

ОБРАЗ СОВЕТСКОГО ГОСУДАРСТВА ВО ВСЕЛЕННОЙ «МЕТРО»: СОДЕРЖАТЕЛЬНАЯ СТОРОНА И ИНСТРУМЕНТАЛЬНАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ

С. И. Белов

Институт научной информации по общественным наукам РАН,
Российская Федерация, 117418, Москва, Нахимовский пр., 51/21

М. М. Вантеевский

Институт научной информации по общественным наукам РАН,
Российская Федерация, 117418, Москва, Нахимовский пр., 51/21
Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова,
Российская Федерация, 119991, Москва, Ленинские горы, 1

В рамках данной работы выявляются особенности контекстуальности во вселенной «Метро» (в книжной серии и видеоиграх), а также анализируется сконструированный феномен «культурной травмы» по отношению к советскому прошлому. На основании обобщения полученных качественных и количественных данных авторы приходят к выводу о том, что образ государства и исторические символы имеют большой прагматический потенциал, возможности для идейно-ценностного конструирования, однако идеологическая составляющая имеет дифференцированную поддержку среди населения. Нарративы, посредством которых создатели основного сегмента вселенной «Метро» позиционируют советское прошлое, направлены на десакрализацию последнего путем радикальной деконструкции позитивной системы представлений о соответствующей эпохе, включая события Великой Отечественной войны, выступающей в качестве «мифа основания» в рамках политики памяти современной России. Последнее предполагает, что модель позиционирования СССР в рамках игровой вселенной направлена как на уничтожение остатков советской идентичности, так и на эрозию ингруппового фаворитизма россиян, воспринимающих события советского периода в деидеологизированном ключе, в качестве эмпирического обоснования претензий на особую престижность собственной модели самоопределения. Создатели смыслового ядра вселенной «Метро» не столько репрезентируют определенные события и насыщают их социально-политическим смыслом, сколько ретранслируют созданные другими идейно-ценностные модели. При этом важно отметить, что негативное позиционирование советского периода в данном случае не было встроено в дихотомию «прошлое — настоящее», в рамках которой современность выступала бы в качестве результата возвращения к условно «нормальной» модели социально-политического развития.

Ключевые слова: вселенная *Метро*, видеоигры, государство, исторические символы, культурная травма, массовая культура, современная антиутопия.

ВВЕДЕНИЕ

Эпоха глобализации и цифровизации поставила перед обществом новый вопрос — насколько необходим институт государства в современном мире. Еще начиная с социалистических утопических проектов Т. Мора, Т. Кампанеллы,

а также с работ К. А. Сен-Симона, Ш. Фурье, Р. Оуэна велись постоянные дискуссии вокруг темы построения идеального общества. На протяжении всего XX в. возникало большое количество как капиталистических, так и социалистических проектов, в основе которых лежали либо принцип потребления и клиентоориентированности, либо прогресс человечества и стремление к новым научно-техническим достижениям. Так, например, Аркадий и Борис Стругацкие создавали миры и образы будущего, которые ставили во главе всего человека как творческую единицу, человека, который стремится к победе науки во всех сферах общественной жизни, а также к большим достижениям и освоению новых космических пространств [Стругацкий, Стругацкий, 1967]. А, например, теоретик информационного общества Мануэль Кастельс разрабатывал идею в духе кибероптимизма горизонтального сетевого общения в интернете как альтернативу установившимся вертикальным взаимодействиям субъект — объект [Кастельс, 1999]. В результате такого проекта, по мнению его автора, роль государства и вышестоящих политических институтов оказывалась ненужной и даже вредной для общей системы. Тем не менее последние исследования уже отходят от дихотомии «государство — цифровизация» и рассматривают либо отдельные аспекты состояния «капитализма платформ» [Срничек, 2020; Ловинк, 2019; Зубофф, 2022], либо последствия медиатизации политики [Управляемость и дискурс виртуальных сообществ..., 2019], влияние цифровизации на все сферы жизни [Володенков, 2015; Федорченко, 2018; Володенков, Артамонова, 2020].

Современные писатели и разработчики видеоигр в основном отказываются от создания утопии и работают в направлении антиутопического жанра. Более того, в начале XXI в. в России антиутопия оказывается центром социального процесса в литературе, так как, в отличие от других жанров, она дает возможность высказываться на любую тему, используя любой контекст и обстоятельства. Тем не менее, если антиутопические произведения 2000-х годов являются отчасти реакцией на нереализованную либеральную утопию, которую в нашей стране провозгласили после развала СССР [Мартьянов, Фишман, 2010], то литературные проекты 2010-х представляют собой уже переосмысление политических решений руководства страны, на основе которых строятся прогнозы относительно дальнейшего развития.

Книжная и игровые трилогии «Метро» Дмитрия Глуховского* являются одним из современных антиутопических проектов, который создан для homo ludens («человека играющего») и несет в себе определенную концепцию негативной коннотации развития России после ядерной войны (Третьей мировой войны) и наступления «постапокалипсиса».

Тема позиционирования советского прошлого в рамках вселенной «Метро» уже нашла частичное отображение в научной литературе [Бабинович, 2019; Беляев, Кутومانов, Резник, 2021; Гольская, 2021; Султан-Заде, Алексеенко, 2023; Шевченко, 2023]. Однако в предшествующих исследованиях тема раскрыва-

* Признан в Российской Федерации иностранным агентом.

лась преимущественно сквозь призму мемориального позиционирования, т. е. реализации политики памяти. Вопрос о значимости нарративов игры в качестве ресурса коррекции политического восприятия и поведения изучался скорее по остаточному принципу. Также следует отметить, что мемориальная символика вселенной «Метро» исследовалась преимущественно как самодостаточный предмет, вне контекста компаративных изысканий. Не полностью был раскрыт и вопрос о тенденциях развития содержания и формы символических конструкций, использованных Д. Глуховским* и разработчиками соответствующих видеоигр в рамках позиционирования советского прошлого.

В роли предмета представленного исследования выступает образ советского прошлого, сконструированный создателями основной части литературной вселенной «Метро» и одноименной игровой франшизы.

Целью работы является фиксация ключевых аспектов образа советского государства в рамках центральных произведений франшизы «Метро» (книг и видеоигр) с учетом его инструментальной эффективности как символического конструкта. Под понятием «образ» в настоящей статье подразумевается совокупность идейно-ценностных конструкций, формирующих у читателя/зрителя восприятие объекта рассмотрения (в данной работе таким объектом является государство), а «эффективность», во-первых, рассматривается как итоговый результат процесса влияния семантической составляющей художественного произведения на сознание, а во-вторых, анализируется с позиции формирования социально-политической стратегии у респондента, которая может конвертироваться в политическое действие (участие в выборах, митингах и т. д.). Стоит отметить, что анализа эволюции семантики образа государства в данной работе не проводилось, так как этот политический институт во вселенной «Метро» статичен и не претерпевает изменений, а дополнительные свойства, которые появляются, например, в видеоигре как продолжении книги, не влияют на основной политический и идеологический нарратив.

Методологическая база исследования основана на сочетании сравнительного и структурного анализа, кейс-стади, а также синтезе элементов концепций социальной идентичности Тэджфела — Тернера [Tajfel, 1986, p. 276] и теории игры Й. Хейзинга [Хейзинга, 2022]. Для анализа семантического, синтаксического и прагматического потенциала художественных литературных произведений были использованы семиотические методы московско-тартуской школы [Лотман, 2002; Пятигорский, 1996; Гаспаров, 1996; Иванов, 1976; Успенский, 1996; Бахтин, 1986].

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Образы, содержащиеся в видеоиграх и книгах, представляют собой символические конструкции, воплощающие определенные ценности и смыслы, а также заданные ими модели поведения. Наличие у этих образов смысловой

* Признан в Российской Федерации иностранным агентом.

составляющей предполагает активное выполнение ими функции оценочного позиционирования, что, в свою очередь, означает, что они обладают значимым потенциалом коррекции политического восприятия и поведения представителей целевой аудитории [Галанина, Батурин, 2019].

Равным образом продвижение определенных образов может способствовать выработке, укреплению либо деконструкции макросоциальной идентичности. Последнее связано с тем, что формирование идентичности связано с синергией двух процессов: выработки ингруппового фаворитизма (представления о превосходстве носителей данной идентичности) и аутгрупповой дискриминации (мнения о неполноценности представителей иных макросоциальных групп) [Tajfel, 1986, p. 276].

Одной из форм эксплуатации образов, транслируемых через произведения массовой культуры, является выработка «культурной травмы», генерирующей коллективную идентичность у определенного сообщества. Ее возникновение требует существования «группы носителей» во главе с «говорящим», который репрезентирует определенное событие, насыщает его травмирующим смыслом, а затем «убедительно представляет заявление о травме аудитории-общественности» [Александрер, 2012]. Если данная модель имеет определенный успех, то у аудитории появляется уверенность в том, что они были травмированы каким-либо событием даже несмотря на то, что в реальности в их судьбе не было травмирующего опыта.

Использование видеоигр как инструмента конструирования «культурной травмы» потенциально обладает высокой эффективностью. Это обусловлено тем, что одним из главных правил «культуры игры» является свободный доступ к игре для каждого, сама игра (или художественное произведение) также есть проявление свободы [Хейзинга, 2022]. В результате читатель или игрок может не только наблюдать со стороны вымышленный мир писателя, но и получает возможность стать полноценным участником игрового мира.

В рамках первых произведений франшизы «Метро» автор определяет в качестве одного из первоисточников системообразующих травм российского общества (символическим образом отображенного в виде различных фракций постапокалиптической реальности московского метрополитена) советское прошлое. Модель общества СССР реконструируется автором в виде протогосударства «Красной линии». При этом речь идет не об исторической реконструкции. Автор использует для создания соответствующего образа различные элементы политической мифологии. Под политическим мифом в данном случае понимается упрощенная и непротиворечивая (и потому максимально доступная для восприятия) объяснительная модель, использующая в первую очередь инструменты воздействия на аффективную сторону человеческой психики. Д. Глуховский* и его соавторы в данном случае используют негативную вариацию советского мифа. Целью автора в данном случае — не просто репрезентация советских реалий, но и формирование у целевой аудитории

* Признан в Российской Федерации иностранным агентом.

определенного восприятия соответствующего политического бренда и его идеологической составляющей. За счет этого образ советского государства в центральных произведениях франшизы «Метро» демонизируется. При этом имеют место попытки прямого указания на буквально инфернальный характер советского государства (упоминается, что в звездах кремлевских башен обитают «демоны-повелители, маршалы армии бесов, призванные на защиту советского государства») [Глуховский*, 2023, с. 58, 220, 223]. Негативное позиционирование советского прошлого сопровождается формированием образа фантомной угрозы посредством эксплуатации темы относительно возможности воссоздания СССР. Последнее предполагает возвращение государства к вооруженной экспансии под предлогом распространения революции, массовым репрессиям, организацию «строек коммунизма» силами заключенных, закрытость по отношению к внешнему миру, возобновление практики «голодомора» и т.д. (см.: [Белов, 2022, с. 255–256]). При этом важно отметить, что реставрация советского государства, по мнению автора, в обязательном порядке должна привести к дегуманизации человека, вплоть до утраты им биологических инстинктов. Отдельно необходимо подчеркнуть, что автор де-факто ведет речь даже не об официальной идеологии СССР периода 1920–1930-х годов. В рамках вселенной «Метро» ее подменяют представления о советских идеологемах (и их воплощении на практике), присущие политической группе, которую, с учетом российской специфики, можно условно обозначить как «либералов — рыночных фундаменталистов». В итоге автор вселенной «Метро» стигматизирует не только марксистскую идеологию, но и, например, такие понятия, как «патриотизм», «любовь к родине» (обозначаемые в качестве ресурса манипулирования поведением масс) [Глуховский*, 2019, с. 12, 16, 18, 19, 23, 59, 130, 135, 136, 200, 201]. Критика «культы прошлого» в символическом, гипертрофированном виде проявляется и в образе сектантов со станции метро «Парк Победы», поклоняющихся божеству-первопредку — Божественному Червяку. В результате такого ретроспективного рассмотрения у читателя, посредством процесса коммеморации, появляется возможность десакрализации исторического наследия героев Великой Отечественной войны [Белов, 2022].

Обозначение советского строя как буквально противоестественного зададо логику развития образа «Красной линии»: в третьей книге серии и соответствующей игре само существование данного протогосударства создает угрозу крупномасштабного голода, связанную с дисфункциональностью его политической и экономической модели.

В то же время расширение антиобраза СССР за счет включения элементов, которые создатель игровой вселенной произвольно приписывает коммунистической идеологии, зададо тенденцию к постепенному маркированию в качестве «неправильных» всех прочих фракций в московском метрополитене, т.е. в символическом плане — всего российского общества в целом. В дальнейшем это получило развитие в виде образа пережившего ядерную войну правительства

* Признан в Российской Федерации иностранным агентом.

России («Невидимых Наблюдателей»), тайным образом управлявшего жизнью протогосударств столичной сети метро посредством манипуляций и прямого давления на такие фракции, как «Красная линия» и «Ганза». Важным инструментом управления поведением жителей метро является, в частности, распространение «Наблюдателями» в третьей игре серии ложных утверждений об оккупации территории России за пределами Москвы государствами коллективного Запада. Сущность политики «Невидимых Наблюдателей» заключается в обеспечении изоляции метро от внешнего мира, несмотря на то что условия уже позволяют людям вернуться на поверхность, где продолжают существовать человеческие поселения. Образ «Наблюдателей» выступил основой для негативного позиционирования уже образа современной России. Последний в итоге прямо демонизируется в рамках сюжетного ответвления, посвященного путешествию к бункеру в горе Ямантау, в котором размещалась вторая часть уцелевших представителей правительства РФ во главе с министром обороны (проект «Ковчег»^{*}). В итоге выясняется, что все выжившие члены правительства стали каннибалами. В рамках путешествия герои также сталкиваются с религиозной сектой Электроборцов, стремящихся к уничтожению сложных технологий и полному отказу от использования электроэнергии. Внешняя эстетика секты при этом почти полностью совпадает с символикой Русской православной церкви.

В целом образ советского государства (как и современной России) в рамках основных произведений франшизы «Метро» позиционируется в более негативном плане, нежели в большинстве крупных игровых проектов 2000–2010-х годов, включая зарубежную продукцию.

В качестве наглядного примера в данном случае можно привести серию игр «Call of Duty». В первой игре франшизы, выпущенной в 2003 г., еще имело место широкое тиражирование негативных стереотипов о СССР (включая образы заградительных отрядов, «комиссаров» и т. д.), а советские персонажи были во многом лишены субъектности. Однако уже в играх «Call of Duty: World At War» и «Call of Duty: Black Ops» советские персонажи обрели хорошо прописанные характеры и четкую мотивацию, их образы начали отличать как высокая маскулинность, так и полноценная субъектность (вплоть до готовности принять участие в восстании против действующей власти). В играх «Call of Duty: Vanguard» и «Call of Duty: Warzone» советский игровой персонаж Полина Петрова и вовсе была позиционирована в качестве архетипичного героя.

Показателен также пример игры «Atomic Heart», создатели которой активно использовали ресурс советской эстетики для конструирования визуальных образов в духе ретрофутуризма и обозначили СССР как наиболее передовую в технологическом плане державу в рамках концепции альтернативной истории.

Эффективность негативного позиционирования СССР в рамках основных произведений франшизы «Метро» может быть поставлена под сомнение. Соответствующие образы не являются оригинальными (если рассуждать о позиционировании именно советского государства) и ранее неоднократно транс-

^{*} Признан в Российской Федерации организацией, выполняющей функции иностранного агента.

лировались во многих произведениях массовой культуры. Однако данные социологических опросов свидетельствуют о том, что соответствующие нарративы слабо отражаются на восприятии Советского Союза и его истории россиянами, включая молодежь.

Опрос, проведенный Левада-центром* в сентябре 2020 г., показал, что Победа в Великой Отечественной войне является главным основанием для гордости за свою национально-государственную идентичность у 89 % россиян. По своей значимости она превосходит достижения в освоении космоса (43 %), присоединение Крыма (30 %), важность классической русской литературы для мировой культуры (29 %) и достижения отечественной науки (27 %). При этом уровень гордости за победу характеризует высокий уровень устойчивости, в отличие от прочих показателей¹.

Опрос ВЦИОМ, проведенный в июне 2020 г., позволил установить, что 95 % россиян считают победу в Великой Отечественной войне главным событием XX в. для России (среди молодежи этой позиции придерживаются 72 % респондентов). Также для 69 % опрошенных победа над нацистской Германией выступает важнейшим событием в отечественной истории (этот вариант ответа выбрали 49 % опрошенных в возрасте от 18 до 24 лет)².

Память о событиях Великой Отечественной войны хранят в большинстве российских семей. Опрос, проведенный ВЦИОМ в мае 2021 г., показал: 88 % респондентов известно о том, что их родственники принимали участие в войне. При этом 43 % опрошенных сообщили, что многие факты относительно участия родственников в войне известны им из рассказов близких и семейных архивов³.

При этом в восприятии СССР наблюдается постепенное вытеснение «памяти жертв» сегментом «памяти победителей». Опрос Левада-центра*, проведенный в июне 2020 г., позволил установить, что за период 1989–2020 гг. доля респондентов, мало знающих о политических репрессиях в СССР, увеличилась с 13 % до 20 %. За аналогичный период доля респондентов, мало знающих о событиях ВОВ, увеличилась лишь на 2 % (до 5 %)⁴.

Всероссийское эмпирическое исследование, проведенное коллективом ученых факультета политологии МГУ в 2022 г. [Кузнецов, Куликова, Петрова, 2023; Белов, Вантеевский, Ярошева, 2023], продемонстрировало, что молодежь (14–35 лет) знает многих современных писателей и может назвать неко-

¹ ГОРДОСТЬ И ИДЕНТИЧНОСТЬ // Левада-Центр*. 19.10.2020. URL: <https://www.levada.ru/2020/10/19/gordost-i-identichnost/> (дата обращения: 24.09.2023).

² Великая победа — главное событие в истории нашей страны в XX веке // ВЦИОМ. 23.06.2020. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/velikaya-pobeda-glavnoe-sobytie-v-istorii-nashej-strany-v-xx-veke> (дата обращения: 24.09.2023).

³ Великая Отечественная война в семейной памяти // ВЦИОМ. 05.05. 2021. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/velikaja-otechestvennaja-voina-v-semeinoi-pamjati> (дата обращения: 24.09.2023).

⁴ Историческая память // Левада-Центр*. 22.06.2020. URL: <https://www.levada.ru/2020/06/22/istoricheskaya-pamyat/> (дата обращения: 24.09.2023).

* Признан в Российской Федерации организацией, выполняющей функции иностранного агента.

торых патриотами (в том числе и Д. Глуховского*, однако на просьбу «описать образы настоящих героев среди персонажей произведений отечественной литературы» приводит в пример героев из литературы XIX в. или из советской классики (Андрей Болконский, Андрей Соколов, Василий Теркин, Петр Гринев, Алексей Мересьев). Таким образом, можно сделать вывод о том, что, с одной стороны, фамилии современных писателей и их произведения знакомы молодежи, однако образы, показанные в художественных произведениях, пока не воспринимаются как идейно-ценностные ориентиры, поэтому можно говорить об их низкой инструментальной эффективности: образы-доминанты трактуются не как морально-нравственный идеал, а с позиции игры, которая лучше бы не становилась реальностью.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В целом можно признать, что нарративы, посредством которых создатели основного сегмента вселенной «Метро» позиционируют советское прошлое, направлены на десакрализацию последнего путем радикальной деконструкции позитивной системы представлений о соответствующей эпохе, включая события Великой Отечественной войны, выступающей в качестве «мифа основания» в рамках политики памяти современной России. Это предполагает, что модель позиционирования СССР в рамках игровой вселенной направлена как на уничтожение остатков советской идентичности, так и на эрозию ингруппового фаворитизма россиян, воспринимающих события советского периода в деидеологизированном ключе, в качестве эмпирического обоснования претензий на особую престижность собственной модели самоопределения. При этом важно отметить, что негативное позиционирование советского периода в данном случае не было встроено в дихотомию «прошлое — настоящее», в рамках которой современность выступала бы в качестве результата возвращения к условно «нормальной» модели социально-политического развития.

Напротив, по мере эволюции игровой вселенной ее создатели начали в рамках сложившейся модели позиционирования стигматизировать также российскую современность. Образ последней был во многих аспектах тождественен системе негативных представлений о СССР и в то же время существенно расширен. С одной стороны, его дополнили представления о социокультурной модели развития России как о конструкторе, включающем в себя такие элементы, как архаизация общественных отношений, распространение религиозного фундаментализма и т. д. С другой стороны, изменилось позиционирование мотивации лиц, лояльных соответствующей общественно-политической системе. Если изначально в случае «красных» в метро верность рядовых граждан существующей политической системе обуславливалась страхом, то лояльность игровым персонажам, ассоциируемым с современной политической элитой РФ, выстраивалась на основе манипуляций различными заблуждениями и стереотипами.

* Признан в Российской Федерации иностранным агентом.

Однако эффективность данной модели символического позиционирования может служить предметом для дискуссии. Необходимо подчеркнуть, что по большей части создатели вселенной лишь обобщили и воспроизвели бытовавшие ранее формы негативного позиционирования советской действительности. Соответственно, Д. Глуховский* и прочие создатели смыслового ядра вселенной «Метро» не столько репрезентируют определенные события и насыщают их травмирующим смыслом, сколько ретранслируют созданные другими нарративы. Низкий уровень оригинальности контента в данном случае обуславливает ситуацию, при которой реакция на него целевой аудитории, вероятнее всего, будет слабо отличаться от реакции на нарратив-первоисточник, эффективность которого в плане продвижения смыслов и соответствующих ценностей может быть поставлена под сомнение с учетом данных социологических опросов.

В то же время важно обратить внимание на то, что негативное позиционирование как прошлого, так и настоящего условной «исторической России» не сопровождается в произведениях Д. Глуховского* и его соавторов презентацией позитивного образа будущего. Последнее налагается на четко выраженный индивидуализм основных героев данных произведений, отказ протагониста в финальной книге трилогии от мессианской роли и в целом «порицание масс». Как следствие, в роли объекта стигматизации выступают уже не политико-экономические модели организации общества, а сам социальный организм в лице широких масс населения, т. е. собственно целевая аудитория книг и игр (как, впрочем, и преобладающая в ее структуре национально-государственная идентичность), что, вероятнее всего, обусловило избирательность в восприятии читателями и игроками соответствующих произведений. Последние воспринимались преимущественно как средство развлечения, в то время как заложенные в них философские и социальные смыслы частично игнорировались.

Этот эффект, вероятно, усиливало то, что прямая демонизация советского и российского общества в целом противоречила динамике трендов позиционирования в рамках наиболее успешных игровых проектов, таких как, например, серия игр «Call of Duty» и «Atomic Heart».

На фоне этого можно предположить, что коммерческий успех проекта «Метро» не конвертируется в высокую эффективность соответствующих произведений как инструмента символической политики. Финальным подтверждением данного тезиса является тот факт, что несмотря на то что создатель игровой вселенной «Метро» в 2019 г. в интервью изданию «The Sun» обозначал цель игры «Metro. Exodus», а именно «the author behind the massively popular Metro series of books and video games hopes the next game in the series helps bring down Vladimir Putin and the Russian leader's "banana republic" regime. Dmitry Glukhovsky* told Sun Online that Russia's leaders are "a corrupt regime that just wants to be in power forever", and is using "propaganda, lies and misinformation"»

* Признан в Российской Федерации иностранным агентом.

to keep the people under control — but he hopes that the next game in the series, Metro Exodus, will reach Russia's youth and help them see the truth»⁵, в период с 2019 по 2023 г. в России не было политических протестов фанатов игры, не были сформированы политические требования геймерского сообщества. Однако последнее касается лишь расширения ареала популярности соответствующих мемориальных и политических установок. Нельзя отрицать, что книжная и игровая серии «Метро» могут быть эффективно использованы для закрепления соответствующих воззрений среди читателей и игроков, на момент ознакомления с серией уже придерживавшихся тех же взглядов, что и ее создатели.

Литература

- Александр Д.* Культурная травма и коллективная идентичность // Социологический журнал. 2012. № 3. С. 6–40.
- Бабинович В. С.* Идентичность геймера в виртуальном пространстве видеоигр // Вестник Томского государственного университета. 2019. № 446. С. 64–67.
- Бахтин М. М.* Эстетика словесного творчества. М.: Искусство, 1986. 445 с.
- Белов С. И.* Серия видеоигр «Метро 2033» как ресурс политики памяти: позиционирование и эффективность продвижения образов прошлого // Вопросы истории. 2022. № 4-1. С. 252–263. <https://doi.org/10.31166/VoprosyIstorii202204Statyi09>
- Белов С. И., Вантеевский М. М., Ярошева Д. В.* Ценностные предпочтения современной российской молодежи: результаты обобщения экспертных мнений // Политическая наука. 2023. № 2. С. 163–178. <https://doi.org/10.31249/poln/2023.02.07>
- Беляев Д. А., Кутоманов С. А., Резник С. В.* Стратегии пропаганды в видеоиграх: практики и актуальные темы // Nomothetika: Философия. Социология. Право. 2021. Т. 46, № 3. С. 443–450.
- Володенков С. В.* Интернет-коммуникации в глобальном пространстве современного политического управления. М.: Издательство Московского университета, 2015. 272 с.
- Володенков С. В., Артамонова Ю. Д.* Информационные капсулы как структурный компонент современной политической интернет-коммуникации // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2020. № 53. С. 188–196. <https://doi.org/10.17223/1998863X/53/20>
- Галанина Е. В., Батурин Д. А.* Мифологические структуры в видеоиграх: архетипы // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2019. № 36. С. 31–48.
- Гаспаров Б. М.* Язык, память, образ. Лингвистика языкового существования. М.: Новое литературное обозрение, 1996. 352 с.
- Глуховский Д. А.* * Метро 2033. М.: АСТ, 2023. 384 с.

⁵ «Автор популярной серии книг и видеоигр “Метро” надеется, что следующая игра поможет свергнуть Владимира Путина и режим “банановой республики” российского лидера. Дмитрий Глуховский* рассказал Sun Online, что российские лидеры — это «коррупцированный режим, который просто хочет быть у власти навсегда» и использует “пропаганду, ложь и дезинформацию”, чтобы держать людей под контролем. Глуховский* надеется, что следующая игра “Метро” дойдет до российской молодежи и поможет ей увидеть правду» (Gaming Revolution. Metro Exodus writer reveals he wants the game to help bring down Putin // The Sun. 15.01.2019. URL: <https://www.thesun.co.uk/tech/8208989/dmitry-glukhovsky-metro-exodus-putin/> (дата обращения: 11.12.2023)).

* Признан в Российской Федерации иностранным агентом.

- Глуховский Д. А. * Метро 2033. Метро 2034. Метро 2035. М.: АСТ, 2019. 848 с.
- Глуховский Д. А. * Метро 2035. М.: АСТ, 2022. 384 с.
- Гольская Т. В. Феномен романа «Метро 2033» Дмитрия Глуховского* // Русская литература в полилингвальном мире: вопросы аксиологии, поэтики и методики. Материалы II Научно-практической конференции к юбилею доктора филологических наук, профессора Якушевой Галины Викторовны. М., 2021. С. 317–322.
- Зубофф Ш. Эпоха надзорного капитализма. Битва за человеческое будущее на новых рубежах власти. М.: Издательство Института Гайдара, 2022. 784 с.
- Иванов В. В. Очерки по истории семиотики в СССР. М.: Наука, 1976. 303 с.
- Кастельс М. Становление общества сетевых структур // Новая постиндустриальная волна на Западе: Антология. М.: Academia, 1999. С. 492–505.
- Кузнецов И. И., Куликова Е. В., Петрова Ю. В. Пространство героев в сознании российской молодежи: разнообразие предложений при неясных предпочтениях // Политическая наука. 2023. № 2. С. 179–202. <https://doi.org/10.31249/poln/2023.02.08>
- Ловинк Г. Критическая теория интернета. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. 304 с.
- Лотман Ю. М. Статьи по семиотике культуры и искусства. СПб.: Академический проект, 2002. 542 с.
- Мартьянов В. С., Фишман Л. Г. Россия в поисках утопий. От морального коллапса к моральной революции. М.: Весь Мир, 2010. 256 с.
- Пятигорский А. М. Избранные труды. М.: Школа «Языки русской культуры», 1996. 591 с.
- Срничек Н. Капитализм платформ. М.: Издательский Дом ВШЭ, 2020. 128 с.
- Стругацкий А. Н., Стругацкий Б. Н. Полдень, XXII век. М.: Детская литература, 1967. 319 с.
- Султан-Заде Г. Т., Алексеенко Т. В. Конфликт в системе ценностных ориентаций личности как фактор поведения геймеров в видеоиграх. СПб.: Научное издание «Технологии», 2023. 100 с.
- Управляемость и дискурс виртуальных сообществ в условиях политики постправды / под ред. Д. С. Мартьянова. СПб.: ЭлекСис, 2019. 312 с.
- Успенский Б. А. Семиотика истории. Семиотика культуры. Т. 1. М.: Школа «Языки русской культуры», 1996. 605 с.
- Федорченко С. Н. Computer Game Studies как новая область политологии // Обозреватель. 2018. № 9 (344). С. 70–85.
- Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Азбука, 2022. 400 с.
- Шевченко И. А. Медиариторика исторических видеоигр в жизни российской молодежи и национальная безопасность страны // Studia Humanitatis. 2023. № 2. URL: <https://st-hum.ru/content/shevchenko-ia-mediatorika-istoricheskikh-videoigr-v-zhizni-rossiyskoy-molodezhi-i> (дата обращения: 11.12.2023).
- Tajfel H. The social identity theory of intergroup behavior // The psychology of intergroup relations. Chicago: Nelson-Hall Publishers, 1986. P. 276–393.

Белов Сергей Игоревич — д-р полит. наук, доц., вед. науч. сотр.; belov2006s@yandex.ru

Вантеевский Макар Михайлович — мл. науч. сотр., аспирант; mvanteevsky@yandex.ru

Статья поступила в редакцию: 24 сентября 2023 г.;

рекомендована к печати: 26 февраля 2024 г.

Для цитирования: Белов С. И., Вантеевский М. М. Образ советского государства во вселенной «Метро»: содержательная сторона и инструментальная эффективность // Политическая экспертиза: ПОЛИТЭКС. 2024. Т. 20, № 2. С. 198–211. <https://doi.org/10.21638/spbu23.2024.204>

* Признан в Российской Федерации иностранным агентом.

THE IMAGE OF THE SOVIET STATE IN THE “METRO” UNIVERSE: SUBSTANTIVE SIDE AND INSTRUMENTAL EFFECTIVENESS

Sergei I. Belov

Institute for Scientific Information in Social Sciences
of the Russian Academy of Sciences,
51/21, Nakhimovsky pr., Moscow, 117418, Russian Federation; belov2006s@yandex.ru

Makar M. Vanteevsky

Institute for Scientific Information in Social Sciences of the Russian Academy of Sciences,
51/21, Nakhimovsky pr., Moscow, 117418, Russian Federation
Lomonosov Moscow State University,
1, Leninskie Gory, Moscow, 119991, Russian Federation; mvanteevsky@yandex.ru

This paper identifies the specifics of contextuality in the Metro universe (in the book series and video games), and also analyzes the constructed phenomenon of “cultural trauma” in relation to the Soviet past. Based on the generalization of the obtained qualitative and quantitative data, the authors come to the conclusion that the image of the state and historical symbols have great pragmatic potential, opportunities for ideological and value construction, however, the ideological component has a differentiated support among the population. The narratives through which the creators of the main segment of the Metro universe position the Soviet past are aimed at desacralizing the latter through a radical deconstruction of the positive system of ideas about the corresponding era, including the events of the Great Patriotic War, which acts as a “founding myth” within the framework of the memory policy of modern Russia. The latter suggests that the model of positioning the USSR within the framework of the game universe is aimed both at destroying the remnants of Soviet identity and at the erosion of in-group favoritism of Russians who perceive the events of the Soviet period in a de-ideologized way, as an empirical justification for claims to the special prestige of their own model of self-determination. The creators of the semantic core of the Metro universe do not so much represent certain events and fill them with socio-political meaning, as they retransmit ideological and value models created by others. It is important to note that the negative positioning of the Soviet period in this case was not built into the “past — present” dichotomy, within the framework of which modernity would act as the result of a return to a conditionally “normal” model of socio-political development.

Keywords: universe *Metro*, video games, state, historical symbols, cultural trauma, mass culture, modern dystopia.

References

- Alexander D. Cultural Trauma and Collective Identity. *Sociological Journal*, 2012, no. 3., pp. 6–40. (In Russian)
- Babinovich V.S. Gamer identity in the virtual space of video games. *Yomsk State University Journal*, 2019, no. 446, pp. 64–67. (In Russian)
- Bakhtin M. M. *Aesthetics of verbal creativity*. Moscow: Art Publ., 1986. 445 p. (In Russian)
- Belov S. I. Video game series “Metro 2033” as a resource for the politics of memory: positioning and promotion efficiency of the images of the past. *Voprosy istorii*, 2022, no. 4–1, pp. 252–263. <https://doi.org/10.31166/VoprosyIstorii202204Statyi09> (In Russian)
- Belov S. I., Vanteevsky M. M., Yarosheva D. V. Value preferences of modern Russian youth: results of generalization of expert opinions. *Political science*, 2023, no. 2, pp. 163–178. <https://doi.org/10.31249/poln/2023.02.07> (In Russian)
- Belyaev D. A., Kutomanov S. A., Reznik S. V. Propaganda strategies in video games: practices and current topics. *Nomothetika: Philosophy. Sociology. Right*, 2021, vol. 46, no. 3, pp. 443–450. (In Russian)

- Castells M. Formation of the society of network structures. In: *New post-industrial wave in the West: Anthology*. Moscow: Academia Publ., 1999, pp. 492–505. (In Russian)
- Controllability and discourse of virtual communities in the context of post-truth politics, ed. by D. S. Martyanov. St. Petersburg: ElecSys Publ., 2019. 312 pp. (In Russian)
- Fedorchenko S. N. Computer Game Studies as a new area of political science *Observer*, 2018, no. 9 (344), pp. 70–85. (In Russian)
- Galanina E. V., Baturin D. A. Mythological structures in video games: archetypes. *Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*, 2019, no. 36, pp. 31–48. (In Russian)
- Gasparov B. M. *Language, memory, image. Linguistics of linguistic existence*. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie Publ., 1996. 352 pp. (In Russian)
- Glukhovskiy D. A.* *Metro 2035*. Moscow: AST, 2022. 384 p. (In Russian)
- Glukhovskiy D. A.* *Metro 2033. Metro 2034. Metro 2035*. Moscow: AST Publ., 2019. 848 p. (In Russian)
- Glukhovskiy D. A.* *Metro 2033*. Moscow: AST Publ., 2023. 384 p. (In Russian)
- Golskaya T. V. The phenomenon of the novel “Metro 2033” by Dmitry Glukhovskiy. Russian literature in a multilingual world: issues of axiology, poetics and methodology. *Materials of the II Scientific and Practical Conference for the anniversary of Doctor of Philology, Professor Galina Viktorovna Yakusheva*. Moscow, 2021, pp. 317–322. (In Russian)
- Huizinga J. *Homo ludens. The person playing*. St. Petersburg: Azbuka Publ., 2022. 400 p. (In Russian)
- Ivanov V. V. *Essays on the history of semiotics in the USSR*. Moscow: Nauka Publ., 1976. 303 p. (In Russian)
- Kuznetsov I. I., Kulikova E. V., Petrova Y. V. The space of heroes in the minds of Russian youth: diversity of proposals with unclear preferences. *Political science*, 2023, no. 2, pp. 179–202. <https://doi.org/10.31249/poln/2023.02.08> (In Russian)
- Lotman Y. M. *Articles on semiotics of culture and art*. St. Petersburg: Akademicheskii proekt Publ., 2002. 542 p. (In Russian)
- Lovink G. *Critical theory of the Internet*. Moscow: Ad Marginem Press Publ., Garage Museum of Contemporary Art Publ., 2019. 304 p. (In Russian)
- Martyanov V. S., Fishman L. G. *Russia in search of utopias. From moral collapse to moral revolution*. Moscow: Ves' Mir Publ., 2010. 256 p. (In Russian)
- Pyatigorskyy A. M. *Selected works*. Moscow: Shkola “lazyki russkoi kul'tury” Publ., 1996. 591 p. (In Russian)
- Shevchenko I. A. Media rhetoric of historical video games in the life of Russian youth and the national security of the country. *Studia Humanitatis*. 2023. no. 2. Available at: <https://st-hum.ru/content/shevchenko-ia-mediatorika-istoricheskikh-videoigr-v-zhizni-rossiyskoy-molodezhi-i> (accessed: 11.12.2023). (In Russian)
- Srnicek N. *Platform capitalism*. Moscow: HSE Publishing House, 2020. 128 p. (In Russian)
- Strugatsky A. N., Strugatsky B. N. *Noon, XXII century*. Moscow: Detskaia literatura Publ., 1967. 319 p. (In Russian)
- Sultan-Zade G. T., Alekseenko T. V. *Conflict in the system of personal value orientations as a factor in the behavior of gamers in video games*. St. Petersburg: Naukoemkie tekhnologii Publ., 2023. 100 p. (in Russian)
- Tajfel H. The social identity theory of intergroup behavior. *The psychology of intergroup relations*. Chicago: Nelson-Hall Publishers, 1986, pp. 276–393.
- Uspenskiy B. A. *Semiotics of history. Semiotics of culture*, vol. 1. Moscow: Shkola “lazyki russkoi kul'tury” Publ., 1996. 605 p. (In Russian)
- Volodenkov S. V., Artamonova Y. D. Information capsules as a structural component of modern political Internet communication. *Tomsk State University Journal of Philosophy, Sociology and Political Science*, 2020, no. 53, pp. 188–196. <https://doi.org/10.17223/1998863X/53/20> (In Russian)

* Recognized as a foreign agent in the Russian Federation.

Volodenkov S. V. *Internet communications in the global space of modern political management*. Moscow: Moscow University Press, 2015. 272 p. (In Russian)

Zuboff S. *The Epoch of Surveillance Capitalism. The battle for the human future on new frontiers of power*. Moscow: Gaidar Institute Publishing House, 2022. 784 p. (In Russian)

Received: September 24, 2023

Accepted: February 26, 2024

For citation: Belov S. I., Vanteevsky M. M. The image of the soviet state in the “Metro” universe: Substantive side and instrumental effectiveness. *Political Expertise: POLITEX*, 2024, vol. 20, no. 2, pp. 198–211. <https://doi.org/10.21638/spbu23.2024.204> (In Russian)