССР в игре Atomic Heart («Атомное сердце») // Политическая наука. – 2024. – № 4. – С. 168–189. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.07>

Введение

На сегодняшний день видеоигры являются одной из главных форм досуга молодежи, одновременно выступая в качестве одной из наиболее быстрорастущих отраслей массовой культуры.

В рамках серии исследований, проведенных ВЦИОМ в 2019 г., 41% респондентов сообщили о том, что их дети или внуки играют в видеоигры. При этом 34% участников опроса, относящиеся к возрастной группе 18–24 лет, указали, что у них есть брат или сестра, проводящие время за видеоиграми. Около 20% совершеннолетних россиян используют видеоигры как одну из форм проведения досуга. Исследование также позволило установить, что в течение недели геймеры проводят за играми в среднем пять часов. Еще большей популярностью видеоигры пользуются среди респондентов в возрасте 18–24 лет: 40% из них проводят за видеоиграми восемь часов в неделю¹.

По данным исследовательской компании DFC Intelligence, на 2020 г. в мире насчитывается более 3,1 млрд геймеров. К 2023 г. этот показатель увеличился до 3,7 млрд. За счет этого видеоигры потенциально превращаются в один из наиболее действенных инструментов символической политики и одной из ее частных форм – политики памяти.

¹ На игре: социальные эффекты компьютерной игромании. – Режим доступа: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/na-igre-soczialnye-effekty-kompyuternoj-igromanii?ysclid=lue3sfjh32465633839> (дата посещения: 30.08.2024); Видеоигры – и кто в них играет? – Режим доступа: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/videoigry-i-kto-v-nikh-igraet> (дата посещения: 30.08.2024).

Последнее обусловлено тем, что исторические образы в рамках любой формы репрезентации в массовой культуре выступают в роли значимого фактора формирования коллективной системы представлений о прошлом. И это превращает их в источник эмпирического материала для уточнения ранее сформулированных концепций относительно практик мемориального позиционирования образов «значимого другого».

Автор данной статьи ранее принимал участие в работе научного коллектива во главе с О.В. Рябовым по подготовке компаративного исследования, посвященного позиционированию в рамках массовой культуры образов советского и американского врагов в символической политике холодной войны [«Враг номер один»..., 2023].

Проведенные изыскания показали, что образ СССР в западной массовой культуре периода «холодной войны» формировался преимущественно за счет американского мейнстрима в сфере популярной культуры. Последний фактически являлся основной детерминантой данного процесса, для которого было характерно использование двух подходов в рамках мемориального позиционирования образа Советского Союза. С одной стороны, имело место обращение к прошлому предшественника СССР – Российской империи. «Дореволюционная Россия» в сознании жителей Соединенных Штатов прочно ассоциировалась с таким понятием, как «царизм», который транслировался через артефакты массовой культуры, включающие в себя образы империи Романова. В этом качестве мы можем упомянуть кинофильмы «Мир в его руках» (1952), «Война и мир» (1956), «Доктор Живаго» (1965), «Мастеровой» (1968) и «Николай и Александра» (1971), документальный сериал «Последние цари» (2019), а также мультфильмы «Поп Америка» (1981) и «Американский хвост» (1986). Содержание данных произведений демонстрирует образ царизма, закрепившийся в исторической традиции США и Западной Европы. Он представляет собой деспотический режим, защищавший интересы аристократии и жестоко подавлявший любые попытки народа бороться во имя обретения политических или социальных прав. В силу данного обстоятельства дореволюционная Россия относится к категории «значимых чужих» негативного плана. Данный мемориальный режим сочетался с негативным позиционированием сакрального прошлого СССР (событий революции 1917 г.) и приписыванием

негативных ролей знаковым для истории России фигурам памяти (например, «отцам-основателям» советского государства). В совокупности это позволяло укрепить в сознании целевой аудитории¹ образ «врага с востока» как деспотии, существование которой построено на отрицании декларируемых американским обществом ценностей. При этом в качестве первоисточника для создания фильмов зачастую использовалась подвергнутая существенной переработке классическая русская литература с широким набором негативных образов.

В качестве наглядного примера в данном случае можно привести фильм «Война и мир» (1956). Когда накануне Аустерлицкого сражения М.И. Кутузову становится известно о смене позиции французской армией, он отказывается что-либо предпринимать, полагая, что битва и так будет проиграна. В ходе войны 1812 г. русскому командующему напоминают о том, что его тактика приводит к разорению мирного населения («хлеб гниет, солдаты грабят, города горят»), на что М.И. Кутузов отвечает: «Лес рубят, щепки летят». Аристократы ведут подчеркнуто расточительный образ жизни, а забота Пьера Безухова об устройстве школ и больниц превращает его в изгоя среди представителей истеблишмента.

Таким образом, модель прошлого России, сложившаяся в массовой культуре США в XX в., представляла собой значимый инструмент коррекции политического восприятия как американцев, так и иных потребителей массовой культуры Соединенных Штатов с точки зрения выстраивания их отношения к современной РФ, выступающей в роли правопреемника как дореволюционной России, так и СССР. Возможность воздействия на политическое восприятие, в свою очередь, в априорном порядке предполагает наличие потенциала воздействия на политическое мышление, и в конечном счете реципиентов американской популярной культуры. Это закономерно способствовало росту интереса к вопросу о трансферте образов прошлого России, созданных в западной массовой культуре периода холодной войны, в современные аудиовизуальные произведения. При этом особое значение придается такому аспекту данной темы, как интеграция образов исторической

¹ Под целевой аудиторией здесь и далее подразумевается группа, которую создатели соответствующего художественного произведения рассматривали в качестве основных потребителей соответствующей культурной продукции.

России (в первую очередь СССР), созданных в период холодной войны, в культурную продукцию, являющуюся основным элементом досуга молодежи и обеспечивающую наибольший эффект погружения для потребителя, т.е. видеоигры.

С 2018 по 2023 г. российская студия Mundfish разрабатывала игру Atomic Heart. Этот шутер с элементами ролевой игры, созданный в жанрах альтернативной истории и фантастики, стал первой AAA-игрой, т.е. ресурсоемкой (так, например, руководство студии объявило в 2022 г., что численный состав команды вырос до 120 человек, а на разработку игры ушло в общей сложности 636 тыс. часов), в сугубо советской стилистике, вошедшей в топ-10 продаж сервиса Steam в глобальных масштабах в первую неделю релиза. Популярность игры автоматически превратила ее в феномен, в том числе западной массовой культуры, способный повлиять на символическое и мемориальное позиционирование России и СССР, в особенности в рамках интерпретации событий холодной войны. Исключительная культурная роль Atomic Heart среди аналогичной продукции российских разработчиков породила в обществе широкую дискуссию относительно позиционирования в игре образа СССР и его влияния на представления геймеров о реальном Советском Союзе. Что, помимо прочего, обусловило необходимость проведения дополнительных изысканий с целью уточнения ранее сформулированной концепции мемориального позиционирования образов Советского Союза в западной массовой культуре, восприятия россиянами этих образов, осмысление и создание новых символов СССР отечественными гейм-дизайнерами.

Особо следует подчеркнуть, что выбранный кейс кардинальным образом отличается от подавляющего большинства произведений массовой культуры, созданных в последние десятилетия в России в рамках жанра альтернативной истории на основе «советского сеттинга». Произведения В. Конюшевского, А. Дроздова, А. Конторовича, С. Буркатовского, А. Санфирова, А. Сапарова, Б. Батыршина, Г. Марченко основываются на допущении возможности перемещения во времени (без использования технологий) тела или сознания нашего современника в советский период. Появление в прошлом «попаданца», как правило, увязывается с коррекцией истории за счет наличия у путешественника во времени знаний в области истории и, в некоторых случаях, техники. При этом альтернативный СССР лишь ускоряет развитие научно-технического

прогресса за счет полученной информации и не может преждевременно достичь уровня технологий, соответствующего началу XXI в. Помимо этого, в рамках альтернативной исторической линии сохраняются все известные ключевые исторические деятели и институты.

В случае Atomic Heart мы наблюдаем принципиально иную картину: выбор альтернативного исторического трека не связан с появлением «попаданца», он предполагает исчезновение из политической реальности большинства привычных государственных деятелей соответствующего периода и развитие технологий до уровня выше современных.

Отдельно необходимо отметить, что сотрудники студии Mundfish не откликнулись на просьбу автора статьи дать комментарий о референсах, которые легли в основу игры, а также о политических предпочтениях гейм-дизайнеров¹.

Также необходимо подчеркнуть, что в рамках интервью разработчики не рассматривали ценностно-смысловое наполнение присутствующих в игре образов. Внимание создателей Atomic Heart, по их словам, было сконцентрировано на использовании внешней эстетики советской материальной культуры в рамках создания оригинального антиутопического игрового мира с ярко выраженным элементом ретрофутуризма².

Таким образом, целью исследования является выявление ценностно-смыслового наполнения ключевых образов игры, формирующих представление геймера об СССР.

Теоретико-методологическая база

М. Хальбвакс отмечал наличие у сообществ общей системы памяти, для которой характерны избирательность, схематичность и

¹ Запрос был отправлен в июле 2023 г. на официальные контакты студии: legal@mundfish.com и support@mundfish.com с почты Belov2006s@yandex.ru

² «стеба про борщи и матрешки в Atomic Heart не будет». Интервью с разработчиками игры про альтернативный СССР будущего. – Режим доступа: https://matchtv.ru/cyber/matchtvnews_NI970558_Steba_pro_borshhi_i_matrashki_v_Atomic_Heart_ne_budet_Intervju_s_razrabotchikami_igry_pro_alternativnyj_SSSR_budushhego?ysclid=lue04gv640389054609 (дата посещения: 30.08.2024); Интервью: Хабр поговорил с Mundfish об игре Atomic Heart. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/articles/753068/> (дата посещения: 30.08.2024).

подверженность структурной рекомпозиции. В соответствии с данной концепцией, общество выстраивает свою память вокруг наиболее значимых событий в его истории (фигур памяти), реконструируя их в мемориальном дискурсе с низкой степенью детализации, преимущественно – на основе эмоционально насыщенной символики. При этом общество вырабатывает канон исторического нарратива в соответствии с мемориальными рамками, по отношению к которым каждый член сообщества обязан корректировать собственные взгляды на коллективное прошлое. При этом мемориальные рамки на практике представляют собой результат творчества, сочетающегося с переработкой личных воспоминаний под воздействием различных факторов [Хальбвакс, 2007, с. 53–55].

Р. Бастид дополнил описанную концепцию, акцентируя внимание на том, что мемориальный нарратив во многом задается структурой сообщества, положением внутри него конкретных страт и взаимоотношений между ними. Последнее, помимо прочего, обуславливает пластичность коллективных представлений о прошлом: под воздействием перемен в общественной структуре, культурных и технологических инноваций неизбежно меняется и социальная память [Бастид, 1970, с. 94].

П. Нора развил идеи предшественников, доказав, что, по мере развития, формы коммеморативного сознания постепенно достигают состояния «культурной памяти». Возникновение последнего является неизбежным: уход из жизни непосредственных очевидцев и современников ключевых событий в жизни сообщества порождает разрыв между прошлым и настоящим, нарушающий мемориальный конформизм.

Компенсировать этот негативный эффект можно лишь за счет осознанной рефлексии прошлого. Однако результаты данной рефлексии не могут быть облечены в чисто научную форму. Для исторической науки характерно наличие множества историографических школ, а ее выводы базируются на результатах изучения лакунарных и фрагментарных источников. Как следствие, научная модель прошлого подменяется в сознании масс историческим мифом – упрощенной, непротиворечивой и доступной для восприятия почти каждого члена сообщества моделью событий предшествующих эпох, выстроенной на основе эксплуатации эмоционально насыщенных символов (воплощающих собой определенные смыслы и ценности), комплекса «долга памяти» (внушенного членам сооб-

щества представления о необходимости чтить героев и жертв из числа предков) и мемориальных ритуалов, позволяющих за счет использования механизмов эмоционального заражения и подражания консолидировать массы и обеспечить воспроизводство макро-социальной идентичности. В итоге социальная память приобретает такие качества, как высокая изменчивость, сакральность, инструментальность и постоянная актуализация в соответствии с динамикой социокультурного контекста [Nora, 2001, с. 57–61].

Концепция культурной памяти была дополнена Я. Ассманом, который отмечал, что коллективные представления о событиях, отдаленных от текущего момента на период более 80 лет, конструируются высококвалифицированными специалистами, использующими актуализированные представления о прошлом в качестве инструмента объяснения, легитимации, либо дискредитации существующих в настоящем процессов, институтов и явлений. К числу наиболее значимых мнемонических акторов, согласно данной концепции, принадлежат представители массовой культуры, поскольку, в отличие от профессиональных историков, они не обязаны реконструировать достоверную картину событий прошлого и могут свободно эксплуатировать эмоционально значимую символику [Ассман, 2004, с. 104–107].

Таким образом, система представлений о коллективном прошлом формируется преимущественно за счет ресурсов массовой культуры, транслирующих целевой аудитории выстроенный на основе эмоционально насыщенных символов мифологизированный мемориальный нарратив. При этом как исторический миф, так и его символика используются, с одной стороны, для продвижения смыслов и ценностей, а с другой – всегда носят актуализированный характер, т.е. привязаны к текущей политической конъюнктуре. При этом выстроенные вокруг мифа образы обладают высокой пластичностью и легко адаптируются к новым задачам.

Все это потенциально превращает видеоигры в эффективный инструмент формирования и коррекции массовых представлений о прошлом. Однако необходимо сделать важную ремарку: в подавляющем большинстве случаев видеоигра является не единственным каналом трансляции мемориального нарратива относительно конкретных событий, чаще всего данный нарратив также формируется под воздействием семейной мемориальной традиции, результатов изучения истории в школе, участия в ритуалах помино-

нения и ознакомления с иными культурными артефактами. Соответственно, представления об основных для макросоциальной группы «фигурах памяти» не могут определяться исключительно нарративом игры. Чаще всего ее роль заключается именно в коррекции (в том числе за счет дополнения контекста) уже существующей системы представлений.

Степень научной разработанности темы

При этом следует отметить, что степень научной разработанности темы использования видеоигр в качестве инструмента политики памяти характеризует высокий уровень наличия существенных пробелов.

Зарубежные исследователи изучают использование видеоигр как инструмента символической политики преимущественно вне контекста эксплуатации образов прошлого [Ash, 2009; Furman, Musgrave, 2017; Lawler, Smith 2021; Mead, 2013; Melissinos, 2013]. В то же время работы, посвященные непосредственно репрезентации образов прошлого в видеоиграх, затрагивают преимущественно вопросы их исторической достоверности, наличия в повествовании причинно-следственных связей в рамках позиционирования исторического процесса, способности игровых нарративов разрушать мемориальный конформизм широких масс населения [Bogost I, 2007; Pötzsch, Šisler 2019; Chapman, 2013; Ramsay, 2015; Reisner, 2016].

Российские исследователи в последние годы достаточно активно освещают практики мемориального позиционирования в играх, однако соответствующие нарративы рассматриваются скорее с позиции исторической науки (с точки зрения их достоверности) либо в ключе изучения пропагандистских дискурсов глорификации (прославления) и демонизации¹. Методы и формы позиционирования не получают освещения с точки зрения закономерностей формирования и коррекции социальной памяти [Верч, 2019; Федорченко, 2020; Некоторые итоги..., 2020; Фактор компь-

¹ Демонизация представляет собой наиболее агрессивную форму дегуманизации, выражающуюся в приписывании человеку или группе людей сугубо негативных признаков с целью создания образа экзистенциального врага, несущего прямую угрозу существованию целевой аудитории, ее политической, социальной и экономической организации и культурной традиции.

ютерных игр..., 2020; Черный, 2017]. В аналогичном ключе мемориальные нарративы видеоигр анализируются в работах, посвященных практике позиционирования образов стран [Белянцев, Герштейн, 2010; Калмыков, 2014 а; б; Кострова, Маркухова, 2019; Ющалкина, 2017] и народов и использования гейм-продукции в рамках политической коммуникации [Володенков, Федорченко, 2018; Иглин, 2015].

Возникающие в результате пробелы в системе научных знаний частично компенсируют работы, посвященные изучению воздействия игрового контента на сознание и поведение геймеров [Бегларян, 2014; Маренич, 2014; Новикова, 2014; Репринцева, 2007; Скурлатова, 2015; Юл, 2015]. Однако их авторы также почти не используют объяснительные модели, разработанные в рамках развития теории социальной памяти. Отдельно следует отметить, что многие авторы, занимающиеся изучением видеоигр с историческим сюжетом, концентрируют внимание на раскрытии вопроса о роли продукции гейм-индустрии в популяризации исторических знаний и формировании интереса к событиям прошлого, оставляя за рамками исследования вопросы мемориального позиционирования [Ефремов, Сломинская, 2015; Иванов 2019; Царегородцева, Сафронова, 2017 а; Царегородцева, Сафронова, 2017 б].

Таким образом, мы наблюдаем ситуацию, при которой использование видеоигр как инструмента политики памяти исследуется вне контекста теорий социальной памяти. Внимание исследователей концентрируется на вопросах о том, каким образом позиционируется тот или иной политический актор в историческом контексте.

Отдельно необходимо отметить, что в рамках такого направления исследований, как *digital memory studies*, раскрывающего роль цифровых технологий в формировании и коррекции социальной памяти, тема использования ресурса видеоигр на данный момент разработана достаточно слабо. Большинство исследователей, занимающихся изучением *digital memory studies* в плане анализа содержания и динамики мемориальных дискуссий в онлайн-сообществах, концентрируют внимание на роли сетевых ресурсов в системе мнемонических акторов, эксплуатации мемов и иных развлекательных форматов в конструировании исторических нарративов, законодательного регулирования реализации политики памяти в интернет-пространстве, конвертации традиционных ме-

мориальных практик в онлайн-формы и т.д. Вопрос об использовании видеоигр в рамках реализации политики памяти находится на периферии сферы их научных интересов [Память в Сети: цифровой поворот в memory studies...2023].

Дискуссии в рамках обозначенных направлений изучения мемориального позиционирования в видеоиграх не отображаются в данной статье, во-первых, в силу ограниченности формата исследования, во-вторых, в силу того, что по причине относительной новизны игры Atomic Heart результаты изучения ее содержания в большинстве случаев еще не введены в научный оборот, в-третьих, на основании того, что обозначенные дискуссии не затрагивают вопрос о ценностно-смысловом наполнении образа СССР в рамках избранного исследовательского кейса, т.е. их освещение не имеет какой-либо прикладной ценности для исследования.

Все это убедительно свидетельствует в пользу необходимости проведения дополнительных изысканий в рамках изучения репрезентации образа СССР в компьютерной игре Atomic Heart.

Основная часть

Прежде чем приступить непосредственно к изучению ценностно-смыслового наполнения ключевых образов рассматриваемой видеоигры, представляется необходимым провести краткий анализ репрезентации антисоветских образов в американской массовой культуре, сформированных в период холодной войны, потенциально повлиявших на содержание Atomic Heart.

В фильмах «Доктор Живаго» и «Анастасия» (1956) события, связанные с Октябрьской революцией и Гражданской войной в России, репрезентируются как торжество анархии. Поскольку речь шла о рождении советского строя, то это обуславливало негативное позиционирование и самой общественно-политической модели СССР как таковой. В отрицательном ключе были показаны и основные персонажи «пантеона героев» революции, и, в первую очередь, В. Ленин. Голливудские кинематографисты приписали советскому вождю склонность к насилию и использованию террористических методов, неразборчивость в средствах, а также параноидальные наклонности. Интересно отметить, что позиционирование «красных» персонажей во многом напоминает описание

поведения «эмансипированных афроамериканцев» на американском Юге после завершения Гражданской войны в киноленте «Рождение нации» и одновременно поведение мародеров-«янки» из кинофильма «Унесенные ветром». Вероятно, негласный исторический параллелизм в данном случае объясняется сходством целей создателей упомянутых кинофильмов: в каждом из них речь шла о формировании образа значимого другого как врага, несущего моральную ответственность за совершенные преступления и / или представляющего собой фантомную угрозу для целевой аудитории. Одновременно СССР выступал в качестве экзистенциального противника Соединенных Штатов, стремящегося уничтожить американскую демократию и располагающего достаточным для этого потенциалом. При этом далеко не всегда США противопоставлялся Советскому Союзу в контексте противоборства «цивилизации и варварства» (как, например, в фильме 1984 г. «Красный рассвет» и снятой в 1985 г. киноленте «Вторжение в Америку»).

В мини-сериале 1987 г. «Америка», фильмах «Рокки IV», «Парни что надо» (1983), «Космическая одиссея 2010» (1984), «Огненный лис» (1982) Советский Союз представлен как технологически развитая страна, равная Соединенным Штатам, либо вообще опережающая их с точки зрения НТР. Однако в даже условно привлекательные вариации образа СССР всегда интегрировались четко выраженные негативные маркеры, подчеркивалось, что даже представители привилегированных слоев советского общества (например, всемирно известные деятели культуры) находятся под жестким давлением со стороны государства (примером может служить кинолента 1985 г. «Белые ночи»). Объективные достижения советского режима в американской массовой культуре подвергались делигитимации за счет приписывания политическому руководству СССР максимально аморальных методов решения стоящих перед обществом проблем. Например, в фильме «Красная жара» 1988 г. отсутствие массовой наркомании в Советском Союзе на протяжении большей части его истории объясняется тем, что власти якобы массово ликвидировали как наркоторговцев, так и наркозависимых. Таким образом, в целом образ СССР в западной массовой культуре был выстроен на отрицании ценностей, смыслов и преимуществ, традиционно ассоциируемых в массовой культуре с западными демократиями.

Согласно мифологии игры, СССР в середине 1940-х годов сумел существенно обогнать ведущие мировые экономики за счет достижений научно-технического прогресса, выражающихся в создании индустрии массового производства промышленных, бытовых и военных роботов, а также передовых технологий коммуникации, включая обмен информацией на нейронном уровне.

Однако в то же время Советский Союз обозначен как государство глобальной экспансии, чье руководство намерено установить прямой контроль над всеми иными государствами. Последнее, следует отметить, является прямым калькированием тезисов, использовавшихся в США и Западной Европе в антисоветской пропаганде в период холодной войны и нашедших яркое отображение в массовой культуре (примером чего могут служить, например, кинофильмы «Красный рассвет» 1984 г. и «Вторжение в США» 1985 г.).

Отметим, что речь идет не о планировании крупномасштабных военных вторжений, а о построении глобальных конспирологических схем. В частности, СССР активно продает и поставляет в рамках программ гуманитарной помощи за рубеж роботов, что порождает безработицу в капиталистических государствах. Однако власти последних не догадываются, что все поставляемые им образцы гражданских роботов имеют встроенные аналоги оружия, а их программное обеспечение содержит элементы кода, позволяющего властям Советского Союза активировать машины с целью вооруженного захвата власти в других государствах, в первую очередь – США («Проект “Атомное сердце”»). Описание соответствующих боевых возможностей «продукции двойного назначения» косвенно подводит игрока к мысли о том, что вышедшие из-под контроля роботы будут использовать заведомо садистские способы убийства, а круг их жертв не ограничится военнослужащими и представителями государственного аппарата. Например, игроку сообщают, что конечности многофункционального человекоподобного робота РАФ-9 «Инженер» (выполняющего функции официанта, бармена, уборщика, электрика, слесаря и сантехника) выполнены из особого сплава для лучшей результативности в процессе переламывания человеческого позвоночника. Также уточняется, что крупногабаритный наземный робот-погрузчик МАТ-256 НАТ-256 может выжать из человеческого тела 5 литров крови в течение 20 секунд.

Помимо роботов, советские руководители могут использовать для тайных операций агентов, прошедших процедуру химико-

технологической индоктринации и не отдающих себе отчета в собственных действиях (что вызывает закономерные ассоциации с еще одним кинофильмом периода холодной войны – «Маньчжурский кандидат» 1962 г.). Отдельно важно отметить, что, согласно мифологии игры, Советский Союз в альтернативной исторической линии первым нападает на нацистскую Германию: The USSR declared war on Nazi Germany in 1939. Так было указано в брендбук к игре, ориентированном на англоязычную аудиторию, но в брендбук на русском языке этот тезис отсутствует.

Стоит отметить, что экспансия СССР не может быть оправдана идеологически. С одной стороны, представители политического руководства Советского Союза в массе своей морально разложились (наиболее показателен в данном случае факт того, что они регулярно в массовом порядке насилуют роботов-балерин, что во многом совпадает с сюжетом британского сериала «Красный монарх» 1983 г.) и в целом игнорируют основы официальной идеологии (в альтернативном СССР разрешена свободная продажа недвижимости, фиксируется высокий уровень имущественного неравенства и т.д.).

С другой стороны, сохраняющие приверженность идеалам коммунизма (или их интерпретации авторами игры) представители советской элиты ориентированы на откровенно утопические образы, отказываются признавать их несоответствие биологическим началам человека и демонстрируют максимальную степень неразборчивости в средствах достижения своих целей. Роботизация должна была освободить большинство советских граждан от рутинного труда и открыть для них возможности для саморазвития, однако они используют открывшиеся возможности исключительно для развлечений и пребывания в праздности. В ответ на это «идейный коммунист» Д.С. Сеченов, министр промышленности и создатель советского роботостроения, создает проект нейросети «Коллектив 2.0», которая должна объединить всех граждан СССР, фактически уничтожив их индивидуальность. По мере развития сюжета выясняется, что основа советских технологий – нейрополимеры – были изобретены посредством антигуманных экспериментов на животных и людях. Более того, сам процесс их производства сводится к переработке-перемалыванию заживо животных и людей. В последнем случае власти не ограничиваются использованием преступников и иных «социально опасных элементов».

Таким образом, создатели игры фактически (возможно, неосознанно) воспроизводят элементы антисоветского пропагандистского нарратива, выработанного еще как минимум в период холодной войны:

- коммунизм сам по себе является противоестественной идеологией, поскольку идеализирует природу человека и ставит перед ним заведомо недостижимые цели, что изначально делает напрасными все жертвы ради его построения (поскольку в антикоммунистической традиции общественно-политического дискурса США закреплён тезис о том, что коммунисты игнорируют фактор человеческого эгоизма);

- идейные коммунисты представляют собой разновидность политических фанатиков, готовых использовать для достижения своих целей любые, в том числе откровенно антигуманные методы;

- Советский Союз преследует цель установления прямого глобального господства;

- любые дружественные инициативы со стороны СССР являются в действительности частью экспансионистских планов.

Следует подчеркнуть, что в рамках игры десакрализуются и отдельные персонализированные «фигуры памяти» советской эпохи, например, академик И.П. Павлов послужил прототипом для создания одного из ученых, руководивших экспериментами над людьми И.А. Павлова.

На основании этого можно было бы предположить, что с точки зрения ценностно-смыслового наполнения игровой образ СССР выстроен преимущественно на основе копирования художественных нарративов, которые во многом были сформированы в периоды интенсификации противостояния США и Советского Союза и с течением времени превратились в элемент культурной памяти значительной части представителей западной аудитории.

В то же время образ Советского Союза в игре достаточно слабо связан в содержательном плане с системой представлений россиян об СССР (включая ее негативный компонент, формируемый преимущественно «долгом памяти» по отношению к жертвам репрессий и местами памяти, связанными с проблематикой качества жизни). Последнее позволяет предположить, что в случае западных геймеров игровой образ СССР мог лишь актуализировать ранее сложившиеся у них представления о Советском Союзе, интегрированные в культурную память жителей Запада через произ-

ведения массовой культуры. И в то же время негативные элементы игрового образа СССР не затрагивают (в ценностно-смысловом контексте) большинство сюжетов, формирующих представления о долге памяти среди россиян, находящихся по обе стороны мемориального раскола в восприятии СССР. Разработчики игры при создании сюжета лишь ограниченно эксплуатировали «фигуры памяти», выступающие для россиян в качестве основы для негативного восприятия советского периода.

Также следует упомянуть, что значительная часть негативных стереотипов, используемых в игре в рамках конструирования образа СССР, в содержательном и ценностно-смысловом плане совпадает с криптоисторическими нарративами, продвигавшимися в постсоветский период в публичном пространстве РФ, но в итоге отторгнутых механизмом мемориального конформизма.

Заключение

В целом можно констатировать, что мемориальный нарратив игры выстроен преимущественно на основе элементов культурной памяти зарубежного сегмента целевой аудитории, но в то же время не затрагивает большинства фигур памяти, создающих угрозу сохранения мемориального консенсуса большинства россиян в отношении восприятия советского прошлого. Таким образом, ценностно-смысловое наполнение образа СССР в игре может способствовать реконструкции и укреплению сформированной ранее среди европейцев и жителей Северной Америки системы представлений о Советском Союзе, но вряд ли вызовет существенную коррекцию мемориальных установок россиян, поскольку не порождает значимых угроз для обеспечения мемориального конформизма.

В то же время необходимо подчеркнуть, что антиобраз СССР в игре не является однозначно отталкивающим для всех представителей целевой аудитории. Относительно широкие масштабы распространения морального релятивизма в сочетании с привлекательностью игровой версии Советского Союза в силу его маскулинных (мужественных, «типично мужских») качеств могут способствовать росту популярности СССР в деидеологизированном виде, т.е. в рамках вариации «красной империи» среди части геймеров-россиян. В данном случае необходимо пояснить, что нали-

чие у советских персонажей маскулинных качеств многие геймеры рассматривают как более значимый фактор (с точки зрения привлекательности образа), чем традиционные отрицательные характеристики – авторитаризм, милитаризм, антидемократизм и т.д.

На концептуальном уровне необходимо отметить, что нарратив игры во многом выстроен за счет копирования моделей мемориального позиционирования СССР, характерных для массовой культуры США периода холодной войны. Однако в то же время в нем появляются и принципиально новые элементы. Советский Союз представлен в игре как технологически развитая держава, обладающая передовой научно-исследовательской базой. Последнее, вероятнее всего, является следствием не только фантастического допущения, но и заимствованием актуальных образов американской массовой культуры 1950–1960-х годов (т.е. периода «космической гонки»), для которой были характерны не только демонизация и стигматизация Советского Союза, но и включение в его антиобраз элементов «высокотехнологичной угрозы». Если ранее историческая Россия обозначалась как отсталая страна с явным отсутствием перспектив развития, то в новом качестве СССР стал восприниматься как соперник, потенциально способный обогнать США в плане научно-технологического развития. Перспективы закрепления этого элемента в образе СССР в западной массовой культуре, впрочем, носят дискуссионный характер, поскольку на данный момент этот нарратив слабо соотносится с имиджем современной России в массовой культуре США и Европы.

S.I. Belov*

Image of the USSR in the “Atomic Heart” game¹

Abstract. The article examines the influence of the video game “Atomic Heart” on the perception of the Soviet Union image by its target audience and the formation of the relevant elements of the collective system of representations of the past. The

* **Belov Sergey**, Lomonosov Moscow State University (Moscow, Russia); grant executor, Herzen Russian State Pedagogical University (St. Petersburg, Russia), e-mail: belov2006s@yandex.ru.

¹ This work was supported by the Russian Science Foundation under Grant № 22-18-00305, <https://rscf.ru/en/project/22-18-00305/>, “The images of enemy in Cold War popular culture: their content, contemporary reception and usage in Russian and U.S. symbolic politics”.

theoretical basis of the study was formed by using elements of the functional and cultural-semiotic concepts of social memory. The empirical basis of the work comprises the author's game experience, as well as official illustrative materials for it and interviews with its developers. The objective of the study is to analyze the value-semantic content of the key images of the game that form the gamer's perception of the USSR. The methodology of the work is built by combining elements of structural and comparative analyses. The author concludes that within the game's plot, the developers combine the most widely spread in mass culture elements of negative historical mythology about the Soviet Union and the stereotypical elements of fantastic works from the "dystopia" and "post-apocalyptic" genres. The latter contributes to the partial deconstruction of positive ideas about the ideological foundations of Soviet statehood, as well as the very meanings and values underlying it. The effectiveness of the corresponding images as tools of influence is significantly limited by other factors that determine the player's perception of the USSR image (age, level of education, social status and social origin, family memorial tradition, etc.). At the same time, the image of the Soviet Union as a "masculine power" is constructed, what makes it attractive to gamers who adhere to the principles of moral relativism. Along with the modernization of the socio-economic model of the USSR within the game world, which implies a rather wide representation of market relations, a high level of economic inequality and modern consumption standards, this makes the game image of the USSR as a great power that managed to surpass the United States economically and technologically and carried out an aggressive expansionist politics, potentially popular beyond the community of bearers of leftist political views or remnants of the Soviet identity.

Keywords: politics of memory; symbolic politics; the USSR; image; video game; Atomic Heart.

For citation: Belov S.I. Image of the USSR in the "Atomic Heart" game. *Political science (RU)*. 2024, N 4, P. 168–189. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.07>

References

- Ash J. Emerging spatialities of the screen: video games and the reconfiguration of spatial awareness. *Environment and planning A*. 2009, N 41 (9), P. 2105–2124.
- Assman J. *Cultural memory. Writing, memory of the past and political identity in the high cultures of antiquity*. M.: Languages of Slavic culture, 2004. – 368 p. (In Russ.)
- Bastide R. Collective memory and the sociology of bricolage. *Sociological yearbook*. 1970, N 3, P. 94–115. (In Russ.)
- Beglaryan G.A. Transformation of traditional values in modern video games. *Philosophical questions of natural sciences and technical sciences. Materials of the international scientific conference*. 2014, P. 329–332. (In Russ.)
- Belyantsev A.E., Gershtein I.Z. The image of the country through a computer game: historical and political aspect. *Bulletin of the Nizhny Novgorod University. N.I. Lobachevsky*. 2010, N 6, P. 279–283. (In Russ.)
- Bogost I. *Persuasive games: The expressive power of video games*. Cambridge, England: MIT Press, 2007. – 450 p.

- Chapman A. Is Sid Meier's civilization history? *Rethinking history: the journal of theory and practice*. 2013, N 17, P 312–332.
- Cherny S.Yu. Constructing the past in video games: the player as a consumer and co-author of the historical narrative ("Europa Universalis IV" project). *Steps*. 2017, Vol. 3, N 2, P. 77–97.
- Durkheim E., Moss M. On some primitive forms of classification. Towards the study of collective representations. In: Moss M. *Society. Exchange. personality: proceedings on social anthropology*. Moscow: Eastern literature, 1996, P. 55–124. (In Russ.)
- Efremov V.G., Slominskaya E.V. Teaching history with the help of computer games. *Modern science: theoretical and practical view. Collection of articles of the International scientific-practical conference*. Managing editor: Sukiasyan A.A. Ufa, Publisher: Limited Liability Company "Aeterna", 2015, P. 107–110. (In Russ.)
- Fedorchenko S.N. Interpretation of the events of the Great Patriotic War in computer games: risks and prospects of legitimizing the regime through the politics of memory. *Post-soviet studies*. 2020, N 5, Vol. 3, P. 427–438. (In Russ.)
- Fedorchenko S.N., Karlyavina E.V., Tedikov D.O., Markaryan R.A., Teslyuk K.V. Some results of the sociological study "Computer games and the politics of memory". *Journal of political studies*. 2020, N 2, Vol. 4, P. 90–105. (In Russ.)
- Fedorchenko S.N., Tedikov D.O., Teslyuk K.V., Markaryan R.A. The factor of computer games in the implementation of the policy of memory. *Teaching history and social studies at school*. 2020, N 3, P. 39–47. (In Russ.)
- Furman D., Musgrave P. Synthetic Experiences: how popular culture matters for images of international relations. *International studies quarterly*. 2017, Vol. 61, N 3, P. 503–516.
- Halbvaks M. *Social framework of memory*. Moscow: New publishing house, 2007, 348 c. (In Russ.)
- Iglin D.A. Video games as a technology of political communication. *Collections of conferences of the Research Center Sociosphere*. 2015, N 10, P. 52–54. (In Russ.)
- Ivanov A.G. Computer games in teaching history. *Society: sociology, psychology, pedagogy*. 2019, N 3 (59), P. 134–138. (In Russ.)
- Kalmykov V.A. Video games and patriotism: virtual extrasocial practices in shaping the image of Russia. *Bulletin of the Russian State Humanitarian University. Series: Political Science. Story. International relationships. Foreign Regional Studies. Oriental studies*. 2014, N 1, P. 296–301. (In Russ.)
- Kalmykov V.A. Image of Russia and the industry of computer games. *Communicative platforms for social and media innovations Proceedings of the 1st International Scientific and Practical Conference*. Moscow, 2014, P. 87–91. (In Russ.)
- Kostrova S.V., Markukhova Ya.O. Russian characters in the narratives of computer games. *Culture and technology*. 2019, Vol. 4, N 4, P. 204–213. (In Russ.)
- Lawler J., Smith S. Reprogramming the history of video games: a historian's approach to video games and their history. *International public history*. 2021, Vol. 4, N 1, P. 47–54.
- Marenich N.A. Artistic techniques for constructing an open work in video games. *APRIORI. Series: Humanities*. 2014, N 1, P. 1–14. (In Russ.)

- Mead C. *War Play: Video Games and the Future of Armed Conflict*. Boston: Eamon Dolan / Houghton Mifflin Harcourt, 2013, 198 p.
- Melissinos C. *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*. New York: Welcome Books, 2013, 215 p.
- Memory on the Web: the digital turn in memory studies: a collection of articles, ed. A.F. Pavlovsky and A.I. Miller. SPb.: Publishing house of the European University in St. Petersburg, 2023. (In Russ.)
- Novikova O.N. Virtual game as a means of forming the personal identity of children and adolescents. *Pedagogical education in Russia*. 2014, N 2, P. 146–151. (In Russ.)
- Pötzsch H., Šisler V. Playing cultural memory: framing history in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38-89: Assassination. *Games and culture*. 2019, N 14 (1), P. 3–25.
- Ramsay D. Brutal games: Call of duty and the cultural narrative of World War II. *Cinema Journal*. 2015, N 54, P. 94–113.
- Reisner C. “The reality behind it all is very true”: Call of duty: black ops and the remembrance of the cold war. *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*. New York, NY: Bloomsbury, 2016, P. 247–260.
- Reprintseva E.A. The evolution of modern gaming culture of youth. *Society. Wednesday. Development*. 2007, N 1, P. 49–70. (In Russ.)
- Ryabov O.V., Belov S.I., Davydova O.S., Kubyshkin A.I., Ryabov D.O., Ryabova T.B., Smirnov D.G., Sputnitskaya N.Yu., Yudin K. A. “Enemy number one” in the symbolic politics of the cinematography of the USSR and the USA during the Cold War. Moscow: Aspect Press, 2023, 400 p. (In Russ.)
- Skurlatova E.D. Philosophy of war and its embodiment in computer games. *Homo holistic: a person is a holistic collection of scientific articles by teachers of the SUSU Department of Philosophy, students, undergraduates and postgraduates of universities*. Ministry of Education and Science of the Russian Federation, South Ural State University Department of Philosophy. Chelyabinsk, 2015, P. 197–202. (In Russ.)
- Tsaregorodtseva A.A., Safronova A.I. Formation of interest in world history with the help of computer games (on the example of the Assassin’S Creed game series). *Science and education: preserving the past, creating the future. Collection of articles of the X International Scientific and Practical Conference: in 3 parts*. Penza: Science and Education (SP Gulyaev G.Yu.), 2017, P. 144–146. (In Russ.)
- Tsaregorodtseva A.A., Safronova A.I. World culture through the prism of The Witcher 3: Wild Hunt Science and education: preserving the past, creating the future. *Collection of articles of the XIII International Scientific and Practical Conference*. Penza: Science and Education (SP Gulyaev G.Yu.), 2017. P. 280–282. (In Russ.)
- Volodenkov S.V., Fedorchenko S.N. Digital stigmata as a tool for manipulating mass consciousness in the conditions of the modern state and society. *Sociological research*. 2018, N 11(415), P. 117–123. (In Russ.)
- Werch T. Endless war with echoes and ghosts: collective memory, national identity, and the new frontier of American movies and video games. *Historical expertise*. 2019, N 4 (21), P. 25–41. (In Russ.)
- Yul Y. Do games tell stories? Brief note about games and narratives. *Philosophical and literary journal Logos*. 2015, Vol. 25, N 1 (103), P. 61–78.

Yushchalkina V.V. Explications of ethnic stereotypes in English-language video games. Topical issues and prospects for the development of the humanities. *Collection of scientific papers following the results of the international scientific-practical conference*. Moscow: Innovative Center for the Development of Education and Science, 2017, P. 30–32.

Литература на русском языке

Ассман Я. Культурная память. Письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности. – М.: Языки славянской культуры, 2004. – 368 с.

Бастид Р. Коллективная память и социология бриколажа // Социологический ежегодник. – 1970. – № 3. – С. 94–115.

Бегларян Г.А. Трансформация традиционных ценностей в современных видеоиграх // Философские вопросы естествознания и технических наук: материалы международной научной конференции. – 2014. – С. 329–332.

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

Верч Т. Нескончаемая война с отголосками и призраками: коллективная память, национальная идентичность и новый фронт американских фильмов и видеоигр // Историческая экспертиза. – 2019. – № 4 (21). – С. 25–41.

Володенков С.В., Федорченко С.Н. Цифровые стигматы как инструмент манипуляции массовым сознанием в условиях современного государства и общества // Социологические исследования. – 2018. – № 11 (415). – С. 117–123.

«Враг номер один» в символической политике кинематографий СССР и США периода холодной войны / под ред. О.В. Рябова. – М.: Издательство «Аспект Пресс», 2023. – 400 с.

Ефремов В.Г., Сломинская Е.В. Обучение истории с помощью компьютерных игр // Современная наука: теоретический и практический взгляд: сборник статей Международной научно-практической конференции / отв. ред. Сукиасян А.А. – Уфа, 2015. – С. 107–110.

Иванов А.Г. Компьютерные игры в обучении истории // Общество: социология, психология, педагогика. – 2019. – № 3 (59). – С. 134–138.

Иглин Д.А. Видеоигры как технология политической коммуникации // Сборники конференций НИЦ Социосфера. – 2015. – № 10. – С. 52–54.

Калмыков В.А. Видеоигры и патриотизм: виртуальные экстрасоциальные практики в формировании образа России // Вестник РГГУ. Серия: Политология. История. Международные отношения. Зарубежное регионоведение. Востоковедение. – 2014. – № 1. – С. 296–301.

Калмыков В.А. Образ России и индустрия компьютерных игр // Коммуникативные платформы для социальных и медийных инноваций: материалы 1-й Международной научно-практической конференции. – Москва, 2014. – С. 87–91.

- Кострова С.В., Маркухова Я.О. Русские персонажи в нарративах компьютерных игр // Культура и технологии. – 2019. – Т. 4, № 4. – С. 204–213.
- Маренич Н.А. Художественные приёмы построения открытого произведения в видеоиграх // APRIORI. Серия: Гуманитарные науки. – 2014. – № 1. – С. 14.
- Некоторые итоги социологического исследования «Компьютерные игры и политика памяти» / С.Н. Федорченко, Е.В. Карявина, Д.О. Тедиков, Р.А. Маркарян, К.В. Теслюк // Журнал политических исследований. – 2020. – Т. 4, № 2. – С. 90–105.
- Новикова О.Н. Виртуальная игра как средство формирования личностной идентичности детей и подростков // Педагогическое образование в России. – 2014. – № 2. – С. 146–151.
- 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.
- Репринцева Е.А. Эволюция современной игровой культуры молодежи // Общество. Среда. Развитие. – 2007. – № 1. – С. 49–70.
- Скурлатова Е.Д. Философия войны и ее воплощение в компьютерных играх // Homo holistic: человек целостный сборник научных статей преподавателей кафедры философии ЮУрГУ, студентов, магистрантов и аспирантов вузов / Министерство образования и науки Российской Федерации, Южно-Уральский государственный университет Кафедра философии. – Челябинск, 2015. – С. 197–202.
- Фактор компьютерных игр в реализации политики памяти / С.Н. Федорченко, Д.О. Тедиков, К.В. Теслюк, Р.А. Маркарян // Преподавание истории и обществознания в школе. – 2020. – № 3. – С. 39–47.
- Федорченко С.Н. Интерпретация событий Великой Отечественной войны в компьютерных играх: риски и перспективы легитимации режима через политику памяти // Постсоветские исследования. – 2020. – Т. 3, № 5. – С. 427–438.
- Хальбвакс М. Социальные рамки памяти. – М.: Новое издательство, 2007. – 348 с.
- Царегородцева А.А., Сафронова А.И. Мировая культура через призму игры The Witcher 3: Wild Hunt // Наука и образование: сохраняя прошлое, создаем будущее: сборник статей XIII Международной научно-практической конференции: в 3 ч. – Пенза: Наука и Просвещение (ИП Гуляев Г.Ю.), 2017. – С. 280–282.
- Царегородцева А.А., Сафронова А.И. Формирование интереса к мировой истории с помощью компьютерных игр (на примере серии игр Assassin's Creed) // Наука и образование: сохраняя прошлое, создаем будущее / сборник статей X Международной научно-практической конференции: в 3 частях. – Пенза: Наука и Просвещение (ИП Гуляев Г.Ю.), 2017. – С. 144–146.
- Черный С.Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект “Europa Universalis IV”) // Шаги-Steps. – 2017. – Т. 3, № 2. – С. 87.
- Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Философско-литературный журнал Логос. – 2015. – Т. 25, № 1 (103). – С. 61–78.
- Юцалкина В.В. Экспликации этнических стереотипов в англоязычных видеоиграх // Актуальные вопросы и перспективы развития гуманитарных наук / сборник научных трудов по итогам международной научно-практической конференции. – Москва, 2017. – С. 30–32.