

ИНСТИТУТ ВСЕОБЩЕЙ ИСТОРИИ РАН
ЦЕНТР ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИСТОРИИ
РОССИЙСКОЕ ОБЩЕСТВО
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИСТОРИИ



INSTITUTE OF WORLD HISTORY
CENTRE FOR INTELLECTUAL HISTORY
RUSSIAN SOCIETY OF INTELLECTUAL HISTORY



ДИАЛОГ СО ВРЕМЕНЕМ

87

DIALOGUE WITH TIME

DIALOGUE WITH TIME

INTELLECTUAL HISTORY REVIEW

2024 Issue 87

EDITORIAL COUNCIL

Carlos Antonio AGUIRRE ROJAS
La Universidad Nacional
Autónoma de México

Mikhail V. BIBIKOV
Institute of World History RAS

Vera P. BUDANOVA
Institute of World History RAS

Tamara A. BULYGINA
North-Caucasus Federal University

Wojciech WRZOSEK
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza
w Poznaniu

Evgeniy V. Afonasin
Novosibirsk State University

Stefano GARZONIO
Università di Pisa, Italia

Galina I. ZVEREVA
Russian State University
for the Humanities

Valentina P. KORZUN
Omsk State University

German P. MYAGKOV
Kazan Federal University

Igor V. NARSKIJ
Perm State National
Research University

Valery V. PETROFF
Institute of Philosophy RAS

Jefim I. PIVOVAR
Russian State University
for the Humanities

Jörn RÜSEN
Kulturwissenschaftliche Institut, Essen

Irina M. SAVELIEVA
Higher School of Economics
National Research University

Gyula SZVÁK
Eötvös Loránd University,
Budapest, Hungary

Natalia B. SELUNSKAYA
Lomonosov Moscow State University

Andrej B. SOKOLOV
Yaroslavl State Pedagogical University
named after K. D. Ushinsky

Rolf TORSTENDAHL
Uppsala Universitet, Sweden

Victoria I. UKOLOVA
Moscow State Institute of International
Relations (University) MFA of Russia

Chen QINENG
The Institute of World History,
Chinese Academy of Social Sciences

Pavel P. SHKARENKO
Russian State University
for the Humanities

ДИАЛОГ СО ВРЕМЕНЕМ

АЛЬМАНАХ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИСТОРИИ

2024 Выпуск 87

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Карлос Антонио АГИРРЕ РОХАС
Национальный автономный
университет Мехико

М. В. БИБИКОВ
Институт всеобщей истории
Российской академии наук

В. П. БУДАНОВА
Институт всеобщей истории РАН

Т. А. БУЛЫГИНА
Северо-Кавказский
федеральный университет

Войцех ВЖОСЕК
Университет им. Адама Мицкевича,
Познань, Польша

Е. В. АФОНАСИН
Новосибирский государственный
университет

Стефано ГАРДЗОНИО
Пизанский университет, Италия

Г. И. ЗВЕРЕВА
Российский государственный
гуманитарный университет

В. П. КОРЗУН
Омский государственный университет
им. Ф. М. Достоевского

Г. П. МЯГКОВ
Казанский
федеральный университет

И. В. НАРСКИЙ
Пермский государственный
национальный исследовательский
университет

В. В. ПЕТРОВ
Институт философии
Российской академии наук

Е. И. ПИВОВАР
Российский государственный
гуманитарный университет

Йорн РЮЗЕН
Институт наук о культуре, Эссен, ФРГ

И. М. САВЕЛЬЕВА
НИУ «Высшая школа экономики»

Дюла СВАК
Будапештский университет
им. Лоранда Этвеша, Венгрия

Н. Б. СЕЛУНСКАЯ
Московский государственный
университет им. М. В. Ломоносова

А. Б. СОКОЛОВ
Ярославский государственный
педагогический университет
им. К. Д. Ушинского

Рольф ТОШТЕНДАЛЬ
Уппсальский Университет, Швеция

В. И. УКОЛОВА
МГИМО (Университет) МИД России

Чен ЧИНУН
Институт мировой истории
Академии социальных наук, КНР

П. П. ШКАРЕНКОВ
Российский государственный
гуманитарный университет

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

доктор исторических наук, профессор, член-корреспондент РАН
Лорина Петровна РЕПИНА

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

ВЕДЕШКИН М. А., кандидат исторических наук (отв. секретарь)
ВИШЛЕНКОВА Е. А., доктор исторических наук, профессор
ВОРОБЬЕВА О. В., кандидат исторических наук, доцент
ГОРЕЛОВ М. М., кандидат исторических наук
ИОНОВ И. Н., кандидат исторических наук
КИСЕЛЕВА М. С., доктор философских наук, профессор
КОРЧИНСКИЙ А. В., кандидат филологических наук, доцент
НЕДАШКОВСКАЯ Н. И., кандидат филологических наук, доцент
ПЕТРОВА М. С., доктор исторических наук, доцент (зам. гл. редактора)
РУМЯНЦЕВА М. Ф., кандидат исторических наук, доцент
СЕЛУНСКАЯ Н. А., кандидат исторических наук
СЕРЕГИНА А. Ю., доктор исторических наук
СТОГОВА А. В., кандидат исторических наук, доцент
ШАБУНИНА А. К., кандидат исторических наук
ЭКШТУТ С. А., доктор философских наук

ДИАЛОГ СО ВРЕМЕНЕМ 87:

Аквилон, 2024. — 416 с.

Журнал «Диалог со временем» посвящен проблемам интеллектуальной истории, которая изучает исторические аспекты всех видов творческой деятельности человека, включая ее условия, формы и результаты.

ISSN 2073-7564

Эл. № ФС 77-53624



А К В И Л О Н

DIALOGUE WITH TIME 87

Moscow: Aquilo-Press, 2024. — 416 p.

Journal "Dialogue with Time" is specially intended for consideration of the problems of intellectual history understood as a study of historical aspects of all kinds of human creative activity, including its conditions, forms and products.

Подписной индекс в общероссийском каталоге «Роспечать» — **36030**

© Общество интеллектуальной истории, 2024
© Институт всеобщей истории, 2024
© Издательство «Аквилон», 2024
© Журнал «Диалог со временем», 2024

Репродуцирование (воспроизведение) данного издания или его части любым способом без письменного соглашения с издателем запрещается

Д.А. ТЕРЕХОВ, И.В. ФОМИН, М.А. ШТЕЙНМАН

**СССР НАЧИНАЕТСЯ В СУББОТУ
ДЕКОНСТРУКЦИЯ МИФА О БУДУЩЕМ И СМЕШЕНИЕ
ВРЕМЕН В ВИДЕОИГРАХ НА ПРИМЕРЕ ATOMIC HEART¹**

В статье поднимается вопрос отражения советской модерности в современном интерактивном тексте. Объектом выступает видеоигра Atomic Heart, в которой выявляется различие между исторической советской темпоральностью и ее восприятием в современной культуре. Делается вывод об особом преломлении категории темпоральности XX в. в людическом тексте. Он становится каркасом, на который интертекстуально наслаиваются узнаваемые игроком элементы реального мира и других художественных произведений. Однако они предстают перед ним в трансформированном виде, что позволяет говорить о том, что мир игры не является слепком эпохи, но представляет собой рефлексию событий XX в.

Ключевые слова: *ностальгия, исследования видеоигр, темпоральность, интертекстуальность, модерность.*

В каждую видеоигру на уровне игрового процесса закладывается ряд альтернативных темпоральностей, которые могут быть реализованы через различные механики, доступные реципиенту. Своими действиями игрок может влиять на то, по какому сценарию будут развиваться события в масштабе конкретной сцены или повествования в целом. На тематическом уровне, как и другие художественные формы, игры могут репрезентировать любой временной период, однако важным вопросом является роль, которую он исполняет. Хронотоп может быть декорацией, набором узнаваемых знаков и артефактов, привлекающих внимание ностальгирующего реципиента, таким образом исполняя в первую очередь маркетинговую функцию². Или же конкретный временной период может быть выбран для осмысления через него современности, демонстрируя то, как прошлое сформировало и предопределило настоящее³. Учитывая сложное темпоральное устройство игры как художественной формы, можно предположить, что видеоигра, репрезентирующая прошлое, является крайне продуктивным способом выстраивания событийной рефлексии во всей его «перцептивной динамике»⁴.

В рамках данного исследования будет проанализирована темпоральная структура Atomic Heart — видеоигры студии Mundfish (2023). При этом интерес представляет не внутренняя временная структура, но то, как в игре соединяются рефлексия советского прошлого и комбинация интертекстов, отсылающих как к фантастическим произведениям XX в.,

¹ Публикация подготовлена в ходе проведения работы научно-учебной группы «Фэнтези как трансмедийный феномен» (проект № 22-00-070 «Ремедиация мифологии и актуальные трансмедийные практики: литература, кинематограф, видеоигры») в рамках Программы «Научный фонд Национального исследовательского университета “Высшая школа экономики” (НИУ ВШЭ)».

² Бойм 2019: 99.

³ Там же: 669.

⁴ Малая 2020: 103.

так и к другим видеоиграм. Линейное время игрового повествования становится сложной мозаикой реальных и фантастических образов, мифологем и нарративов, связанных как с реальной историей Советского Союза, так и с различными вымышленными сюжетами. Таким образом, исследование представляет собой попытку изучить общие принципы отражения темпоральности в отдельном художественном произведении.

Понятие темпоральности в современной науке многозначно, и различные авторы акцентируют разные его аспекты. В работах А. Бергсона еще не используется слово «темпоральность» (автор вырабатывает схожее понятие *durée*, «длительность»), но Бергсон делает важное замечание о том, что воспоминания о прошлом постоянно корректируются, дополняются и сокращаются под давлением настоящего⁵. М. Хайдеггер понимает темпоральность как течение времени, к которому неразрывно привязан процесс понимания бытия⁶. Для немецкого социолога Н. Лумана темпоральность — «субъективное расширение», трактовка человеком определенного временного отрезка⁷. Британский социолог Б. Адам, ведущая исследовательница темпоральности как общественного феномена, разграничивает время и темпоральность, указывая на то, что время — естественнонаучная категория, которая существует вне зависимости от наблюдателя, в то время как темпоральность — неслучайный выделенный из времени отрезок, который осмысливается и соотносится с прошлым и будущим⁸. В этих определениях для нас важен субъективный характер темпоральности, особое преломление временного периода в восприятии индивидом (например, исторической эпохи, что более выражено у Адам). В соответствии с целью и объектом нашей работы далее мы определяем темпоральность как особое восприятие определенного исторического периода внешним наблюдателем. Для исследования также важен особый характер видеоигровой темпоральности как совокупности основных принципов временного устройства медиума. Предпосылка о необъективности темпоральности подразумевает также возможность ее изменения под влиянием культуры в целом. Описание такого сдвига на людическом материале и посвящена данная работа.

Кроме того, в анализируемой игре центральным является вопрос советской модерности, которая вслед за А. Марковым понимается как комплекс представлений об особом общественном устройстве СССР⁹. Важно, что изучаемая игра не реконструирует определенный период истории советского общества, а демонстрирует усредненный конструкт эпохи, состоящий из наиболее ярких образов в рамках стереотипного восприятия и отражающий неспециализированное знание о советской культуре усредненного современного человека. Обладание этим знани-

⁵ Bergson 2001: 100

⁶ См. Хайдеггер 2003: 56

⁷ Luhmann 1982: 290

⁸ Adam 2004: 69

⁹ Марков 2016.

ем – ключевой критерий определения целевого, «образцового игрока»¹⁰ Atomic Heart в силу важности для нарратива культурных кодов.

В работе использован ряд теоретических фреймов: теория ностальгии, особенно релевантным является анализ ностальгии по советскому прошлому; исследования советской модерности; теория анализа видеоигр, связанная с изучением структуры построения времени в интерактивных произведениях; семиотика, в частности теория культурных кодов и семиосферы, предложенная Ю.М. Лотманом.

Темпоральная структура видеоигр

Интерактивные произведения являются прежде всего пространственным медиа, т.е. деятельность игрока зачастую связана с освоением новых областей виртуального мира¹¹. Однако их темпоральная структура также представляет академический интерес по причине своего сложного, зачастую нелинейного строения.

Исследования темпоральной структуры видеоигр базируются на изучении устройства времени в «аналоговых» играх. Так, значимой оказывается концепция «магического круга» Й. Хейзинги. Хейзинга подчеркивает, что любая игра происходит в магическом круге, то есть особом пространстве, где действуют иные правила, затрагивающие и течение времени¹². Для видеоигр данную теорию адаптировали американские исследователи интерактивных произведений Б. Перрон и Д. Арсено. Они указывают на то, что структура «магического круга» цифровой игры устроена сложнее, поскольку с одной стороны виртуальный мир имеет диететические или условные границы, непреодолимые для протагониста, с другой — отображается на экране воспроизводящего устройства, который выступает вторичной границей игры¹³.

Темпоральная структура видеоигр также осмысливается в рамках различных нарратологических моделей. Й. Юл предложил разделять время видеоигр на время истории (сам законченный сюжет) и время дискурса (как история воспроизводится)¹⁴. В дальнейшем данная модель дополнялась и усложнялась другими теоретиками. Наиболее перспективной представляется модель М. Нитше, который указывает на специфику связи игровых пространства и времени, поскольку течение времени практически полностью обусловлено действиями игрока¹⁵.

В процессе взаимодействия с видеоигрой происходит постоянное соединение нескольких временных линий в единый текст. Интерактивное настоящее концептуализируется посредством повествования: игрок не просто получает информацию о том, что ему необходимо делать дальше, но постоянно углубляет понимание того, как функционирует

¹⁰ Термин предложен Г. Фраской (Frasca 2001) по аналогии с образцовым читателем У. Эко.

¹¹ Jenkins 2004: 122.

¹² Хейзинга 2011: 34–35.

¹³ Arseno, Perron 2008: 113–115.

¹⁴ Juul 2001.

¹⁵ Nitsche 2007: 147.

исследуемый им виртуальный мир. При этом многие элементы, не относящиеся к геймплейному настоящему, не являются обязательным условием прохождения и могут быть случайно или намеренно пропущены реципиентом. В этом проявляется характерная для видеоигры необходимость прикладывать дополнительное усилие для восприятия нарратива, которую норвежский литературовед и исследователь игр Э. Орсет обозначает как эргодичность¹⁶. Ряд исследователей проводил комплексный анализ построения темпоральной структуры видеоигр и ее соотношения со временем реципиента. Здесь показательна работа К. Хэнсона¹⁷.

Все указанные исследования видеоигровой темпоральной структуры проводились с нарратологических позиций. Однако отражение отдельных темпоральностей в видеоиграх является пробелом, который мы собираемся частично восполнить на материале *Atomic Heart*, прослеживая в нем преломления советского времявосприятия второй половины XX в.

Особенности повествования *Atomic Heart*

Atomic Heart относится к тематическому направлению альтернативной истории, представляя собой псевдореалистический нарратив, который отличается от действительных исторических событий из-за некоей допущенной автором перемены. В мире игры такое поворотное событие происходит в 1936 г. Вымышленный советский ученый Дмитрий Сеченов разрабатывает «полимер» — вещество, которое может хранить информацию и не отторгается человеческим организмом. Это приводит к прорыву в медицине (возможно предотвратить болезни мозга) и робототехнике (массово производятся сложные машины, выполняющие разные задачи). Последствия изобретения проявляются во многих сферах: от быстрой автоматизации тяжелой промышленности и строительства до появления полимерной косметики и первого робототра¹⁸.

Основной сюжет *Atomic Heart* разворачивается в субботу 13 июня 1955 года, за два дня до запуска информационной сети «Коллектив 2.0», в которой сознание граждан СССР, а затем и всего человечества объединится в общий разум. Во время праздника в честь скорого запуска сети один из ученых, Виктор Петров, взламывает роботов на территории «Предприятия 3826», и те нападают на людей, считая их солдатами враждебной армии. Главный герой, майор Нечаев, недавно потерявший память после ранения, должен поймать виновника восстания машин и помочь Сеченову восстановить порядок. В процессе Нечаев узнает о тайных планах правительства СССР и лично Сеченова по захвату США с помощью гражданских роботов и о возможности управлять людьми в «Коллективе 2.0», запуску которого и пытался помешать Петров.

Повествование в *Atomic Heart*, а вместе с ним и темпоральная структура историй амбивалентны. Перед игроком в реальном времени

¹⁶ Aarseth 1997: 95.

¹⁷ Hanson 2018.

¹⁸ Он оказывается секретным борделем, в котором изначально работали живые сотрудницы и сотрудники театра, а после добавления в труппу гиноидов – и роботы.

разворачивается сюжет, в котором Нечаев борется с последствиями сбоя на территории «Предприятия 3826». Вдобавок к этому игроку несколькими способами рассказывается о работе лабораторий, полигонов и заводов. Информация о них не нужна для прохождения, однако её факультативный сбор позволяет игроку получить доступ к дополнительным нарративам. Во-первых, часть информации подаётся через диалоги протагониста со всегда надетой на его руку перчаткой ХРАЗ, которая обладает искусственным интеллектом. Главный герой часто обсуждает с ХРАЗом происходящие события, посещенные локации и встречаемые в мире объекты. Во-вторых, в некоторых помещениях присутствуют текстовые и аудиопояснения, описывающие назначение и внутреннее устройство различных механизмов. В-третьих, игрок может находить и воспринимать информацию, оставленную в мире произведения различными неигровыми персонажами. Она может быть представлена в форме текстов и переписок в компьютерах, голосовых записей, а также диалогов с нейроинтерфейсами погибших работников и посетителей «Предприятия 3826»¹⁹.

Таким образом, игрок узнает информацию о виртуальном мире произведения не только с позиции главного героя, но также через внешние по отношению к протагонисту источники информации, нахождение которых опционально. Сумма нарративов игры представляет собой своеобразную мозаику из событий настоящего (которые доступны каждому игроку) и прошлого (доступ к которым зависит от того, насколько внимательно реципиент исследует виртуальный мир произведения).

В рамках игрового процесса игрок посещает две основные локации — летающий город Челомей и «Предприятие 3826». Челомей является моделью города будущего: в нем воплощаются идеалы фантастической советской урбанистики, где панельные дома и типовые административные здания окружаются садами, каналами и парковыми зонами. Такая застройка намеренно противопоставляется закрытым, часто подземным территориям «Предприятия 3826»²⁰. Оно образует комплекс научно-исследовательских центров, заводов и испытательных полигонов, которые игрок посещает, проходя основную историю или исследуя виртуальный мир. Все эти локации фактически представляют собой огромный музей, изолированный от остального СССР.

Наиболее явно это проявляется в локации ВДНХ, где в стерильной среде посетителям ограничено доступны передовые достижения советской науки, в частности технологии для изучения и освоения космоса и земного океана. Внутри полигонов, производственных и исследовательских учреждений главный герой может изучить обстановку и устройство даже недоступных помещений через окна, решетки и про-

¹⁹ Побочным эффектом полимерных нейроимплантов стало то, что предсмертный слепок сознания в полимере какое-то время может переживать последние впечатления и поддерживать разговор с главным героем.

²⁰ Briggs 2023.

ломы в стенах; наблюдать за работой станков и управляющих систем и понять быт сотрудников по их переписке и обустройству рабочих мест.

Изучая окружение, игрок постепенно складывает эклектичную картину преломленной через призму художественного вымысла советской реальности. Фантастические детали дополняют исторические элементы, которые сами по себе не столько достоверно изображают конкретный период, сколько ассоциативно передают общий дух эпохи послевоенного СССР, и показывают его постепенное развитие²¹. Многие элементы мира Atomic Heart интертекстуальны по своей природе и отсылают к образам утопической фантастики середины XX в.²², а также к культуре позднего СССР, городскому фольклору и легендам²³ (см. ниже).

Отчасти подобная разнородность оправдана длительным циклом разработки и рядом кадровых перестановок²⁴. Однако во многом эта гетерогенность представляет собой намеренное художественное решение. Так визуальные образы, из которых состоит виртуальный мир Atomic Heart, были созданы за несколько лет до начала разработки самой игры²⁵. При этом повествовательная составляющая игры несколько раз значительно менялась²⁶. Авторы игры пытались сохранить форму, состоящую из ассамбляжных стилистических решений²⁷, при этом значительно меняя содержание. Поэтому Atomic Heart можно рассматривать как пример сознательной трансформации исторической темпоральности. Все представленные визуальные и текстовые символы можно разделить на несколько групп, описанию синергии которых будет посвящена следующая часть работы.

Семиотика советского социума в Atomic Heart

Для выделения обозначенных категорий необходимо использовать инструментарий видеоигровой семиотики, а именно социальной семиотики, чтобы изучить взаимодействие различных кодов в ходе общественных перемен и их рефлексии. Этот подход предполагает рассмотре-

²¹ Интервью с создателями Atomic Heart из студии Mundfish. URL: https://youtu.be/_32CsJC4sCM?si=E-bbVb8yRJpteoZ&t=1931

²² Пасхалки и отсылки | Atomic Heart Вики | Fandom. URL: https://atomic-heart.fandom.com/ru/wiki/%D0%9F%D0%B0%D1%81%D1%85%D0%B0%D0%BB%D0%BA%D0%B8_%D0%B8_%D0%BE%D1%82%D1%81%D1%8B%D0%BB%D0%BA%D0%B8

²³ Интервью с создателями Atomic Heart из студии Mundfish. URL: https://youtu.be/_32CsJC4sCM?si=bTen_lZVAqOL9gpx&t=920

²⁴ Briggs 2023

²⁵ Atomic Heart "Escape" (2008). URL: https://www.youtube.com/watch?v=auZ_S53N_28
Другим примером в данном случае выступает предыдущая видеоигра студии, которая вышла за год до начала разработки Atomic Heart, многие трехмерные модели из которой вошли и в анализируемое произведение, при том, что никакой повествовательной связи между двумя играми нет (Soviet Lunapark VR — Reveal Trailer. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8VJ1cblD1-c>).

²⁶ На этапе разработки предыдущая версия сценария рассказывала про сотрудника советской милиции, страдавшего от раздвоения личности из-за инъекции полимера. Vitaly Kelm – Atomic Heart – Dream. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ZxmzljzulfEc>.

²⁷ Интервью с создателями Atomic Heart из студии Mundfish. URL: https://youtu.be/_32CsJC4sCM?si=0WM4nF2t5Z3rVJsP&t=1520

ние игр как мультимодальных, т.е. составных, одновременно использующих разные каналы связи символических систем²⁸. Знаками, передающимися по таким каналам, выступают тексты, изображения, предметы (в данном случае культурные артефакты²⁹), пространства игры и архитектура³⁰, звуковые элементы, а также правила игры, возможные поступки игрока и других агентов («игровые механики»), поступки игрока в рамках игрового процесса и т.п.³¹ При этом людические составляющие произведения анализируются в первую очередь не через поведение игрока, непредсказуемость которого внутри нарратива сама по себе представляет фундаментальную тему исследования³², а через выдвигаемые к образцовому игроку требования, его ожидаемые компетенции и предполагаемый игровой опыт³³. Выявить их можно, разбирая механики конкретной игры и сравнивая ее с произведениями схожего жанра, которые в случае рассматриваемого примера можно очертить как шутер от первого лица с элементами ролевой игры с открытым миром или «иммерсив-сим»³⁴.

Поскольку особое внимание уделяется общественно-политическим и историческим символическим системам, важным также становится понятие семиосферы, которую Ю.М. Лотман определяет как «все присущее данной культуре семиотическое пространство», т.е. общественный контекст. Из-за того, что семиосфера по определению неоднородна, состоит из разных типов языков, многокодовость видеоигр выступает не помехой, а проявлением общего принципа гетерогенности и взаимодействия «разных языков, разных этапов их развития» из-за проникновения в среду «отдельных текстов, а иногда целых культурных пластов»³⁵.

Первая группа включает ностальгические образы советского, частично заимствованные из набора культурных клише, употребимых в других медиа или связанных с ними по своему происхождению³⁶. В соответствии с теорией С. Бойм символы этой кодировки можно подразделить на две подгруппы – реставрирующие и рефлексиирующие. К реставрирующим относятся положительные, часто интертекстуальные образы, обеспечивающие узнавание эпохи и создающие позитивную атмо-

²⁸ Обзор работ авторов, в разные годы обращавшихся к семиотике при изучении видеоигр, и развития этой методологии как инструментария анализа социальных смыслов см. в Pérez-Latorre, Oliva & Besalú 2017: 587–591.

²⁹ Penix-Tadsen 2016: 172.

³⁰ Aroni 2022: 35–37. См. также о связи архитектуры и игрового процесса и денотации и коннотации в видеоигровой архитектуре в Aroni 2022: 41–44.

³¹ Pérez-Latorre, Oliva & Besalú 2017: 592–597; Penix-Tadsen 2016: 142–143.

³² Разбор одного из проявлений этой особенности см. в Штейнман, Терехов 2022.

³³ Pérez-Latorre, Oliva & Besalú 2017: 590.

³⁴ От англ. *immersive-simulator* («симулятор погружения»). Условный термин, обозначающий особый подход к организации игры, предусматривающий изучение мира игры и разнообразие возможных способов преодоления игровых препятствий благодаря системности и взаимосвязи разных механик.

³⁵ Лотман 1996: 164–168.

³⁶ О подобном перемещении клише из одного медиума в другие (ремедиацию) см. Penix-Tadsen 2016: 146.

сферу утопического прошлого и будущего по советской модели³⁷. В эту подкатегорию входят отрывки из мультфильма «Ну, погоди!», которые игрок может увидеть на телевизорах в безопасных зонах; исполняемые на радио песни советских музыкантов; использование фамилий исторических деятелей напоминающих о научно-технических и культурных достижениях СССР (Сеченов, Челомей, Вавилов, Павлов, Терешкова, Леонов, Плисецкая) и ее политическом устройстве (Молотов и Хрущев); а также завершение построения коммунизма путем объединения сознания всех людей, как заявляет академик Сеченов в открывающей сцене игры (что является параллелью с финалом антиутопии Замятина).

Детали реставрирующих символов, благодаря которым происходит узнавание обстановки и эпохи, можно назвать «суппортами» советскости, используя термин Р. Барта. Именно эти детали переводят исходно лишённые значения функциональные объекты в разряд символов советского³⁸. Так, игрок может залезть на крышу жилого дома по трубе (игровая функция, основанная на свойстве объекта), а желтый цвет не только выделяет ее на фоне стены, создавая резкий хромостереопический контраст³⁹, но и указывает на принадлежность к архитектуре СССР второй половины XX в., отсылая к аналогичной окраске газовых труб в реальности. Сама советскость выступает конкретным «вариантом» символа – свойством материального знака (например, трубы), которое отличает его от других объектов с той же функцией (выделенных цветом уступов, краев крыш и т.п.)⁴⁰. В результате вся система реставрирующих символов выступает, с одной стороны, слепком культуры и ее темпоральности, с другой, формирует особое восприятие эпохи на основе этого кода.

Элементы рефлексирующей ностальгии, напротив, представляют неидеализированный и разнородный образ эпохи, обращая внимание на ее негативные стороны. Тяга к прошлому с их помощью обретает форму критического анализа. При этом объект рефлексии становится привлекательным именно за счет выявляемого несовершенства⁴¹. Такими символами могут быть объекты того же рода, что и реставрирующие. К ним можно отнести карикатурно-гротескные (даже для персонажей игры) мультфильмы о противостоянии пионера и буржуа, неизменно погибающего после попытки навредить советскому обществу; наличие у гражданских роботов боевого режима (ср. «мирный советский трактор»); использование труда заключенных на предприятии «3826»; в целом создание изолированного научного городка.

Важную роль в обеих подгруппах играют элементы окружения, в первую очередь архитектурные, которые выступают иконическими

³⁷ Бойм 2019: 23.

³⁸ Барт 2003: 98–99.

³⁹ Nerurkar M. No more wrong turns. URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/no-more-wrong-turns>

⁴⁰ Барт 2003: 99–100.

⁴¹ Бойм 2019: 117.

знаками, что происходит со зданиями во многих играх⁴², и указывают на типовые и уникальные строения в СССР и странах ОВД⁴³: «Семиотика пространства имеет исключительно важное, если не доминирующее, значение в создании картины мира той или иной культуры»⁴⁴. Само пространство «Предприятия 3826» используется создателями игры для выстраивания мифа о советском будущем (например, подчиняясь описанному Лотманом закону гомеоморфизма⁴⁵, арена перед входом в ВДНХ при взгляде сверху образует атом, символизируя технологический прогресс). Так игра формирует игровые ожидания у реципиента⁴⁶, а затем разрушает их, демонстрируя опустошенные территории предприятия и вводя новые правила и игровые механики — стрельбы, ближнего боя, обыска контейнеров и т.д. При этом новые пространства организованы в соответствии с возможностью применить эти механики⁴⁷: в обитаемых прежде помещениях расставлены сундуки и шкафы с полезными предметами; открытые пространства, коридоры и комнаты предприятия теперь образуют арены для боев; а на опустевших испытательных полигонах с пространственными головоломками планировка многих комнат не фиксирована благодаря подвижным стенам и полу.

Смешение исторических и фантастических элементов можно наблюдать во всех повествовательных кодах. При этом у суппортов советскости появляются коннотативные смыслы — на их основе образуются вторичные знаки с собственным значением, означающим которого выступает другой завершённый знак⁴⁸. Интересно, что основным знаком здесь выступает также исходно вторичный миф советскости. Подобно бартовской «баскскости», он вырастает из исторического понятия, но становится направленным на индивидуальное восприятие, подразумевает отбрасывание фактов и реалий в угоду императивности опознавания, когда реципиент испытывает чувство, что этот домик построен специально для него, «как некий магический предмет, возникший в сегодняшней жизни без всякого следа породившей его истории»⁴⁹. Благодаря этому вторичные знаки Atomic Heart выстраивают из советского мифа, который служит для моделирования иллюзорной «советскости», рассчитанной на мгновенное магическое узнавание, новый контрмиф. Поэтому и представляется возможным обозначить одну из скрытых коммуникативных функций советскости в Atomic Heart — ресентимент. Семиотика советскости обладает вполне очевидной коммуникативной интенцией —

⁴² Aroni 2022: 35.

⁴³ Челомей | Atomic Heart Вики | Fandom. URL: <https://atomic-heart.fandom.com/wiki/%D0%A7%D0%B5%D0%BB%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D0%B9>

⁴⁴ Лотман 1996: 205.

⁴⁵ Там же: 209

⁴⁶ Подробнее о предвосхищении будущего опыта благодаря особенностям игрового пространства см. Upton 2015: 73–92.

⁴⁷ Aroni 2022: 41–44.

⁴⁸ Барт 2000: 297.

⁴⁹ Барт 2008: 283–284.

воссоздание условного золотого века советских побед, времени, которое, по словам А. Юрчака, «было навсегда, пока не кончилось»⁵⁰.

В ходе построения обозначенного контрмифа происходит слом советскости, выявляется ее идеологическая выхолощенность и пустотность («где кончается смысл, начинается миф») и подрывается эффективности его воздействия на сознание, когда мифологическое слово «предстает одновременно как внушение и констатация»⁵¹. Этот слом переживает как игрок, наблюдающий за переменной кодировки, т.е. изменения символической нормы, по мере развития сюжета; так и главный герой, постепенно узнающий о секретных планах руководства страны и своего начальника, которые идут вразрез с заявленными публично целями советского общества. Как следствие, символы СССР в игре демонстрируют динамику, о которой пишет Лотман: «[текст] может “умирать” и вновь возрождаться, быв устаревшим, сделаться современным или даже профетически указывающим на будущее»⁵². То есть одни и те же символы не уходят в прошлое, а постоянно актуализируются, по-разному интерпретируясь в различных семиосферах. Благодаря этому смешению достигается полнота общего образа советского, несмотря на историческую неточность многих деталей: в 1955 г. показаны «Москвич-408» (выпущен в 1964), ружье КС-23 (стоит на вооружение с середины 1980-х), отрывки из мультсериала «Ну, погоди!» (первый выпуск – 1969 г.), упоминаются космонавты Гагарин, Терешкова и Леонов и т.п. Хотя сами эти элементы не относятся к показываемым годам, в фантастическом контексте игры и в восприятии игрока, носителя языков современной культуры⁵³, они прочитываются как символы будущего из 1950-х и СССР в целом.

Подробно этот процесс можно отследить на примере внутриигровой музыки, а именно электронных и рок-аранжировок советских эстрадных произведений. Здесь представляется уместным разделение эмоционального восприятия прошлого на ностальгию игрока и ностальгию персонажа, предложенное американской исследовательницей С. Поздерак-Чейневи для описания музыкальной ностальгии в видеоиграх⁵⁴. Важно учитывать, что описываемые здесь и далее символы СССР и его утопического развития не воспринимаются самими героями как относящиеся к историческому или альтернативному прошлому. Песни Аллы Пугачевой в жанрах синтвейв и хэви-металл в мире игры считаются музыкой из будущего, которая была особым образом предсказана и записана, но для внешнего наблюдателя она служит указанием на трансформированную советскость произведения. Таким образом, можно говорить о наличии отдельных времявосприятий в целом у персонажей (диегетического) и у игрока (экзегетического).

⁵⁰ Юрчак 2014.

⁵¹ Барт 2008: 283.

⁵² Лотман 1996: 169.

⁵³ Там же: 178.

⁵⁴ Pozderac-Chenevey 2014.

Вторую группу составляют элементы, опирающиеся на научно-фантастические тематические направления в целом, без привязки к советскости. В частности, к ним относятся: стремление к освоению космоса (ярко выраженная и в историческом СССР эпохи «оттепели»⁵⁵); связь общественного прогресса и успехов в естественных науках⁵⁶; размышления о необходимых границах свободной воли; из более конкретных отсылок в нарративе – демонстрация теста Тьюринга; смертельно опасные мутации у зараженных особой болезнью людей и т.п. Эти примеры сближаются с реставрирующими образами-цитатами, но отличаются по основной функции: вместо упора на воссоздание духа эпохи, они, напротив, «унифицируют» ее, с одной стороны, вписывая в широкий контекст, с другой, направляя траекторию игрока в конкретное русло. К примеру, сама идея массового применения роботов, которых игрок видит уже в первые минуты игры, позволяет отнести Atomic Heart к научной фантастике еще до того, как будут распознаны черты советской техноутопии, а также подчеркивает недокументальность окружения и готовит игрока к художественным допущениям. Так на стыке области историческо-советского и научно-фантастического рождаются символы фантастического СССР – происходит «семиобразовательный процесс» на границах двух семиосфер⁵⁷. Схожую задачу выполняют устойчивые системы людических знаков, которые переходят из одной игры в другую и позволяют игроку эффективно взаимодействовать с конкретным игровым пространством, даже воспринимая его в первый раз. Они облегчают взаимодействие с потенциально незнакомой, трансформированной советской средой в рамках геймплея благодаря использованию считываемых игроками правил и указателей, часть которых похожа на правила в других играх, посвященных изучению территории, пострадавшей от некоей катастрофы: Bioshock⁵⁸ (подводный город-утопия, разрушенный во время гражданской войны), Prey⁵⁹ (космическая станция, изучавшая внеземную форму жизни, которая вырывается на свободу), System Shock⁶⁰ (космическая станция, захваченная искусственным интеллектом). В частности, можно отметить активное использование сделанных персонажами записей, в том числе личной переписки, как источника информации о мире игры; враждебность окружающей среды вкупе с возможностью избежать открытого конфликта, использование оружия, похожего на то, что используется в обозначенных играх.

⁵⁵ Бойм 2019: 138

⁵⁶ Reid 2005: 290–291.

⁵⁷ Лотман 1996: 183. Ср. также создание нового вымышленного мира Atomic Heart из нескольких кодов с высказыванием Лотмана далее: «Новаторство в том и состоит, что принципы одного жанра перестраиваются по законам другого, причем этот “другой” жанр органически вписывается в новую структуру и, одновременно, сохраняет память об иной системе кодирования» (Там же: 185).

⁵⁸ «1С», 2007.

⁵⁹ Bethesda Softworks, 2017.

⁶⁰ Origin Systems, 1994.

Таким образом, социально-семиотический анализ *Atomic Heart* позволяет выявить как в видеоигровом дискурсе о фантастическом советском исполняются три метафункции коммуникации, которые, как пишет Майкл Халлидей, определяют само устройство языка⁶¹. Первая – понятийная (*ideational*), упорядочение и толкование жизненного опыта⁶² (составление представления о мире благодаря узнаваемым звуковым, визуальным, текстовым и людическим элементам); вторая – взаимочленная (*interpersonal*)⁶³, задающая особенности взаимодействия с другими людьми (или роботами, если учитывать, с одной стороны, игровой слой *Atomic Heart* и демонстрацию бытовых говорящих андроидов, с другой); и третья — текстовая (*textual*), создание и поддержка длящихся и связанных дискурсов (рефлексирующие коды сами по себе и их взаимодействие с другими)⁶⁴. Иными словами, можно говорить о формировании особого языка фантастического советского, который обладает многоуровневой системой переплетенных времен.

Разберем описанный процесс формирования комплексного дискурса советского будущего на примере. В определенный момент истории главный герой преследует взломавшего роботов ученого Петрова в театре имени Майи Плисецкой, но оказывается в перекрытом коридоре. Петров требует от майора Нечаева придать выставленным в коридоре балеринам такое положение, чтобы их тени дополнили тени висящих на проводах трупов и кровь на стене (см. рис. 1).



Рис. 1. Тени робота-балерины и погибшего человека в театре имени Майи Плисецкой в *Atomic Heart*

В данном эпизоде ярко проявляется разнообразие символов по их происхождению и влиянию на прочтение игроком. Первый слой образуют сам театр как место действия и его название, служащие напоминанием об успехах советского искусства. При этом театр расположен на ост-

⁶¹ Halliday 2004: 31.

⁶² Ibid: 29.

⁶³ «We call it the interpersonal metafunction, to suggest that it is both interactive and personal» (Ibid: 29–30).

⁶⁴ Ibid: 30.

рове и отделен от остальных строений, что указывает на разделение искусства и повседневного. Главный герой не может самостоятельно дать указания роботам, однако Захаров-ХРАЗ помогает выбрать нужные балетные позиции, демонстрируя принадлежность Захарова не только к научной, но и к культурно-социальной элите и их сближение в советском обществе (на это также указывает то, что билеты в театр выдаются только жителям Челомея или высокопоставленным членам партии).

Второй, фантастический уровень образуется в первую очередь роботами-балеринами, которые заменили людей как в официальной деятельности театра, так и в теневой – проституции. Можно также отметить, что театр располагается под землей, как и лаборатории и цеха, посещенные игроком ранее. Тем самым подчеркивается высокотехнологичность и футуристичность (с точки зрения игрока) местного искусства. Далее, однако, происходит сдвиг в восприятии этих символов, который производится самим игроком. Петров утверждает, что фантастические советские технологии не могут быть мирными, и заставляет игрока совместить якобы невоенные образы с окружающими их разрушениями.

Таким образом, через антагониста Петрова авторы предлагают игроку сложить последовательность мультимодальных семиотических кодов, которая сама по себе становится сообщением, направляющим восприятие окружающих событий. Поскольку игрок активно участвует в ее сборке, данный процесс можно описать как проявление «процедурной риторики» – участия геймплея в общем повествовании, описанного американским исследователем И. Богостом⁶⁵. Протагонист и управляющий им игрок оказываются теми героями семиосферы, которые «обладают более высокой, чем их окружение, степенью свободы выбора своего поведения [и способны] совершать поступки, т. е. пересекать границы запретов, недоступные для других», чем порождают событийный нарратив. «Каждое такое пересечение есть поступок, а цепь поступков образует сюжет»⁶⁶. Такими же полномочиями, по крайней мере в *Atomic Heart*, обладает и антагонист, вызывающий смену доминирующей группы кодов с позитивно-утопических на катастрофично-критические в масштабах всей истории. Однако особый интерес при видеоигровом семиотическом анализе вызывает именно роль игрока как активного интерпретатора символов внутри произведения. Так как именно от игрока зависит развитие основной истории, следует считать его автором субъективной итоговой темпоральности произведения, основанную на особом упорядочивании и восприятии символов разных семиосфер.

Столкновение темпоральностей как инструмент рефлексии

В *Atomic Heart* происходит не только смешение и переосмысление символов советской темпоральности, но также попытка анализа и противопоставления различных идеологий эпохи модерна. Авторы напря-

⁶⁵ Bogost, 2007, подробнее о политических дискурсах: 67–98.

⁶⁶ Лотман 1996: 206.

мую ставят вопросы: является ли утопический трансгуманизм конечной формой реализации коммунизма? Достойна ли эта (или иная другая) идеология таких жертв, как человеческая свободная воля и жизнь? Чем должен пожертвовать индивид для реализации глобальных общественных целей и готов ли он совершить эту жертву под идеологическим давлением или же его необходимо держать в неведении?

В приуроченном к запуску «Коллектива 2.0» праздничном обращении Дмитрий Сеченов подчеркивает, что данный шаг позволит достигнуть всех целей, которые стоят перед советской идеологической системой (абсолютная степень коллективизации, отказ от «посредственных» индивидуальных проблем ради достижения перспективной общей цели, ускорение научно-технического прогресса за счет равномерного и справедливого распределения обязанностей между всеми гражданами). Фактически академик перечисляет «незыблемые идеи» социалистической идеологической системы, выделяемые исследователями советской модерности, например, С. Коткиным⁶⁷.

Однако в конце игры протагонист узнает, что «Коллектив 2.0» не просто объединит всех людей в систему, в которой возможен моментальный обмен мыслями и знаниями, но фактически лишит всех подключенных к ней свободы воли и действий, превратит граждан Советского Союза одновременно в рабочую силу и дополнительную вычислительную мощь нейросети. Единственным человеком, сохраняющим свободу воли и при этом имеющим контроль над «Коллективом», станет академик Сеченов. При этом его целью является не столько захват власти, сколько попытка прекратить все конфликты (и межгосударственные, и межличностные), которые, по его мнению, возникают именно из-за того, что общество состоит из индивидов, преследующих личные цели и игнорирующих общечеловеческие интересы. Антагонист пытается достигнуть утопической трансгуманистической цели, маскируя ее реальным социалистическим дискурсом. Подобно тому, как внутри сюжета Сеченов поддерживает видимость преданности партии с помощью образа советского академика и министра промышленности, Atomic Heart использует обозначенные выше коды советскости для означивания философской идеи другой эпохи уже на уровне текста, то есть в послании для реципиента. Таким образом, смешение реального и вымышленного можно наблюдать и на идейном уровне произведения.

Сеть «Коллектив 2.0», имеющая целью в буквальном смысле обезличить подключенных к ней людей, может представлять собой отсылку на роман «Мы» Евгения Замятина. В антиутопии Замятина четко обозначено сочетание высоких космических технологий (строительство «ИНТЕГРАЛА») с нивелированием свободы воли нумеров. Кульминацией этого становится Великая Операция по удалению «центра фантазии» из мозга граждан. Той же логике следует и Atomic Heart, где под-

⁶⁷ Kotkin 1995: 151–153.

чинение личности коллективным нуждам происходит благодаря техническому решению: людям делают прививку, которая впоследствии заставит их быть частью коллективного разума. Таким образом, в игре еще раз подчеркивается обозначенная выше мысль о понимании социального развития общества исключительно как следствия научно-технического прогресса. Развитие всех остальных сфер межчеловеческих отношений становятся его непосредственным результатом.

Следствием сочетания различных комплексов идей и нарративов становится гетерогенная темпоральная структура *Atomic Heart*. Ностальгия по СССР настоящему смешивается с тоской по ненаступившему утопичному будущему, описанному фантастами XX в. Игра достигает этого множеством способов, в первую очередь гиперболизируя и смешивая образы, связанные со стереотипным представлением о Советском Союзе и о его возможном развитии благодаря скачку в технологическом прогрессе при сохранении исходной общественно-политической структуры. Неудача антагониста в финале подчеркивает невозможность достижения всеобщего блага через наивысшую степень насилия над личностью каждого человека⁶⁸. Однако успеха не достигает и протагонист, поскольку физическое насилие (будучи главным способом его взаимодействия с миром) также не может быть эффективным способом разрешения идеологического конфликта, лежащего в основе сюжета игры. Герой может победить отдельных представителей идеологии, таких как Петров или Сеченов, но не противостоящую ему систему.

В целом, *Atomic Heart* представляет собой яркий пример художественного преломления темпоральности XX в. Игра является своеобразным кластером идей и нарративов, выходящих за пределы текста интерактивного произведения. Основная линия повествования является стержнем, на который нанизываются интертексты, аллюзии и отсылки на реальные исторические события. Игровой мир, в свою очередь, состоит из объектов, которые являются узнаваемыми артефактами эпохи, но значительно дополняются фантастическими элементами. Многие герои носят фамилии реальных исторических личностей, однако, при схожести биографий, не являются их документальным воплощением. Техника, искусство и эстетика историчны, но изолированы от изначального пространственного и временного контекста создания. Многие комплексы идей связаны с существовавшими в реальности общественно-политическими дискурсами, но в игре их тезисы доведены до гротеска. Таким образом, игрок постоянно испытывает чувство узнавания вкупе с ощущением инаковости, что позволяет говорить о том, что мир игры, не будучи ретропичной, по З. Бауману⁶⁹, репрезентацией Советского Союза, представляет собой рефлекссию событий XX в.

⁶⁸ Дополнительного рассмотрения потребует сюжет уже заявленного продолжения игры, которое продолжит ее открытый финал.

⁶⁹ См. Бауман 2019

БИБЛИОГРАФИЯ / REFERENCES

- Бауман З. Ретротопия / Пер. с англ. В. Л. Силаевой; под науч. ред. О.А. Оберемко. М.: ВЦИОМ, 2019 [Bauman Z. Retrotopiya (Retrotopia) / Per. s angl. V. L. Silaevoi; pod nauch. red. O.A. Oberemko. M.: VTsIOM, 2019].
- Барт Р. Основы семиологии // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму / Пер. с фр. и вступ. ст. Г.К. Косикова, ред. В.Д. Мазо. М.: Издательская группа «Прогресс», 2000 С. 247–311. [Bart R. Osnovy semiologii (Elements of Semiology) // Frantsuzskaya semiotika: Ot strukturalizma k poststrukturalizmu / Per. s fr. i vstup. st. G.K. Kosikova, red. V.D. Mazo. M.: Izdatel'skaya gruppa «Progress», 2000. S. 247–311].
- Барт Р. Система Моды. Статьи по семиотике культуры / Пер. с фр., вступ. ст. и сост. С. Зенкина. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 2003 [Bart R. Sistema Mody. Stat'i po semiotike kul'tury (The Fashion System) / Per. s fr., vstup. st. i sost. S. Zenkina. M.: Izdatel'stvo im. Sabashnikovyykh, 2003].
- Барт Р. Мифологии / Пер. с фр., вступ. ст. и сост. С. Зенкина. М.: Академический проект, 2008 [Bart R. Mifologii (Mythologies) / Per. s fr., vstup. st. i sost. S. Zenkina. M.: Akademicheskii projekt, 2008].
- Бойм С. Будущее ностальгии / Пер. с англ. А. Стругача. М.: Новое литературное обозрение, 2019 [Boim S. Budushchee nostalgii (The Future of Nostalgia) / Per. s angl. A. Strugacha. M.: Novoe literaturnoe obozrenie, 2019].
- Лотман Ю.М. Внутри мыслящих миров. Человек – текст – семисфера – история. М.: Языки русской культуры, 1996 [Lotman Yu.M. Vnutri myslyashchikh mirov. Chelovek – tekst – semiosfera – istoriya (Inside of the Thinking Worlds. Human – Text – Semiosphere – History). M.: Yazyki russkoi kul'tury, 1996].
- Малая Е.К. Кapsула времени в постсоветском совхозе // Антропологический форум. 2020. № 47. С. 84–110 [Malaya E.K. Kapsula vremeni v postsovetском sovkhoze // Antropologicheskii forum. 2020. № 47. S. 84–110].
- Марков А.В. Советская модерност: производство отсутствия // НЛЮ. 2016. Т. 140. №4 [Markov A.V. Sovetskaya modernost: proizvodstvo otsutstviya (Soviet Modernity: the Production of the Absence) // NLO. 2016. T. 140. №4]. URL: <https://magazines.gorky.media/nlo/2016/4/sovetskaya-modernost-proizvodstvo-otsutstviya.html>
- Хейзинга Йохан. Homo ludens. Человек играющий / Сост., пред. и пер. Д.В. Сильвестрова. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011 [Kheizinga Iokhan. Homo ludens. Chelovek igrayushchii (Homo Ludens) / Sost., pred. i per. D.V. Sil'vestrova. Spb.: Izd-vo Ivana Limbakh, 2011]
- Штейнман М.А., Терехов Д.А. Квест как нарративный феномен: от рыцарского романа к самостоятельной истории // Коммуникации. Медиа. Дизайн. 2022. Т. 7. № 4. С. 104–123 [Shteinman M.A., Terekhov D.A. Kvest kak narrativnyi fenomen: ot rytsarskogo romana k samostoyatel'noi istorii (Quest as a Narrative Phenomenon: From the Chivalric Romance to an Independent Story) // Kommunikatsii. Media. Dizain. 2022. T. 7. № 4. S. 104–123].
- Юрчак, А. Это было навсегда, пока не кончилось. Последнее советское поколение / Пер. с англ. А. Юрчака. М.: НЛЮ, 2014 [Yurchak, A. Eto bylo navsegda, пока не konchilos'. Poslednee sovetskoe pokolenie (Everything Was Forever, Until It Was No More : the Last Soviet Generation) / Per. s angl. A. Yurchaka. M.: Novoe literaturnoe obozrenie, 2014].
- Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. London: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Aroni G. The Semiotics of Architecture in Video Games. L.: Bloomsbury Academic, 2022.
- Arseno D., Perron B. In the Frame of the Magic Cycle. The Circle(s) of Gameplay // Video Game Theory Reader Vol. 2 / Ed. B Perron, M.J.P. Wolf. N.Y., L.: Routledge, 2008. P. 109–132.
- Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, L.: The MIT Press, 2007.
- Briggs A.D. Atomic Heart Director Robert Bagratuni Talks About Immersing The Player In An Alternate World of Machines // GamerBraves. 2023. URL: <https://www.gamerbraves.com/atomic-heart-director-robert-bagratuni-talks-about-immersing-the-player-in-an-alternate-world-of-machines/>
- Frasca G. Video Games of the Oppressed: Video Games as a Means for Critical Thinking and Debate. 2001. URL: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/>
- Jenkins H. Game design as narrative architecture // Computer. 2004. Vol. 44, No. 3. P. 118–130.
- Juul J. Games Telling stories? // Game Studies. 2001. Vol. 1. No. 1. URL: <https://gamestudies.org/0101/juul-gts/>

- Halliday M.A.K. An Introduction to Functional Grammar (3 ed.). L.: Hodder Arnold, 2004.
- Hanson C. Game Time. Understanding Temporality in Video Games. Bloomington: Indiana University Press, 2018.
- Kotkin S. Magnetic Mountain: Stalinism as a Civilization. Berkeley: Un-ty of California Press, 1995.
- Nitsche M. Mapping Time in Video Games // Situated Play: Proceedings of the Third International Conference of the Digital Games Research Association DiGRA'07. Tokyo. 2007. P. 145–151.
- Penix-Tadsen P. Cultural Code. Video Games and Latin America. Camb., L.: The MIT Press, 2016.
- Pérez-Latorre O., Oliva M. & Besalú R. Videogame Analysis: a Social-Semiotic Approach // Social Semiotics. 2017. Vol. 27. No. 5. P. 586–603.
- Pozderac-Chenevey S. A direct link to the past: nostalgia and semiotics in video game music // Divergence Press. 2014. Vol. 1. No. 2. URL: <https://dp.huddersfielduniversitypress.com/article/id/497/print/>
- Reid S. The Khrushchev Kitchen: Domesticating the Scientific-Technological Revolution // Journal of Contemporary History. 2005. Vol. 40, No. 2. P. 289–316.
- Upton B. The Aesthetics of Play. Cambridge, London: The MIT Press, 2015.

Терехов Дмитрий Андреевич, аспирант, Школа философии и культурологии, преподаватель, Институт медиа, НИУ «Высшая школа экономики», dterehov@hse.ru

Фомин Илья Владимирович, аспирант, школа философии и культурологии, преподаватель, институт медиа, НИУ «Высшая школа экономики», ivfomin@hse.ru

Штейнман Мария Александровна, кандидат филологических наук, профессор, Институт медиа, НИУ «Высшая школа экономики», mshteynman@hse.ru

The USSR Begins on Saturday: The Deconstruction of the Myth of the Future and the Conjunction of Temporalities in Video Games. Case Study of Atomic Heart

This paper raises an issue of the reflection of soviet modernity in an interactive text. Within the case study of video game Atomic Heart, the difference between the historical soviet temporality and its perception in modern culture is revealed. It is concluded that in the ludic text, the temporality of the 20th century can be transformed in a special way. The text suits as a core for further intertextual enhancements, namely the artifacts of the real historical period and the elements of other narratives recognized by the player. They appear in a transfigured form proving that the fictional world does not reproduce the epoch but reflects on it.

Key words: *nostalgia, game studies, temporality, intertextuality, modernity.*

Dimitrii Terekhov, postgraduate student at school of philosophy and cultural studies, lecturer at institute of media, HSE University, dterehov@hse.ru

Iliia Fomin, postgraduate student at school of philosophy and cultural studies, lecturer at institute of media, HSE University, ivfomin@hse.ru

Maria Shteynman, PhD, professor at institute of media, HSE University, mshteynman@hse.ru

CONTENTS

Intellectual History Today

<i>Nikolay Naumov</i> The New Testamentary Topoi in the Hussite Fundamentalism.....	5
<i>Elena Telmenko</i> «The Simplicity of Christian Life» and the Renewal of the Church in the Sermons of Girolamo Savonarola on the Book of Ruth.....	20
<i>Lorina Repina</i> Communications of Scottish intellectuals and “The Scots Magazine (Edinburgh, 1735–1755).....	37
<i>Kirill Anderson</i> Owen and Marx: the spiritual fathers of social cooperation.....	51
<i>Tatiana Skorokhodova</i> ‘Qu’aujourd’hui avant tout l’on doit à sa patrie la vérité’: the phenomenon of resemblance between Pyotr Tchaadaev’s philosophy and social thought of the Bengal Renaissance.....	66
<i>Svetlana Baturenko</i> Feminist Ideas of the Russian Historian and Sociologist S.N. Yuzhakov.....	84
<i>Karine R. Ambartsumyan</i> P.I. Averyanov - Orientalist of the " Second Plan" Practice of Intellectual Biography Reconstruction.....	99

Image of the World in Historical Context

<i>Victoria K. Pichugina</i> A new hero for a new world. The disciple’s path of Odyssey in Ancient Greek tragedies	115
<i>Maria R. Nenarokova</i> God the Creator and man the creator: Auctor – Creator – Conditor.....	134
<i>Philip V. Petrov</i> Earthly essences of Augustine’s Universe.....	147
<i>Mikhail Vedeshkin</i> The World According to Sallustius. «Concerning the Gods and the Universe» and It’s Author.....	155

History and Memory

<i>Oksana Golovashina</i> Between Progressivism and Memory: How Can Industrial Heritage Be Commemorated?.....	169
<i>Andrei Linchenko, Daniil Anikin</i> Memory of migratory communities in the museum space of Moscow discursive strategies and regimes of visibility.....	184
<i>Andrey Mitrofanov</i> Practices of commemoration in Napoleonic Piedmon from revolutionary acculturation to dynastic legitimation.....	198
<i>Ivan Nokhrin</i> Renaming Cities in the Context of National Identity the Historical Case of Toronto and Ottawa.....	214
<i>Tatyana Ivanova, Nikolay Samylkin</i> Three Images of Vasily Ivanovich Chapayev.....	224

In the Space of Sociocultural History

<i>Vladimir Konyukhov</i>	
Pontifex, but not Maximus: from Pagan Pontiffs to Christian Bishops.....	239
<i>Ksenia Sozinova</i>	
Gender Ideology of the Puritans in the Thomas Gataker's Sermon to newlyweds the Case of Lady Brilliana Harley.....	252
<i>Vladimir Korshunkov</i>	
University Latin in the "Autumn Evenings" by Mikhail Zagoskin.....	265
<i>Maria Gridneva</i>	
Interrelation of Religious and Ethnic Consciousness on the Example of Altai Burkhanism.....	278
<i>Alexey Yakub, Natalia Yakub</i>	
V.I. Lenin and I.V. Stalin: the Dual Power of Images in the Space of Soviet Postal Policy in the 1920s – 1930s.....	294
<i>Oleg Bodrov, Almaz Zakirov</i>	
Street theater "Mime Troupe of San Francisco" as a spiritual reaction of youth to the socio-political reality of the USA in the 1960s – 1970s.....	309
<i>Dimitrii Terekhov, Ilia Fomin, Maria Shteynman</i>	
The USSR Begins on Saturday: The Deconstruction of the Myth of the Future and the Conjunction of Temporalities in Video Games. Case Study of Atomic Heart.....	325

History and Personality

<i>Plate Alice</i>	
"Gross is lost": on the Brunswick Diplomat Who in 1741 Stayed Behind in Russia....	342
<i>Anna Sviridonova</i>	
Bishop Mikhail Semyonov and the Old Believers.....	356

Reading books...

<i>Marina Arzakanian</i>	
RussianStudiesHu in the context of intellectual History.....	373
<i>Feodor Nikolai</i>	
The concept of affect in gender studies.....	376
<i>Boldin Vladimir, Siniša Atlagić, Karipov Baltash</i>	
Power and Intellectuals in the Space of History.....	382

Trnslations and publications

<i>Tatiana Smolentseva</i>	
Junius' Letter to the King on the Question of Free Speech in Britain in the 1760s – 1770s...	388

Events and projects

<i>Maya Petrova</i>	
The Universe in Science and Literature (On the materials of the Round Table).....	401

СОДЕРЖАНИЕ

Интеллектуальная история сегодня

<i>Н.Н. Наумов</i> Новозаветная топика в гуситской идеологии.....	5
<i>Е.П. Тельменко</i> «Простота христианской жизни» и обновление церкви в проповедях Савонаролы на Книгу Руфи.....	20
<i>Л.П. Репина</i> Коммуникации шотландских интеллектуалов и “The Scots Magazine” (Эдинбург, 1735–1755).....	37
<i>К.М. Андерсон</i> Оуэн и Маркс: духовные отцы социальной кооперации.....	51
<i>Т.Г. Скороходова</i> «Теперь мы прежде всего обязаны родине истиной»: феномен сходства философии П.Я. Чаадаева и общественной мысли Бенгальского возрождения....	66
<i>С.А. Батуренко</i> Феминистские идеи русского историка и социолога С.Н. Южакова.....	84
<i>К.Р. Амбарцумян</i> П.И. Аверьянов – востоковед «второго плана» опыт реконструкции интеллектуальной биографии.....	99

Образ мира в историческом контексте

<i>В.К. Пичугина</i> Новый герой для нового мира особенности ученического пути Одиссея в древнегреческих трагедиях.....	115
<i>М.Р. Ненарокова</i> Бог-творец и человек-творец: Auctor – Creator – Conditor.....	134
<i>Ф.В. Петров</i> Земные существа универсума Августина.....	147
<i>М.А. Ведешкин</i> Универсум Саллюстия: трактат «О богах и мире» и его автор.....	155

История и память

<i>О.В. Головашина</i> Между прогрессизмом и памятью как возможна коммеморация индустриального наследия?.....	169
<i>А.А. Линченко, Д.А. Аникин</i> Память миграционных сообществ в музейном пространстве Москвы дискурсивные стратегии и режимы видимости.....	184
<i>А.А. Митрофанов</i> Коммеморативные практики в наполеоновском Пьемонте от революционной аккультурации к династической легитимации.....	198
<i>И.М. Нохрин</i> Переименование городов в контексте развития национальной идентичности исторический пример Торонто и Оттавы.....	214
<i>Т.Н. Иванова, Н.О. Самылкин</i> Три образа Василия Ивановича Чапаева в памяти российского общества.....	224

В мире социокультурной истории

<i>В.А. Конюхов</i> Pontifex, но не Maximus: от языческих понтификов к христианским епископам...	239
<i>К.А. Созинова</i> Гендерная идеология пуритан в проповеди новобрачным Томаса Гатейкера случай леди Бриллианы Харли.....	252
<i>В.А. Кориунков</i> Университетская латынь в «Осенних вечерах» М.Н. Загоскина.....	265
<i>М.В. Гриднева</i> Взаимосвязь религиозного и этнического сознания на примере алтайского бурханизма.....	278
<i>А.В. Якуб, Н.В. Якуб</i> В.И. Ленин и И.В. Сталин: двоевластие образов в пространстве советской почтовой политики 1920–1930-х гг.....	294
<i>О.В. Бодров, А.В. Закиров</i> Уличный театр «Мим труппа Сан-Франциско» как духовная реакция молодёжи на социально-политическую реальность США 1960–1970-х гг.....	309
<i>Д.А. Терехов, И.В. Фомин, М.А. Штейнман</i> СССР начинается в субботу: деконструкция мифа о будущем и смешение времен в видеоиграх на примере Atomic Heart.....	325

История и память

<i>А. Плате</i> «Гросс потерян»: о задержавшемся в 1741 г. в России брауншвейгском дипломате.....	342
<i>А.И. Свиридонова</i> Епископ Михаил Семенов и старообрядчество.....	356

Читая книги...

<i>М.Ц. Арзаканян</i> “Russian Studies Ну” в контексте интеллектуальной истории.....	373
<i>Ф.В. Николаи</i> Понятие аффекта в гендерных исследованиях.....	376
<i>В.А. Болдин, С. Аглаич, Б.Н. Карпов</i> Власть и интеллектуалы в пространстве истории.....	382

Переводы и публикации

<i>Т.С. Смоленцева</i> Письмо Юниуса королю: к вопросу о свободе слова в Британии в 1760–1770-х гг.....	388
--	-----

Научная жизнь

<i>М.С. Петрова</i> Универсум в науке и литературе (по материалам круглого стола).....	401
CONTENTS.....	410

Адрес редакции: 119334, Москва, Ленинский пр., д. 32А, к. 1423; тел. +7 (495) 938–53–91

<http://www.roii.ru/intellect/books/index.htm> ; dialogue.time@yandex.ru

Поиск DOI: <http://search.rads-doi.org/index.php/> ; <http://www.doi.org/>

Н.Н. Наумов

10.21267/AQUILO.2024.87.87.030

Е.П. Тельменко

10.21267/AQUILO.2024.87.87.031

Л.П. Ретина

10.21267/AQUILO.2024.87.87.001

К.М. Андерсон

10.21267/AQUILO.2024.87.87.002

Т.Г. Скороходова

10.21267/AQUILO.2024.87.87.003

С.А. Батуренко

10.21267/AQUILO.2024.87.87.004

К.Р. Амбарцумян

10.21267/AQUILO.2024.87.87.005

В.К. Пичугина

10.21267/AQUILO.2024.87.87.006

М.Р. Ненарокова

10.21267/AQUILO.2024.87.87.007

Ф.В. Петров

10.21267/AQUILO.2024.87.87.008

М.А. Ведешкин

10.21267/AQUILO.2024.87.87.009

О.В. Головашина

10.21267/AQUILO.2024.87.87.010

А.А. Линченко, Д.А. Аникин

10.21267/AQUILO.2024.87.87.011

А.А. Митрофанов

10.21267/AQUILO.2024.87.87.012

И.М. Нохрин

10.21267/AQUILO.2024.87.87.013

Т.Н. Иванова, Н.О. Самылкин

10.21267/AQUILO.2024.87.87.014

В.А. Колюхов

10.21267/AQUILO.2024.87.87.015

К.А. Созина

10.21267/AQUILO.2024.87.87.016

В.А. Кориунков

10.21267/AQUILO.2024.87.87.017

М.В. Гриднева

10.21267/AQUILO.2024.87.87.018

А.В. Якуб, Н.В. Якуб

10.21267/AQUILO.2024.87.87.019

О.В. Бодров, А.В. Закиров

10.21267/AQUILO.2024.87.87.020

Д.А. Терехов, И.В. Фомин, М.А. Штейнман

10.21267/AQUILO.2024.87.87.021

А. Плате

10.21267/AQUILO.2024.87.87.022

А.И. Свиридонова

10.21267/AQUILO.2024.87.87.023

М.Ц. Арзаканян

10.21267/AQUILO.2024.87.87.024

Ф.В. Николаи

10.21267/AQUILO.2024.87.87.025

В.А. Болдин, С. Атлагич, Б.Н. Карипов

10.21267/AQUILO.2024.87.87.026

Т.С. Смоленцева

10.21267/AQUILO.2024.87.87.027

М.С. Петрова

10.21267/AQUILO.2024.87.87.028

Журнал индексируется в Российском индексе научного Цитирования (РИНЦ).

Журнал включен в диссертационный перечень ВАК по специальностям: история,

история философии, филология; в каталог «Роспечать» (подписной индекс 36030);

в базу данных SCOPUS (с 2016 г.);

в базу данных WoS Core Collection (Emerging Sources Citation Index [ESCI]) (с декабря 2017 г.),

Q 1 (History: 2023 г. – по февраль 2024 г.); Q 2 (History: с марта 2024)

ЖУРНАЛ
QUAESTIO ROSSICA
2025–2026

<https://qr.urfu.ru/ojs/index.php/qr/future>

Журнал Quaestio Rossica объявляет о подготовке в 2025–2026 гг. выпусков со специальными рубриками.

Статьи в рамках представленных тематик, оформленные в соответствии с требованиями журнала, предлагается направить до конца 2024 года через сайт журнала

qr.urfu.ru



1. Уход правителя: вариативность исторической герменевтики
2. Трикстерство как симптом и фактор изменений социума во времени
3. Цензурирование культуры: Pro et Contra
4. Институты и события международного масштаба: воздействие на развитие государства и личности

ДИАЛОГ СО ВРЕМЕНЕМ

87 / 2024

Главный редактор — Лорина Петровна РЕПИНА

Адрес редакции: 119334, Москва, Ленинский пр., д. 32А, к. 1423; тел. +7 (495) 938–53–91

<http://www.roii.ru/intellect/books/index.htm> ; dialogue.time@yandex.ru

Поиск DOI: <http://search.rads-doi.org/index.php/> ; <http://www.doi.org/>

Дизайн обложки *И.Н. Граве*

Формат 60x90 / 16. Печать офсетная. Усл. печ. л. 26 (30 а.л.). Тираж 600

Отпечатано в типографии Onebook.ru (ООО «Сам Полиграфист»)

Москва, Волгоградский пр., дом 42, строение 5. Тел.: +7 495 545–37–10

Эл. почта: info@onebook.ru Адрес в Интернете: www.onebook.ru



Журнал индексируется в Российском индексе научного Цитирования (РИНЦ).

Журнал включен в диссертационный перечень ВАК по специальностям: история, история философии, филология; в каталог «Роспечать» (подписной индекс 36030);

в базу данных SCOPUS (с 2016 г.);

в базу данных WoS Core Collection (Emerging Sources Citation Index [ESCI]) (с декабря 2017 г.),

Q 1 (History: 2023 г. – по февраль 2024 г.); Q 2 (History: с марта 2024)

Полные электронные версии статей представлены на сайте: <http://roii.ru/publications/dialogue>

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия

(Свидетельство ПИ № ФС 77-24798 от 29 июня 2006 г.).

Электронная версия — Эл. № ФС 77-53624.

ISSN 2073–7564