

Дмитрий Зернов, Федор Николай

# Историческое воображение, медиадизитизированная ностальгия и альтернативная история в видеоиграх:

FALLOUT-4 VS. ATOMIC HEART

Dmitriy Zernov, Fedor Nikolai

Historical Imagination, Media Nostalgia and Alternative History in Video Games: *Fallout-4* vs. *Atomic Heart*

## Дмитрий Зернов

Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского (Н. Новгород); кандидат политических наук, доцент  
zerdv@mail.ru

## Федор Николай

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (Москва); доктор философских наук, профессор  
fvnik@list.ru

## Dmitriy Zernov

Lobachevsky University (Nizhny Novgorod); PhD in political science, Associate Professor  
zerdv@mail.ru

## Fedor Nikolai

HSE University (Moscow), PhD, Professor  
fvnik@list.ru

**Ключевые слова:** исследования памяти, ностальгия, популярная культура, альтернативная история, историческое воображение.

**Keywords:** memory studies, nostalgia, popular culture, alternative history, historical imagination.

УДК: 130.2 + 316.7

DOI: 10.53953/08696365\_2025\_194\_4\_44

UDC: 130.2 + 316.7

DOI: 10.53953/08696365\_2025\_194\_4\_44

В статье рассматривается проблема трансформации исторического воображения под влиянием современных видеоигр. Социологическим материалом для наблюдений авторов стали 8 фокус-групп, посвященных сравнению игр *Fallout-4* и *Atomic Heart*. Характерными свойствами современного исторического воображения авторы считают смещение границ между прошлым и будущим в рамках альтернативной истории и специфическую ностальгию, построенную на узнавании тиражируемых в медиа образов, а не осмыслении собственного опыта или воспоминаниях о мире своего детства. Высказывается предположение, что эти трансформации исторического воображения меняют конфигурацию современной публичной сферы, описать актуальные изменения которой еще только предстоит исследователям.

The article examines the transformation of historical imagination under the influence of contemporary video games. The sociological material for authors' observations was 8 focus groups comparing the games *Fallout-4* and *Atomic Heart*. The main features of the modern historical imagination are shifting boundaries between the past and the future in alternative history and a specific nostalgia built on the recognition of images replicated in the media. It is suggested that these transformations of the historical imagination are changing the configuration of the contemporary public sphere, which researchers have yet to describe.

В своей известной работе с провокативным названием «Игровые платформы воображают за нас» Александр Ветушинский отстаивает тезис о «конце воображения» — радикальном отличии трехмерных видеоигр, которые «овнеш-ляют» воображение пользователей по сравнению с его активной интериори-

заций в ранней игровой культуре. Сравнивая реакцию критиков на выход видеоигр *Death Race* (Exidy, 1976) и *Carmageddon* (Stainless Software, 1997), исследователь утверждает, что воображение сегодня использует готовые формы геймдизайна, в отличие от эпохи 1970–1980-х годов, когда кинематографические кат-сцены и печатная графика мануалов строились на «удвоении» визуального ряда — предлагали пользователю «домысливать» игру, отталкиваясь не от ее собственной графики, но от внешней реальности.

Ситуацию «конца воображения» мы понимаем по аналогии с ситуациями «конца философии» или «смерти автора». То есть дело не в том, что воображения больше нет, а в том, что его роль переопределилась. И если раньше воображение играло центральную роль, то теперь его роль лишь вспомогательная<sup>1</sup>.

Тезис А. Ветушинского представляется продуктивным в том отношении, что он предлагает сравнивать разные режимы воображения, задействованные в видеоиграх, кино, литературных текстах или академической историографии без заранее сформированной установки, признающей лишь один из этих режимов «подлинным». Однако тезис о «конце воображения» как «ампутации» некоторой человеческой способности к оригинальному творчеству включает явный элемент ностальгии, идеализирующей «старые» культурные формы, которые оказываются таковыми лишь через противопоставление «современным». На наш взгляд, такого рода оппозиции, активно используемые и в индустрии культурного наследия, и в политике памяти самых разных стран (включая Россию), не очень работают: они далеко не всегда соответствуют восприятию зрителей, склонных соединять прошлое, настоящее и будущее в рамках расплывчатого топоса «альтернативной истории». Эту «альтернативную историю» в ее связи со специфической ностальгией в восприятии пользователей мы рассмотрим далее на материалах видеоигр *Fallout-4* (Bethesda Game Studios, 2015) и *Atomic Heart* (Mundfish, 2023). Однако прежде, чем перейти к такому анализу, необходимо сказать несколько слов о том, как сложные отношения истории, памяти и ностальгии анализируются в дисциплинарных рамках *memory studies*, исследований культурного наследия и исторической теории.

## Историческое воображение и ностальгия в исторической теории, исследованиях памяти и культурного наследия

Отметим, что для анализа ностальгии и альтернативной истории в видеоиграх не очень подходит понятие репрезентации, долгое время господствовавшее в теории культуры, — оно отодвигает на задний план процедурную риторику, сложные процессы интериоризации игрового опыта и нивелирует различия игровых практик. Его статичность и ограниченность становятся мишенью для справедливой критики, активно развертывающейся сегодня в исследованиях культурного наследия. Дэвид Лоуэнталь, Лораджейн Смит и их коллеги предлагают рассматривать практики взаимодействия с прошлым не как пассивное

---

1 Ветушинский А. Игровые платформы воображают за нас: конец воображения в видеоиграх // Новое литературное обозрение. 2019. № 4. С. 190.

потребление информации или отражение прошлого, «как оно было на самом деле», но как активное инвестирование эмоций, валоризацию идентичностей, смещение границ между прошлым и настоящим. «Наследие — это не столько объект обладания, сколько процесс делания; это намерение и действие, а не “вещь” или “место”»<sup>2</sup>. Такая активность соединяет эмоции и суждения, пространство прошлого опыта и горизонт ожиданий будущего. «Быть — значит, быть некогда в прошлом и проецировать наше замаранное, податливое прошлое на неведомое будущее»<sup>3</sup>. Темпоральный аспект особенно важен, поскольку предполагает не тотальное господство настоящего, подчиняющего себе прошлое и будущее в рамках гегемонии презентистского режима, о котором так ярко пишет Франсуа Артог, но признает сосуществование времен и наделяет публику (потомков) правом выбирать из полученного наследства какие-то более важные части. Подобная оптика позволяет переосмыслить ностальгию, широко распространенную в современной культуре, — рассматривать ее не просто как консервативное стремление вернуться к старым институтам или «ретротопию» З. Баумана<sup>4</sup>, но как попытку отрефлексировать, за какие элементы прошлого стоит бороться в будущем. С этой точки зрения ностальгия включает целый спектр практик взаимодействия с прошлым, включая перформативные<sup>5</sup>.

Исследователи культурного наследия стремятся реабилитировать популярную культуру, которая, в отличие от академической историографии, давно и активно использует ностальгию, признает продуктивность исторического воображения, не пытаясь подчинить его строгому источниковедению. Если Хейден Уайт считал ключевыми тропами исторического воображения метафору и иронию<sup>6</sup>, то, с точки зрения Д. Лоуэнталя, современная мемориальная культура построена на метонимии, которая предполагает работу с фрагментами прошлого и реконструкцию целого по его частям и деталям:

Фрагменты лучше, чем сохранившиеся целиком реликвии, динамически соединяют прошлое с настоящим. Искалеченные и утратившие полноту, они кажутся живыми, потому что, по словам Андре Мальро, «искалеченность — свидетельство схватки, это время, внезапно являющее себя». Воздействуя таким образом на воображение зрителя, фрагменты задействуют мириады связей между тем, что есть, и тем, что было. Фрагмент <...> напоминает о своем происхождении, формируя связь между прошлым и настоящим таким образом, как не способно сделать целое<sup>7</sup>.

В эпоху технической воспроизводимости и самих этих фрагментов прошлого, и вариантов их соединений (реконструкций) оказывается очень много, поэто-

- 
- 2 *Smith L.* Emotional Heritage: Visitor Engagement at Museums and Heritage Sites. London; New York: Routledge, 2021. P. 4.
  - 3 *Лоуэнталь Д.* Прошлое – чужая страна / Пер. с англ. А.В. Говорунова. СПб.: Владимир Даль, 2004. С. 27.
  - 4 См.: *Бауман З.* Ретротопия / Пер. с англ. В.Л. Силаевой. М.: ВЦИОМ, 2019.
  - 5 См.: *Lowenthal D.* Nostalgia Tells It like It Wasn't // *The Imagined past: History and Nostalgia* / Ed. by M. Chase, C. Shaw. Manchester: Manchester University Press, 1989. P. 18–32; *Smith L., Campbell G.* «Nostalgia for the future»: memory, nostalgia and the politics of class // *International Journal of Heritage Studies*. 2017. Vol. 23. № 7. P. 612–627.
  - 6 *Уайт Х.* Метанстория: историческое воображение в Европе XIX века / Пер. с англ. Е.Г. Трубиной, В.В. Харитонова. Екатеринбург: Изд-во Уральского ун-та, 2002. С. 9, 21.
  - 7 *Лоуэнталь Д.* Указ. соч. С. 618.

му история превращается в бесконечную серию воображаемых форм, соединяющихся с настоящим в многочисленных конstellациях. Особенно востребованными в условиях роста неопределенности и алармистского восприятия будущего в современном обществе, как отмечает Д. Лоуэнталь, становятся такие воображаемые связи между фрагментами прошлого, которые выполняют терапевтическую функцию — снижают тревогу и социальные опасения, предлагают мифологизированную солидарность маргинализированным группам. Подобная трансформация образов прошлого все сильнее расходится со стремящимся к научной строгости академическим знанием, но продолжает оставаться востребованной, пока выполняет свою терапевтическую функцию.

Напомним, что Х. Уайт в своей «Метаистории» также критиковал сциентистские претензии академической историографии и рассматривал историческое воображение в текстах историков и философов XIX века как поэтический акт или «префигурацию» — конструирование образов прошлого через творческое соединение источников и заполнение многочисленных лакун между ними.

Историческое знание — это всегда знание второго порядка, то есть оно основано на гипотетических конструкциях возможных объектов исследования, требующих толкования с помощью процессов воображения, имеющих больше общего с «литературой», чем с какой-либо наукой. <...> Под процессами воображения я понимаю те, что составляют род мышления образами и фигуративными типами ассоциаций, свойственный поэтической речи, литературному письму и, конечно, мифологическому мышлению<sup>8</sup>.

В процессе работы такого исторического воображения интерпретация оказывается неотделима от источника. А история превращается в активный интеллектуальный процесс, который носит практический характер — меняет опыт участников дискуссий, позволяет им выносить моральные и эстетические суждения не только о прошлом, но о настоящем и будущем. Подчеркнем, что концепция исторического воображения Х. Уайта глубоко укоренена в англоязычной исторической теории<sup>9</sup> и продолжает оказывать серьезное воздействие на современные дискуссии в интеллектуальной истории и полемику об историческом времени<sup>10</sup>. В этом смысле ее нельзя отнести к какому-то прошедшему эпистемологическому режиму, радикально отличающемуся от современного «конца воображения». Однако практики академического историописания

8 Уайт Х. Указ. соч. С. 12.

9 В частности, она напрямую отсылает к работам Р.Дж. Коллингвуда, начиная с его инаугурационной лекции «Историческое воображение» и заканчивая изданной посмертно «Идеей истории». Напомним его позицию: «Картина предмета исследования, создаваемая историком, безотносительно к тому, является ли этот предмет последовательностью событий или же состоянием вещей в прошлом, представляет собою некую сеть, сконструированную в воображении, сеть, натянутую между определенными зафиксированными точками — предоставленными в его распоряжении свидетельствами источников...» (Коллингвуд Р.Дж. Идея истории. Автобиография / Пер. с англ. Ю.А. Асеева. М.: Наука, 1980. С. 231).

10 См.: Олейников А.А. Время истории // Логос. 2021. Т. 143. № 4. С. 5–30; Staley D.J. Historical Imagination. London, New York: Routledge, 2021; Атнашев Т., Велижев М. Языковой реализм и два вида интеллектуальной истории // Новое литературное обозрение. 2022. № 6. С. 281–301.

(особенно в России) не сильно изменились под влиянием идей Уайта и его коллег, систематически обвиняемых в «постмодернизме»<sup>11</sup>.

В исследованиях памяти проблематика исторического воображения тоже активно обсуждается в последние годы, хотя отсылки к работам Х. Уайта или Д. Лоуэнтала встречаются при этом не так часто<sup>12</sup>. Сторонники *memory studies* опираются скорее на социологические и когнитивные исследования, пытаясь согласовать между собой три уровня работы памяти и воображения:

1. Эпизодические личные (автобиографические) воспоминания, которые часто не стыкуются между собой и потому нуждаются в определенной (воображаемой) «склейке». Люди локализуют их в прошлом, хотя они во многом определяют актуальные решения через категорию опыта.

2. Памятные и повторяющиеся нарративы — выученные истории, которые активно используются в медиа для описания коллективных проекций и политики идентичности определенных социальных групп. Они оказываются востребованы для интеграции индивидуального опыта в конвенциональные рамки и отличаются от автобиографических воспоминаний не только своим коллективным характером, но и отсутствием согласованности с автобиографическим опытом. Многократно виденные в СМИ сюжеты об СССР или «лихих 90-х» могут запоминаться лучше, чем собственная повседневная жизнь в эти годы. Такие воспоминания и образы прошлого существуют в тесной сцепке с настоящим. Без регулярного повторения они быстро забываются и выходят из употребления.

3. Культурные модели, ориентированные на крупные воображаемые сообщества или специфические «фигуры истории», еще дальше отстоят от автобиографических воспоминаний. Они воспринимаются как макросоциальные рамки, достаточно устойчивые в среднесрочной и даже долгосрочной перспективе, что влияет и на индивидуальное восприятие «горизонта будущего».

Для исследователей памяти важно, что нарративы памяти и макрокультурные модели стабильно и успешно работают только в том случае, если активно подкрепляются автобиографическими воспоминаниями<sup>13</sup>. Отсутствие таких связей делает работу пропаганды или мифологизацию истории неустойчивой в долгосрочной перспективе. В этом смысле ностальгия (например, по СССР) успешнее всего работает там, где отсылает к личным воспоминаниям (о детстве, семье, вещах и повседневных практиках), которые через медиа соединяются с конвенциональными нарративами о величии государства, социальной справедливости и т.д., даже если сильно не совпадают с личным опытом.

Возвращаясь в этом контексте к исследованиям видеоигр, отметим, что в ведущих журналах в этой области — «Game studies», «Games and culture» и других — проблематика ностальгии, альтернативной истории, взаимосвязи па-

11 Как показывает известный социолог Михаил Соколов в своем ярком исследовании, «постмодернизм» вызывает максимальную критику отечественных историков (см.: Соколов М. Российские историки. Портрет академической профессии. СПб.: ЦИАНО ЕУСПб, 2023).

12 Сложным отношениям памяти и воображения посвящен специальный (третий) выпуск журнала «Memory studies» за 2016 год. Также см.: Keightley E, Pickering M. The Mnemonic Imagination: Remembering as Creative Practice. London; New York: Palgrave Macmillan, 2012.

13 См.: Conway M.A., Loveday C., Cole S.N. The Remembering–Imagining System // Memory Studies. 2016. Vol. 9 (3). P. 256–265.

мьяти и воображения вызывает скорее оптимизм: речь идет о «рефлексивной ностальгии»<sup>14</sup>; о меняющемся формате публичной сферы, которая по-прежнему работает<sup>15</sup>. Однако эти исследования написаны скорее в жанре автоэтнографии и делают акцент исключительно на игровом опыте авторов, а не на социологические или антропологические исследования представителей разных возрастных, гендерных и культурных групп пользователей. Именно в этом контексте нас заинтересовала возможность обсудить с российскими пользователями две видеоигры — *Fallout-4* и *Atomic Heart*. Насколько альтернативная история и ностальгия важны для опыта их восприятия?

## Смещение границ между прошлым и будущим в альтернативной истории: *Fallout-4* vs. *Atomic Heart*

В рамках проведенного в сентябре 2023 года социологического исследования было организовано 8 фокус-групп, посвященных сравнению этих игр. В исследовании участвовали студенты нижегородских и московских вузов, в основном гуманитарии (социологи и историки), всего 75 человек в возрасте от 18 до 22 лет. Среди участников групповых фокусированных интервью были те, кто уже прошел одну или обе эти игры, но также и те, кто в них не играл. Последние получили предварительное задание посмотреть игрофильмы (прохождение игры целиком или его фрагменты, наиболее ярко отражающие игровой мир). Во время работы фокус-групп, а также после их завершения использовались дополнительные техники (метод ассоциаций, анкетный опрос). Гипотезой исследования было наличие существенных отличий в восприятии этих игр студентами-историками и не-историками; между игравшими и не игравшими (а только посмотревшими игрофильмы) респондентами. Отсутствие этих различий, зафиксированное в итоге исследования, представляется показательным симптомом трансформаций современного исторического воображения (особенно у молодежи), о котором шла речь в первой части статьи. Подчеркнем, что даже студенты-историки воспринимают визуальные образы прошлого в этих играх не как отсылку к какому-то определенному историческому периоду (1950-м), но через общее узнавание предметного ряда как методических элементов некоторой недифференцированной эпохи «середины века» или условных «1950–1960-х годов».

Перед началом дискуссий респондентов просили написать по три свободные ассоциации, связанные с каждой из этих двух игр. Полученные ассоциации по игре *Atomic Heart* можно сравнить с противопоставлением «Мира Гуманного Воображения» и «Мира Страха перед Будущим», на которые в третьей части повести братьев Стругацких «Понедельник начинается в субботу» можно было посмотреть через «коммуникационную амбразуру». Такой «коммуникационной амбразурой» в нашем случае стала относительно небольшая группа

---

14 См.: Бойм С. Будущее ностальгии / Пер. с англ. А. Стругача. М.: Новое литературное обозрение, 2019; Терехов Д.А., Фомин И.В., Штейнман М.А. СССР начинается в субботу: деконструкция мифа о будущем и смешение времен в видеоиграх на примере *Atomic Heart* // Диалог со временем. 2024. № 87. С. 325–341.

15 См.: McClancy K. The Wasteland of the Real: Nostalgia and Simulacra in *Fallout* // Game studies. 2018. Vol. 18. № 2 (URL: <https://gamestudies.org/1802/articles/mcclancy>).

ассоциаций, связанных с геймплеем и прочими характеристиками игры. Она разграничила две большие, практически равные по объему, группы ассоциаций: первая из них несла позитивный эмоциональный заряд и была связана с СССР, то есть условно с прошлым; вторая чаще вызывала отрицательные эмоции и была связана с будущим — роботами и технологиями (рис. 1).

Напомним, что действие *Atomic Heart* происходит в 1955 году в альтернативном СССР, который после быстрой победы во Второй мировой войне в 1942 году оказался мировым лидером в производстве роботов. Но эти роботы внезапно начинают нападать на людей на «Предприятии 3826». Главный герой, майор Сергей Нечаев («Агент П-3») должен выяснить причины «восстания машин» и разоблачить происки создателей советской программы «Коллектив 2.0» — Х.Р. Захарова (ХРАЗа) и Д. Сеченова, которые стремятся к захвату США и построению коммунизма во всем мире. Условное прошлое (СССР) и фантастическое будущее (роботы и технологии) легко считываются здесь респондентами, но упоминаются скорее в опосредованной форме. В частности, среди ассоциаций респондентов прямого указания на «будущее» практически не встречается. Речь идет именно об альтернативной истории, которая гораздо ближе к фантастике, чем к каким-либо историографическим ассоциациям.



Рис. 1. Группы ассоциаций, связанных с игрой *Atomic Heart*

А вот ассоциации, связанные с *Fallout-4*, группируются преимущественно вокруг трех ведущих, близких по смыслу слов: постапокалипсис, апокалипсис и выживание (рис. 2). Согласно сюжету, главный герой игры после атомной катастрофы просыпается от криогенного сна в убежище «Волт-тек» и пытается разыскать своего сына в разрушенном Бостоне, на руинах которого борются между собой несколько банд и организаций. Этими группировками манипулирует таинственный «Институт», наладивший массовый выпуск роботов (синтов) и стремящийся реорганизовать и контролировать всю жизнь на Земле. Слово «будущее» неоднократно возникает здесь среди ассоциаций респондентов. Однако упоминаний материального мира Америки 1950–1960-х годов (легко узнаваемого американскими пользователями, у которых он вызывает



Рис. 2. Группы ассоциаций, связанных с игрой *Fallout-4*

ностальгию<sup>16</sup>) в их высказываниях практически нет, — лишь изредка появляются «эпоха 1950–1960-х» или «эстетика 1960-х». При этом весьма показательно, что американские 1950-е превращаются в восприятии российской молодежи в «1950–1960-е», — речь идет не о конкретном историческом периоде, но об общих эстетизированных представлениях о прошлом, границы которого не определены. Историческое время здесь не важно — гораздо более значимыми представляются геймплей или другие технические характеристики игры, которые респонденты активно и с удовольствием обсуждают.

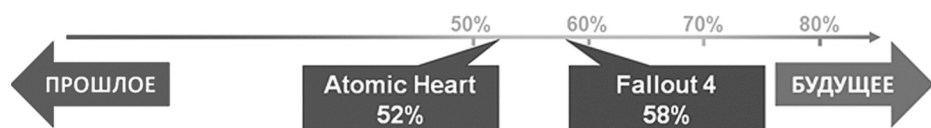


Рис. 3. Восприятие времени игровых миров *Atomic Heart* и *Fallout-4*

После работы в группах участникам было предложено письменно ответить на два вопроса: чего в этих играх больше: прошлого или будущего? Для этого мы использовали одиннадцатibalльную шкалу, на которой с одной стороны была позиция «Однозначно только прошлое», с противоположной стороны — «Однозначно только будущее», а в центре — «В равной степени прошлое и будущее». Остальные метки соответствовали шагу в 10% в ту и в другую сторону. Оценки *Atomic Heart* разделились поровну: 40% респондентов сказали,

16 См.: McClancy K. Op. cit.



что это скорее будущее, и 40% — что скорее прошлое. При этом почти все оценки располагались близко к центру: того или другого больше либо на 10%, либо на 20%. А вот в *Fallout-4* будущего уже 64%, а прошлого — лишь 29%. Однако при этом наблюдается значительный разброс в оценках: были и те, кто посчитал, что здесь однозначно только будущее, и те, для кого здесь однозначно только прошлое. Согласно средним оценкам (рис. 3), в *Atomic Heart* будущего все-таки чуть больше, чем прошлого (на 2%), как и в *Fallout-4* (на 8%). То есть несмотря на то, что в *Atomic Heart* условное прошлое (СССР) респондентами легко считывается, а в ассоциациях *Fallout-4* доминирует вымышленное постапокалиптическое будущее, молодым людям сложно соотносить время действия с историческим временем в «реальном мире». Почему так происходит?

Вернемся к высказываниям участников групповых дискуссий. Большинство респондентов, отвечая на тот же самый вопрос: «Чего в этих играх больше: прошлого или будущего?», — соединяют эти два понятия: «Там все намешано, вроде как бы и прошлое, но как бы и будущее»; «Это все-таки связано с будущим. <...> Но, фактически, да, это прошлое»; «Это прошлое, но в будущем»; «Это будущее прошлого. Здесь баланс». Соединить две эти темпоральности и найти баланс между ними молодым людям позволяет понятие «альтернативная история». Происходящее в этих игровых мирах, по мнению респондентов, — это то, «что было бы, если»: «Завязка строится на какой-то ситуации, которая ведет к альтернативному развитию событий. Что бы случилось, если бы было так. <...> Там в любом случае альтернативная история». В этой альтернативной истории сосуществуют воображаемые технологии и многочисленные вещи, связанные с материальной культурой прошлого. Для нее характерен специфический ретрофутуризм: «Обе игры сильно построены на эстетике технологических революций, которых не было у нас. <...> Они эксплуатируют образ технологического будущего в эстетике прошлого».

Как описать структуру этих представлений об альтернативной истории? На наш взгляд, для ее понимания важен не просто анализ нарратива или контент-анализ ключевых образов. Предлагаемая видеоиграми альтернативная история имеет ностальгический вектор — она вызывает определенные эмоции, провоцирует эстетическое суждение и предполагает некую неотрафлексированную философию истории.

## «Все было средне, но довольно спокойно»: ностальгия по СССР в восприятии молодежи

Как уже было отмечено выше, СССР в *Atomic Heart* однозначно опознается всеми респондентами, но узнать Америку 1950–1960-х в *Fallout-4* для многих оказалось почти непосильной задачей. Даже те, кому это удастся, часто подчеркивают, что *Atomic Heart* им гораздо ближе и понятнее: «В *Atomic* очень много отсылок на Советский Союз, и ты погружаешься сильно в эту атмосферу, а в *Fallout* для меня этого было меньше, и атмосферу 60-х я так и не почувствовала». «Мы не живем в тех условиях, чтобы у нас такое ностальгию вызывало. Там именно субурбии американские, где дома жилые, с длинными автомобилями <...> А у нас “москвичи”, как в *Atomic Heart*». Безусловно, мир *Atomic Heart* для респондентов оказывается ближе.

Посредниками, позволяющими опознать материальный мир *Fallout-4*, для респондентов стали художественные фильмы и сериалы, например «Почему женщины убивают» или «Эта замечательная жизнь». Один из респондентов пытается обобщить такие ответы: «Скорее всего, я думаю, многие смотрели какие-то американские фильмы, возможно, старые, и видели эти районы с домами. То есть мы знаем, как они примерно выглядят, выглядели в 60-х. Поэтому, когда мы видим что-то подобное, мы думаем: “Наверное, это Америка”».

Что касается *Atomic Heart*, то здесь респонденты опираются на четыре типа референций к образам советского прошлого: 1) воспоминания старших родственников; 2) кинематограф; 3) собственные воспоминания о детстве, в котором значительная часть материального мира была сделана в СССР; 4) школьные знания, полученные из учебников. Причем, школа и кинематограф упоминаются ими вскользь: «Вот был сериал “Восьмидесятые”, и здесь манера персонажей похожа». Тогда как отсылки к воспоминаниям дедушек и бабушек, разглядыванию семейных фотоальбомов представляют собой развернутые ответы, имеющие яркую положительную эмоциональную окраску:

Мне кажется, игра нравится именно тем, что там много отсылок и все такое ламповое. Похоже на то, что ты у бабушки дома что-то нашел. <...> Любят же говорить, что бабушки и дедушки скучают по СССР, что были хорошие времена. Когда смотришь на картинку СССР, тоже какие-то теплые воспоминания приходят, хотя даже, если там не жил. <...> Я сама никогда там не жила и по идее не должна испытывать к этому месту и времени никаких чувств, но благодаря каким-то рассказам, воспоминаниям бабушек и просто словам о том, как все было хорошо, начинаешь проникаться к этому времени.

У меня об этом времени представления сложились именно по рассказам родственников и, наверное, по фотографиям. Я люблю иногда смотреть фотографии с молодости родителей, бабушек, дедушек. Поэтому приятные чувства у меня возникают именно вот из-за фотографии.

То есть узнавание СССР молодыми людьми происходит за счет считывания заложенных в игру символов и медиатизированных образов, хотя и несколько разного порядка: цвет («Там преобладал красный цвет, как в СССР»), государственная символика, имена и события, здания, позднесоветская популярная музыка, расхожие представления о советской идеологии. Гетерогенность этого ряда не вызывает удивления или недовольства респондентов. Это доказывает, что ностальгия апеллирует не столько к когнитивному (рациональному) уровню, но скорее эмоциональному или аффективному.

«[Знания о том, как жили в СССР] Есть, конечно. Стереотипные — мороженое вкусное, вода газированная, квас. Ну то, что бабушки рассказывали. [М: Они рассказывали только об этом?] Ну, нет. Они рассказывали, как они все жили дружно, никто никого не ненавидел. Все жили вместе, обща, с украинцами дружили — все было супер. Вот, а сейчас все не так».

Многие академические исследователи объясняют широкое распространение ностальгии в российском обществе возможностью легитимно критиковать современность через сравнение с прошлым<sup>17</sup>. Такая критика не всегда пред-

17 См.: Память в сети: цифровой поворот в *memory studies* / Под ред. А.Ф. Павловского, А.И. Миллера. СПб.: Изд-во Европейского ун-та в Санкт-Петербурге, 2023.

полагает прямое и осознанное противопоставление реальности с ее недостатками некоторой идеализированной «ретротопии» (З. Бауман), но хотя бы косвенное соотношение этих топосов. Однако в материалах проведенных фокус-групп такого противопоставления нет, а образ советского прошлого не сильно идеализируется:

Они [старшие родственники] говорят, что хорошо, что все было предопределено. То есть после вуза тебя обязательно отправят на работу. У тебя будет рабочее место, на котором ты 20 лет проработаешь. И ты, по сути дела, знаешь, что в университете ты женишься, потом будешь работать. Потом соответственно, пенсия, ну и смерть. Человек знал, как будет складываться его жизнь дальше. И не было, как они говорят, кризисов каких-то рисков, все было средне, но довольно спокойно.

В этой цитате 1950–1960-е парадоксальным образом становятся идеализированным периодом отсутствия рисков и кризисов (который не омрачает даже смерть), что радикально нивелирует социальные противоречия периода холодной войны и «оттепели» в СССР.

Ностальгия в высказываниях респондентов строится на двух уровнях: как узнавание отдельных образов прошлого (зданий, вещей) и как воспроизводство конвенционального нарратива. «У меня сразу строчка: раньше было лучше». «Строчка» в высказывании 19-летней девушки предполагает отсылку именно к распространенному нарративному клише, а не какой-то вещи или личному опыту. Такого рода ностальгия легко вписывается в формат альтернативной истории, поскольку не предполагает критической рефлексии и исторического анализа (работы со сложным комплексом гетерогенных источников того времени), — медиа-референций оказывается достаточно для узнавания отсылки. Стилистическая модернизация прошлого (например, современная аранжировка песен Аллы Пугачевой) осознается респондентами<sup>18</sup>, но не служит ostranению игровой атмосферы, а скорее поддерживает к ней интерес.

Любопытно отметить также, что, по мнению большинства студентов, сами они оказываются защищены от ностальгии: «Просто для нас сложно говорить о ностальгии, мы не жили в СССР. Поэтому это скорее, ну, мы только от родителей слушали, от бабушки... Но я от своих о ностальгии по СССР не слышала»; «Я думаю, что в общей массе присутствует эта ностальгия. Но для возраста, наверное, за 50». В этом смысле ее также можно назвать полуосознанной или аффективной, — она распознается как своеобразный стилистический или коммерческий ход разработчиков, который, впрочем, все равно вызывает некоторый отклик.

Важно подчеркнуть, что ностальгия по СССР в восприятии молодежи часто идет «через поколение»: не от родителей, детство и юность которых пришлось на распад СССР («Я интересовалась мнением родителей. Они говорят, что не хотели бы туда вернуться. По той причине, что, они чаще всего вспоминают именно распад [СССР], когда все как-то шло не очень... Более чем не очень»), а от бабушек и от дедушек: «С ностальгией я сталкиваюсь в основном только от бабушек и дедушек. Родители у меня слишком молодые. Но даже тогда, когда с ними обсуждаю [с бабушками и дедушками], по факту они ностальгируют

18 «Там можно памятники посмотреть, когда спускаешься. По-моему, они даже как-то модернизированы в стиле игры». Здесь отличия прошлого, «как оно было на самом деле», и его стилистической модернизации совершенно не важны для респондента.

не по какому-то там строю, а потому, что там за них уже все продумано, что там все стабильно. Не поэтому, а в целом по какой-то своей такой молодости, просто какие-то воспоминания».

В этом смысле идеализация 1950–1960-х годов оказывается востребована и получает отклик аудитории далеко не случайно: с одной стороны, именно на это время приходится молодость их бабушек и дедушек, идеализирующих то время в противовес социальной незащищенности периода 1990-х и «нулевых». С другой — технооптимизм данного периода легко распознается частью аудитории и идеально подходит для стилистики ретрофутуризма.

Таким образом, ностальгия в представлениях молодежи о прошлом строится через узнавание элементов (деталей) игрового мира, отсылающих прежде всего к конвенциональному нарративу дедушек и бабушек («раньше было лучше»), а с другой — к образам прошлого в популярных медиа (мультфильмам «Ну погоди!», песням Аллы Пугачевой и т.д.). Ключевым показателем «достоверности» этих деталей оказываются позитивные эмоциональные отклики в социальных медиа или в ходе офлайн-коммуникации с друзьями и знакомыми. Эти детали оказываются гораздо важнее сюжета видеоигр, и именно они все сильнее определяют представления респондентов о прошлом. Опирающаяся на классические тексты культурная память вытесняется коммуникативной. Молодые люди узнают в видеоиграх не само прошлое (например, поздний СССР, который они не застали), но его коммуникативные образы, эстетизированные в рамках популярной культуры.

\* \* \*

В этом смысле видеоигры меняют историческое воображение, — как пишет об этом А. Ветушинский, позволяют игровым платформам «воображать за нас», сдвигая при этом темпоральные границы между прошлым, настоящим и будущим. Ностальгия в рамках такого исторического воображения перестает быть рефлексивной критикой современности и не подталкивает к размышлениям о возможном будущем, но способствует подчинению прошлого и грядущего ситуативным интересам настоящего. В этом смысле можно говорить об «альтернативности без альтернативы»: современное историческое воображение не настроено на создание новых форм или широкие метафорические сравнения. Его даже не интересует детерминизм и причинно-следственные связи (что важно, например, для Н. Фергюсона или Р. Эванса<sup>19</sup>); оно устроено совершенно презентистски — именно отсюда проистекает его неотрефлексированная консервативность, активно используемая правыми популистами в самых разных странах (включая Россию). Основными чертами исторического воображения нового типа и презентистской версии «альтернативной истории» представляются следующие факторы:

Во-первых, специфическая медиатизированная ностальгия, которую невозможно описать через оппозицию рефлексивной и институциональной (С. Бойм), прогрессивной и реакционной (Л. Смит). Она построена на узнавании образов, тиражируемых в медиа, а не собственного опыта или материаль-

---

19 См.: Evans R.J. *Altered Pasts: Counterfactuals in History*. Waltham: Brandeis University Press, 2013.

ного мира собственного детства. Хотя, как справедливо отмечают А. Ассман, Э. Ландсберг и другие исследователи памяти, жестко разграничить эти составляющие ностальгии практически невозможно.

Субъективные воспоминания и объективное знание, приобретаемое благодаря визуальным изображениям, чтению или музыке, пересекаются в нашей памяти; непосредственное переживание, опираясь на знание, меняется, а порой и вытесняется им, что является еще одним фактором ненадежности наших воспоминаний. <...> Наша память, где пересекаются воспоминания и воображаемые представления, всегда подключена к внешним текстовым или визуальным накопителям средств массовой коммуникации и к культурным архивам<sup>20</sup>.

Но медиатизированная составляющая ностальгии все сильнее растет в современной культуре, меняя то ориентированное на метафоры историческое воображение, которое анализировал Х. Уайт. Такая ностальгия встроена в нерелексивные практики (включая видеоигры). В этом смысле можно говорить, что она работает на аффективном уровне — на стыке осознанного и неосознанного, эмоций и рациональных суждений<sup>21</sup>.

Во-вторых, специфическое конструирование альтернативной истории в видеоиграх стирает границы между прошлым и будущим, подчиняя их настоящему. Несмотря на высокие ожидания и оценки такой альтернативной истории (как и ностальгии) в значительной части западной теории культуры, это смещение вряд ли продуктивно описывать как случайность или контингентность, содержащую возможности осознанного выбора будущего. Скорее речь идет об игровом элементе, наделяющем пользователя элементом выбора (*empowerment*) и статусом «знатока», узнающего вшитые в игру «пасхалочки» и отсылки к распространенным в популярной культуре медиаобразам.

Наконец, важно отметить, что рост ностальгии, смещение баланса между прошлым и будущим, апелляция к эмоциям и эстетике, подчиняющей политические суждения, создают новую конфигурацию публичной сферы. Ключевую роль в этой ситуации приобретают воображаемые сообщества нового типа, представления о прошлом и восприятие времени для которых носят иной характер, чем в рамках национальных или классовых идентичностей. Эти виртуальные медиатизированные сообщества или множества крайне трудно описать, поскольку они пользуются старыми формами ситуативно, меняя их в зависимости от прагматики и во многом сохраняя ироническую отстраненность. В этом контексте проведение фокус-групп и обсуждение продуктов популярной культуры в рамках *game studies* позволяет скорректировать и «заземлить» критическую теорию, часто оторванную от эмпирического материала; сделать практики коммеморации и осмысления будущего более рефлексивными.

Возвращаясь к тезису А. Ветушинского о «конце воображения» или, точнее, о его радикальной трансформации в видеоиграх, можно рассматривать идею альтернативной истории в восприятии пользователей как важный симп-

20 Ассман А. Длинная тень прошлого: Мемориальная культура и историческая политика / Пер. с нем. Б. Хлебникова. М.: Новое литературное обозрение, 2014. С. 142.

21 См.: Oushakine S. Second-Hand Nostalgia: Composing a New Reality out of Old Things // Post-Soviet Nostalgia: Confronting the Empire's Legacies / Ed. by O. Boele, B. Noordenbos, K. Robbe. London; New York: Routledge, 2020. P. 38–69; Кобылин И.И., Николаи Ф.В. Ныужен ли историкам поворот к аффекту? // Диалог со временем. 2020. № 72. С. 37–48.

том этих изменений. Такая альтернативная история отсылает не к «реальным» социально-политическим процессам с их противоречиями (например, 1950–1960-х годов в США или СССР), но к узнаваемым медиатизированным клише и образам, тиражируемым современной популярной культурой. Историческое воображаемое при этом выступает не в форме (мета)нарратива, как у Х. Уайта, но как визуальная эстетизация, в которой ключевую роль играют медиа. Безусловно, историческое воображение не гомогенно. И речь идет лишь об одном из его доминирующих трендов, главной функцией которого становится примирение с некомфортным настоящим, тогда как в те же 1960-е годы гораздо большую роль (даже в популярной культуре) играла прямая и отрефлексирующая критика современности, ведущая к поискам нового, более справедливого и достойного будущего.

## Библиография / References

- Ассман А. Длинная тень прошлого: Мемориальная культура и историческая политика / Пер. с нем. Б. Хлебникова. М.: Новое литературное обозрение, 2014. (Assmann A. Der Lange Schatten der Vergangenheit Erinnerungskultur und Geschichtspolitik. Moscow, 2014. — In Russ.)
- Атнашев Т., Велижев М. Языковой реализм и два вида интеллектуальной истории // Новое литературное обозрение. 2022. № 6. С. 281–301. (Atnashev T., Velizhev M. Yazykovoj realizm i dva vida intellektual'noj istorii // Novoe literaturnoe obozrenie. 2022. № 6. P. 281–301.)
- Бауман З. Ретротопия / Пер. с англ. В.Л. Силовой. М.: ВЦИОМ, 2019. (Bauman Z. Retrotopia. Moscow, 2019. — In Russ.)
- Бойм С. Будущее ностальгии / Пер. с англ. А. Стругача. М.: Новое литературное обозрение, 2019. (Boym S. The Future of Nostalgia. Moscow, 2019. — In Russ.)
- Ветушинский А. Игровые платформы воображают за нас: конец воображения в видеоиграх // Новое литературное обозрение. 2019. № 4. С. 186–199. (Vetushinskiy A. Igrovyie platformy voobrazhayut za nas: konec voobrazheniya v videoigrah // Novoe literaturnoe obozrenie. 2019. № 4. P. 186–199.)
- Кобылин И.И., Николаи Ф.В. Нужен ли историкам поворот к аффекту? // Диалог со временем. 2020. № 72. С. 37–48. (Kobylin I., Nikolai F. Nuzhen li istorikam povorot k affektu? // Dialog so vremenem. 2020. № 72. P. 37–48.)
- Коллингвуд Р.Дж. Идея истории. Автобиография / Пер. с англ. Ю.А. Асеева. М.: Наука, 1980. (Collingwood R. The Idea of History. Moscow, 1980. — In Russ.)
- Лоуэнталь Д. Прошлое — чужая страна / Пер. с англ. А.В. Говорунова. СПб.: Владимир Даль, 2004. (Lowenthal D. The Past is a Foreign Country. Saint Petersburg, 2004. — In Russ.)
- Олейников А.А. Время истории // Логос. 2021. Т. 143. № 4. С. 5–30. (Olejnikov A.A. Vremya istorii // Logos. 2021. Vol. 143. № 4. P. 5–30.)
- Память в сети: цифровой поворот в *memory studies* / Под ред. А.Ф. Павловского, А.И. Миллера. СПб.: Изд-во Европейского ун-та в Санкт-Петербурге, 2023. (Pamyat' v seti: cifrovoy povorot v memory studies / Ed. by A. Pavlovskiy, A. Miller. Saint Petersburg, 2023.)
- Соколов М. Российские историки. Портрет академической профессии. СПб.: ЦИАНО ЕУСПб, 2023. (Sokolov M. Rossijskie istoriki. Portret akademicheskoy professii. Saint Petersburg, 2023.)
- Терехов Д.А., Фомин И.В., Штейнман М.А. СССР начинается в субботу: деконструкция мифа о будущем и смешение времен в видеоиграх на примере *Atomic Heart* // Диалог со временем. 2024. № 87. С. 325–341. (Terekhov D., Fomin I., Shteynman M. SSSR nachinaetsya v subbotu: dekonstrukciya mifa o budushhem i smeshenie vremen v videoigrah na primere *Atomic Heart* // Dialog so vremenem. 2024. № 87. P. 325–341.)

- Уайт Х. Метаистория: историческое воображение в Европе XIX века / Пер. с англ. Е.Г. Трубиной, В.В. Харитонова. Екатеринбург: Изд-во Уральского ун-та, 2002.
- (White H. Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe. Ekaterinburg, 2002. — In Russ.)
- Conway M.A., Loveday C., Cole S.N. The Remembering–Imagining System // *Memory Studies*. 2016. Vol. 9 (3). P. 256–265.
- Evans R.J. *Altered Pasts: Counterfactuals in History*. Waltham: Brandeis University Press, 2013.
- Keightley E, Pickering M. *The Mnemonic Imagination: Remembering as Creative Practice*. London; New York: Palgrave Macmillan, 2012.
- Lowenthal D. *Nostalgia Tells It like It Wasn't // The Imagined past: History and Nostalgia* / Ed. by M. Chase, C. Shaw. Manchester: Manchester University Press, 1989. P. 18–32.
- McClancy K. The Wasteland of the Real: Nostalgia and Simulacra in *Fallout* // *Game studies*. 2018. Vol. 18. № 2 (URL: <https://gamestudies.org/1802/articles/mcclancy>).
- Oushakine S. Second-Hand Nostalgia: Composing a New Reality out of Old Things // *Post-Soviet Nostalgia: Confronting the Empire's Legacies* / Ed. by O. Boele, B. Noordenbos, K. Robbe. London; New York: Routledge, 2020. P. 38–69.
- Smith L. *Emotional Heritage: Visitor Engagement at Museums and Heritage Sites*. London; New York: Routledge, 2021.
- Smith L., Campbell G. «Nostalgia for the future»: memory, nostalgia and the politics of class // *International Journal of Heritage Studies*. 2017. Vol. 23. № 7. P. 612–627.
- Staley D.J. *Historical Imagination*. London; New York: Routledge, 2021.