

Научная статья

УДК: 316.722(47+57)+004.9

Для цитирования:

Сюсюкин В.А. Игра «Atomic Heart» как продукт мифологизации СССР: парадоксы технологической футурологии // Труды Саратовской православной духовной семинарии. 2024. № 4(27). С. 64–78.

DOI: 10.56621/27825884_2024_27_64

Сюсюкин Владимир Алексеевич,

младший научный сотрудник

Научно-исследовательского института

Липецкого государственного технического университета, Российская Федерация, 398055, г. Липецк,

ул. Московская, д. 30

Vladimirs23@bk.ru

ORCID: 0000-0002-3161-4705

Игра «Atomic Heart» как продукт мифологизации СССР: парадоксы технологической футурологии

В.А. СЮСЮКИН

Аннотация: В статье проводится социально-философский анализ игры «Atomic Heart» как продукта мифологизации советского прошлого. Ностальгия по Советскому Союзу выражается не только в артефактах культуры повседневности, мемориалах и памятниках, но и в компьютерных играх. Исследования игровой индустрии — одно из самых перспективных и востребованных направлений современной гуманитарной науки. В ходе исследования выясняется, что игра базируется на нескольких мифологемах, важнейшие из которых — мифологемы богостроительства и коллективного разума. Технологическая футурология игры позволяет скрыть данные нарративы за образами СССР будущего, в пространстве которого пользователь знакомится с сюжетной линией игры. В завершение автор делает вывод о том, что синтез советской эстетики, мифологических нарративов и образов технологий будущего неизбежно помещает пользователя в пространство моральных дилемм.

Ключевые слова: мифология, СССР, игры, game studies, Atomic Heart, футурология.

Благодарности: Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда, проект № 24-28-00610 «Мифологизация советского прошлого в современном российском обществе: актуальные медийные практики и возможные социальные эффекты» <https://rscf.ru/project/24-28-00610/>.

Введение

Перед обыденным сознанием человека современности возникла иллюзорная формула существования общества. В ней видится один очевидный для многих факт: мифология как форма общественного сознания ушла, на смену ей пришла сциентистская ориентация миропонимания. Нынешнее общество пронизано передовыми IT-технологиями, научно-технический прогресс продвинул человека далеко за грани субъектного бытия человека прошлого. Если мы мыслим нынешний социум в оптике постмодерна, то важнейшими свойствами реальности становятся конструкционизм, релятивизм, аксиологическая полисемия и так далее. Однако за оболочкой технического прогресса и объединения человечества вокруг фундаментальных гуманистических идей стоят мощнейшие мифологемы, которые данную реальность и конструируют.

Е.В. Пилогина, рассуждая на эту тему, справедливо отмечает, что «мифы постмодернового общества программируют социальную жизнь, наполняя ее определенными значениями, обеспечивая сущность социального как такового»¹. Особенно ярко продукты мифологизации человеческого мышления мы наблюдаем в игровой индустрии, которая давно уже перестала быть сугубо сферой развлечения и досуга. Современные компьютерные игры — это отдельный сегмент реальности, который зачастую содержит в себе актуальные культурные коды, а также способствует конструированию социального фрейма понимания общественных отношений настоящего. К примеру, «компьютерные игры эксплуатируют стереотипы и образы прошлого, отсылают к культурной памяти, откликаются на политику памяти, что неизбежно приводит к символической редукции исторического и религиозного знания»². Если для человека прошлого игра являлась формой активности, целью которой выступала сама игровая деятельность, удовольствие от нее и веселье, то для человека современности игра является более комплексным явлением. Особо стоит выделить аспект соревнования, ведь в самой человеческой природе содержится элемент агональности, то есть борьбы

¹ Пилогина Е.В. Современная социальная реальность: панмифологизация, информационные войны и кризис постмодерна // Logos et Praxis. 2014. № 3. С. 8.

² Артамонов Д.С., Тихонова С.В. История религии и мифология в компьютерных играх // Религиозная идентичность и межкультурные коммуникации: Материалы Всероссийского научного семинара (Астрахань, 28–30 октября 2020 года). Астрахань, 2020. С. 127.

за лидерство. Апогеем и своего рода ноу-хау культуры XXI века стало формирование профессиональной среды участников соревновательных дисциплин по компьютерным играм. В нынешних реалиях данная сфера именуется киберспортом. Сам киберспорт давно вышел за пределы локальных мероприятий. Современный мир предоставляет международные площадки для таких киберспортивных дисциплин, как Counter-Strike, Dota 2, League of Legends и так далее. Призовой фонд ведущих турниров зачастую превышает миллионы долларов, что свидетельствует о переходе игровой индустрии на качественно новый уровень.

Не один век развития гуманитарной науки понадобился человеку для того, чтобы отрефлексировать эвристическую и социальную значимость игры как таковой. Современные разработчики игр задействуют весь набор инструментов для создания презентабельного и коммерчески успешного продукта. Многообразие игр, динамика их развития и выход на новые рынки — всё это поспособствовало появлению нового направления в гуманитарной науке, получившее название *game studies*. В рамках этого направления игра исследуется как социокультурный феномен с позиций различных методологических программ. Ученые здесь обращаются к методологии философии, политологии, антропологии, социологии. Обусловлено это тем фактом, что игра является чрезвычайно динамичным объектом. Сложность исследования дополняется многомерностью игры как таковой: она включает в себя символические, мифологические, антропологические контексты.

Любопытным кейсом в данной сфере является выход на рынок игровой индустрии продукта под названием «Atomic Heart». Игра представляет собой динамичный шутер³ от первого лица, а контекстом развития сюжета является альтернативная реальность, в рамках которой Советский Союз представляется нам государством будущего. Журкова Д. В. отмечает: «В случае с “Atomic Heart” — это альтернативный СССР 1950-х годов, который после победы во Второй Мировой войне стал лидером научно-технического прогресса и поставляет на глобальный рынок роботов-помощников. По данным студии-разработчика

³ Шутер (англ. shooter, буквально — «стрелок») — видеоигра, основу игрового процесса в которой составляет взаимодействие с внутриигровыми объектами посредством стрельбы в них (Подвальный М.А. Шутер // Большая российская энциклопедия [Электронный ресурс]. URL: <https://bigenc.ru/c/shuter-99b2ad> (дата обращения 30.11.2024). Загл. с экрана.

“Mundfish” количество игроков “Atomic Heart” превысило 5 миллионов пользователей по всему миру за три недели после выхода игры»⁴.

Кейс «Atomic Heart» является оптимальной площадкой для того, чтобы рассмотреть образ СССР в рамках временной модели будущего. Исходя из этого, **целью** статьи является социально-философский анализ основных мифологем игры, а также их герменевтика в контексте социокультурных реалий XXI века. Учитывая концепцию «Atomic Heart», исследовательский акцент целесообразно сделать именно на технологической стороне двух мифологем футурологического образа СССР и связанных с ними символических и аксиологических основаниях. Связующим звеном мифологических составляющих игры является феномен *социальной ностальгии*, которая представляется чрезвычайно непростым предметом для междисциплинарных исследований современной науки. Несмотря на это, существуют некоторые конвенциональные положения относительно свойств социальной ностальгии как явления. Так, известный ученый С. Бойм в своей работе утверждала, что «ностальгия — это меч с двойным лезвием: обещая деполитизацию, она становится любимым политическим оружием»⁵. Иными словами, даже теплые воспоминания о светлом прошлом зачастую становятся инструментом политической борьбы и конструирования политических технологий. В связи с этим данная игра представляется ценным предметом исследования, так как позволяет раскрыть социальную ностальгию современности в контексте политических реалий прошлого.

Под *мифологизацией* мы будем понимать процесс конструирования образов (персонажей, событий и иных явлений реальности) прошлого и настоящего с помощью механизма обращения к мифическим сюжетам различных эпох. Сам процесс мифологизации в своем фундаменте связан с набором базовых мифологем. В дискурсе социально-философской науки под *мифологемой* мы будем понимать определенный фрагмент всего мифологического нарратива, целью которого является объяснение общественных и природных явлений, сопровождающееся процессом формирования соответствующих образов в массовом сознании. В своем исследовании мы подчеркиваем интенцию феномена мифологемы именно на социальную проблематику. Эта

⁴ Журкова Д.А. Анахроничный саундтрек: ресайклинг советских песен в видеоигре «Atomic Heart» // Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований. 2024. № 1. С. 67–68.

⁵ Бойм С.Б. Общие места: Мифология повседневной жизни. М., 2002. С. 295.

интенция проявляется в конструировании новых образов человека будущего, формировании новых этических горизонтов человеческих отношений, создании новых парадигм политических и общественных коммуникаций.

Синопсис сюжетной линии

Для полноты текущего исследования целесообразно обзорно воспроизвести сюжетную линию «Atomic Heart». Игра посвящена реалиям Советского Союза в альтернативной реальности, где после окончания Второй Мировой войны СССР перехватило технологическую и политическую инициативу в масштабах планеты. Ключевым событием и точкой отсчета вселенной игры становится открытие в 1936 году ученым Дмитрием Сергеевичем Сеченовым особого полимера, который становится уникальным основанием для дальнейшего технологического прорыва советского государства. Создается огромное количество роботов, функционирующих во всех сферах жизни человека.

Нехватка рабочей силы заставила правительство сосредоточиться на роботах Сеченова, и команда ученых фактически стала движущей силой развития страны. По всему Советскому Союзу были построены огромные научные комплексы, соединенные скоростными поездами. Институт получил общее название «Предприятие 3826», а ученые стали отвечать за отдельные проекты под единым контролем Сеченова. Уже в 1948 году советская робототехника достигла новых высот, а Сеченов разработал коллективную нейронную сеть, позволяющую объединить машины в единую автоматизированную систему. Железные помощники постепенно стали неотъемлемой частью жизни людей, работая на строительстве городов, контролируя дорожное и воздушное движение, занимаясь сельским хозяйством и другими делами. В то же время СССР начал поставлять машины в европейские страны и даже в США.

Спустя два десятилетия роботы восстают против своих создателей. Здесь в игру вступает главный персонаж всей истории — Сергей Нечев, целью которого становится предотвращение технологической катастрофы планетарного масштаба.

Эмоционально-психологический компонент игры

Как уже отмечалось выше, дискурс игры насквозь пронизан моральными дилеммами. В ходе игры это не считается на поверхности,

однако по мере осмысления сюжетных линий игрок понимает, что технологическое будущее альтернативной советской реальности содержит все те же человеческие вопросы: о добре и зле, любви и ненависти, доверии и предательстве. Разработчики игры выстраивают сюжет поэтапно, плавно показывая развитие персонажа и его трансформацию относительно своих прошлых состояний. Условно мы можем разделить сюжетную линию «Atomic Heart» на следующие этапы: ностальгия и очарование, отвращение и кошмар, торжество нигилизма, апофеоз разгадки.

Очарование героя связано с мероприятием, посвященным запуску «Коллектива». Герой чувствует единение с великим, ощущает торжество науки и прогресса, которые неуклонно ведут человека в светлое будущее. Элементы советской ностальгии мы наблюдаем также в трейлере игры и во многих нарезках видео, посвященных игре. Примечательно, что западные блогеры и прочие лидеры мнений зачастую бойкотировали игру еще на этапе выхода трейлера. Эти факты говорят о том, насколько силен элемент очарования на этапе презентации продукта. В массовом сознании западной культуры советская ностальгия представляется все еще как что-то чудовищное, связанное с диктатурой, военной и экономической экспансией СССР.

Стадия отвращения и кошмара переживается игроками далеко не сразу и, на самом деле, далеко не всеми. Подобные чувства можно испытать лишь при глубоком погружении в реалии игры, при эмоциональном переживании всей ее инфернальной эстетики. Жуткие реалии СССР разработчики показывают через неоднозначность футуристичной идеологии Советов, а также посредством стирания человеческой аутентичности в программе «Коллектив 2.0». При прохождении игры пользователь наблюдает, насколько серьезная критика СССР содержится имплицитно в сюжете игры и насколько «Atomic Heart» пронизана антисоветскими нарративами. СССР представляется игроку как тотальное государство-пожиратель, занимающееся технологической и политической экспансией мира.

О торжестве нигилизма мы можем говорить в результате прохождения игры или в процессе ознакомления с ее кратким пересказом. Несмотря на всю инновационность и технологичность мира игры, контекстом развертывания событий становятся все те же политические баталии и борьба за власть. Складывается ощущение, что любая

гениальная идея, скорее всего, погибнет на фоне властной борьбы за ресурсы. Игра достигает апофеоза в момент откровения, когда выясняются реальные мотивы персонажей, когда становится понятным, кто на самом деле манипулировал главным героем. Разработчики игры мастерски помогают раскрыться всему спектру эмоциональных переживаний игрока — от приятной теплой ностальгии до разочарования и ненависти. На фоне такого эмоционального бэкграунда разворачиваются основные мифологемы игры.

Мифологема богостроительства

Чрезвычайно непростым местом в исследовании советского прошлого является проблема религиозности, ее роли в общественной жизни СССР. Разумеется, на уровне официальной идеологии никакой речи о религии как мировоззренческой установке идти не могло. Однако если мы смотрим глубже, то находим религиозные нарративы в иных социокультурных практиках: демонстрациях, культуре пионерии и служения обществу, создании Мавзолея, поклонении культу личности лидера партии, создании идеи советского человека в планетарном масштабе. Сторчак М. В. пишет на эту тему следующее: «Вплоть до завершения советского периода истории Мавзолей выполнял функцию главной святыни страны, ее символа. У гроба Ленина давались клятвы, проходили коммунистические “инициации”: вступление в пионеры, в ВЛКСМ, в КПСС»⁶. Один из центральных нарративов в «Atomic Heart» связан с идеей Бога. Ее можно условно обозначить как идею богостроительства. Парадоксальность позиции заключается в том, что, с одной стороны, образ будущего связан с местом, которое покинуто Богом, с другой стороны — само будущее конструируется как «божественное» место, где человек сам становится демиургом.

Подобная установка является своего рода атеистической философией, в рамках которой отрицаются целесообразность и реальность поиска божественного начала бытия, вопрошания о трансцендентности. В игре мы находим устройства для записи и трансляции аудио — так называемые «щебетари». На одном из них встречаем фразу: «В СССР мы сами — боги». В контексте фраза раскрывается в речи тайного экскурсовода (персонажа игры): «Тише. Тут вот аккуратно ступайте. Что та-

⁶ Сторчак М.В. Сакральные сюжеты гражданской религии в СССР // Миссия конфессий. 2023. № 71. С. 15.

кое бог? Кто-то, кто тебя защищает, учит, как жить, мудрее и сведущее всех. В СССР мы сами — боги. Все, кто трудится на благо остальных, кто приумножает знания. Человек науки и труда — новый бог планеты Земля. Хомо Футурум!»⁷. Определенная эклектика религиозного марксизма, технологической футурологии и острых реплик персонажей дает пользователю представление о религиозных взглядах в игровом мире «Atomic Heart».

Игра призывает отказаться от негативного бытия в формате «богостроительства». Приоритетным становится позитивное бытие «богостроительства», которое напрямую связано с технологическим прорывом человечества, с развитием различного рода материальных благ: медицины, транспорта, средств коммуникации. Подобные сюжеты подходят также на религию основателя позитивизма. В своих работах Огюст Конт говорит о некоторой «религии человечества», которая хоть и не настолько технологически детерминирована, но все же в центр своей программы выдвигает демиурга-человека. Оносов А. А., размышляя о Конте, пишет: «Он детально проектировал всемирную религию, системно регламентируя ритуал новой веры и намечая пути социального апотеозиса»⁸. В контексте «Atomic Heart» свою демиургическую потенцию субъект реализует как раз таки с помощью того технологического ресурса, которым обладает будущее.

Мифологема религиозности в дискурсе «Atomic Heart» воспроизводится также в традиционных христианских категориях ада и рая. Город Челомей представлен как своего рода Эдем, где каждому достойному человеку найдется свое место, где процветает жизнь и всё общество живет в гармонии и взаимопонимании. Ад же в игре представлен экспериментальным подводным комплексом «Нептун», где в специальных камерах пребывают провинившиеся заключенные. Систематически они подвергаются наказаниям, их заставляют выполнять тяжелые физические упражнения. Главный же герой игры Сергей Нечаев — первый эксперимент проекта «Нептун». Именно Нечаев, подобно библейскому Адаму, в ходе развития сюжетной линии познаёт утопический

⁷ В СССР мы сами — боги [шебетарь]// Atomic Heart Вики [Электронный ресурс]. URL: [https://atomic-heart.fandom.com/ru/wiki/%D0%92_%D0%A1%D0%A1%D0%A1%D0%A0_%D0%BC%D1%8B_%D1%81%D0%B0%D0%BC%D0%B8_%E2%80%94%D0%B1%D0%BE%D0%B3%D0%B8_\(%D1%89%D0%B5%D0%B1%D0%B5%D1%82%D0%B0%D1%80%D1%8C\)](https://atomic-heart.fandom.com/ru/wiki/%D0%92_%D0%A1%D0%A1%D0%A1%D0%A0_%D0%BC%D1%8B_%D1%81%D0%B0%D0%BC%D0%B8_%E2%80%94%D0%B1%D0%BE%D0%B3%D0%B8_(%D1%89%D0%B5%D0%B1%D0%B5%D1%82%D0%B0%D1%80%D1%8C)) (дата обращения: 22.07.2024). Загл. с экрана.

⁸ Оносов А.А. Религия человечества О. Конта и социология общего дела Н.Ф. Федорова: меры позитивизма // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Социология. 2022. № 1. С. 25.

мир и самого создателя в лице Сеченова. И чем дальше Нечаев заходит в своем познании, тем более сильные сомнения он испытывает относительно текущего состояния мира. Главный герой проходит классический путь главного персонажа эпического произведения. Холлис Дж. отмечает: «В древних повествованиях встречается множество сошествий, нисхождений в подземный мир: Орфея, Одиссея, Иисуса, Энея и Данте и многих, многих других. Что их там ожидало? Разумеется — мрак, часто — чудовища, иногда — сокровища, но в любом случае нечто полезное»⁹.

Мифологема коллективного разума

Исторически в западноевропейской философии у мыслителей различных эпох сложилась интенция на поиск «общего», «единого» и «первоначала». Речь здесь идет не только о субстанциальных вопрошаниях, но и о некоторой метафизике единого. К примеру, в рамках поздней эллинистической философии у Плотина мы находим концепцию Единого¹⁰. Бытие же, в свою очередь, становится результатом эманации Единого, то есть его самопорождения в низшие слои реальности. Сфера философских концепций является не единственным направлением по определению Единого в реальности. Мы наблюдаем данные сюжеты и в сфере мифологических систем. Яркими примерами могут стать мифы о едином человеке, о едином народе, о первоначальном едином состоянии всего бытия. К примеру, говоря о скифских народах, М.В. Скржинская пишет: «Напомним содержание этого мифа, в котором объясняется происхождение трех ветвей скифских племен, и все они представлены автохтонным населением Северного Причерноморья. Их родоначальником считался Таргитай, первый человек, поселившийся на этих пустовавших землях»¹¹.

В рамках игры «Atomic Heart» мы наблюдаем, как создается уникальный проект, целью которого становится объединение сознания всех людей в рамках единой нейросети. Этот проект Сеченова получил название «Коллектив 2.0». Если первая версия проекта поспособствовала объединению функционала роботов в рамках общей управленческой системы, то «Коллектив 2.0» идет дальше. Настолько далеко,

⁹ Холлис Дж. Мифологема: Воплощения невидимого мира. М., 2010. С. 84.

¹⁰ См.: Плотин. Первая эннеада. СПб., 2004.

¹¹ Скржинская М.В. Происхождение двух этногенетических мифов в скифском Логосе Геродота // Индоевропейское языкознание и классическая филология. 2011. № 15. С. 470.

что подобная инициатива крайне остро вписывается в дискурс биологической этики. В такой нейросети человек теряет свою субъектность. Его сознание, аутентичное бытие смешивается с роботами. Общее сознание — своего рода открытый космос, в пространстве которого человек имеет доступ к единому культурному наследию, ко всем знаниям и научным достижениям мира. Кейс коллективного разума базируется на устойчивой мифологеме, которая уже долгое время конструирует социокультурное пространство многих цивилизаций. В сюжетной линии «Atomic Heart» объединение происходит по мере развития человеческой истории. Имеется в виду тот факт, что лишь при должном уровне технологического развития и при появлении конкретных ученых появилась возможность создания такой нейросети.

Само конструирование «Коллектива 2.0» стало возможным благодаря находке Сеченова. В ходе своей научной деятельности он обнаруживает удивительный полимер, который становится основой создания единой нейросети и фактически превращается в безграничный источник энергии. Именно нейрополимеры становятся наименьшей структурной единицей сети, по которой передается информация, а также создается общее интеллектуальное поле. Парадоксальность данной мифологемы представлена дилеммой между человеческой самобытностью и доступностью знаний о мире. С одной стороны, «Коллектив 2.0» способствует консолидации общества и его интеллектуального и социокультурного капитала; мир науки и технологий приводит человечество в то самое состояние «единого». С другой стороны, мы наблюдаем неоднозначный для человеческой субъектности процесс: в пространстве нейросети «Коллектив 2.0» человек приравнивается к роботам, он теряет свое аутентичное бытие, находящее свое выражение в системе ценностей и приоритетов, особенностях индивидуальности. Проект стирает и региональную аутентичность, объединяя страны всего мира в общую республику, тем самым унифицируя и политическое поле мира «Atomic Heart».

Заключение

Как можно заметить, социально-философский анализ игры «Atomic Heart» позволяет сделать вывод о том, что данный продукт содержит в себе серьезный мифологический и символический компоненты. Создатели игры умело работают в дискурсе реверсивной психологии. Здесь имеется в виду тот факт, что «обложка» игры, представленная колоритной

советской эстетикой, демонстрацией величия СССР и торжеством советского человека будущего, — это, по своей сути, лишь иллюзия похвалы советского наследия. На языке сюжетных линий, символов и мифологических сюжетов мы прочитываем очевидную критику СССР, связанную с моральной стороной технического прогресса, идеей общего и частного блага, научной этикой и свободой воли. В связи с этим весьма удивительной является интерпретация данного игрового продукта в западной информационной повестке, в рамках которой игра была воспринята весьма критично. В ней были обнаружены мотивы советской экспансии, попытки реставрировать историческое прошлое СССР, реабилитация тирании и диктатуры. Как можно заметить, на самом деле игра имплицитно содержит в себе критику Советского Союза.

За футуристическим образом технократического государства СССР скрываются базовые мифологемы, конструирующие социокультурные реалии человечества уже множество веков. Разработчики продукта умело играют на чувствах игрока: технологические инновации и утопические модели альтернативного СССР мастерски сочетаются с насущными человеческими вопросами и заботами. Совокупность футуристических образов роботов, нейросетей и фундаментальных мифологических сюжетов делает игру для пользователя крайне привлекательной и завораживающей.

«Atomic Heart» — яркий продукт, являющий собой результат мифологизации СССР. Несмотря на отечественную и зарубежную критику игры, справедливости ради стоит отметить некоторые успешные моменты разработки. Во-первых, реализация социальной ностальгии по СССР в контексте технологического будущего чрезвычайно разнообразна: задействуются артефакты культуры повседневности, разработчики обращаются к советскому художественному и музыкальному наследию. Во-вторых, создатели игры достаточно глубоко проработали сюжет на уровне базовых мифологем. Сюжетные перипетии содержат в себе как утопические, так и антиутопические нарративы. В игре затрагиваются темы Бога, веры, свободы воли человека.

Процесс мифологизации Советского Союза в массовом сознании содержит в своем фундаменте базовые нарративы мифов, связанных с божественным началом реальности, с человеком-демиургом, а также с категорией «единого» для всего бытия. В данном случае Советский Союз — лишь некоторый эстетический бэкграунд, который создает интеллигибельное пространство для разворачивания фундаментальных

сюжетов мифологем. За внешне привлекательной оболочкой СССР содержится серьезный контекст исторических и социальных реалий.

Общественная проблематика в игре разворачивается с помощью «встраивания» мифологем в дискурс социального. В результате исследования стало понятным, что все технологические и социальные инновации, наблюдаемые в игре, напрямую связаны с обращением к архаическому сознанию и его образам. Иными словами, игровые сюжеты, отображающие государство будущего и технологические инновации, уходят своими истоками в социальное измерение мифологем, которые позволяют скрыть архаичное начало образов технологической революции в игровой вселенной.

По мере развития сюжета мы наблюдаем множество кейсов, связанных с технологическим развитием человечества, трансгуманизмом, биологической этикой, искусственным интеллектом. В свою очередь, футурология в оптике технологического будущего позволяет повернуть данные мифологемы в сторону моральных дилемм, в результате решения которых пользователь придет к тому или иному окончанию сюжета «Atomic Heart».

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Артамонов Д. С. История религии и мифология в компьютерных играх // Религиозная идентичность и межкультурные коммуникации: Материалы Всероссийского научного семинара (Астрахань, 28–30 октября 2020 года) / под общ. ред. А. П. Романовой, Д. А. Черничкина. Астрахань: Астраханский государственный университет, 2020. С. 126–132.
2. Бойм С. Б. Общие места: Мифология повседневной жизни. М.: Новое литературное обозрение, 2002. 320 с.
3. Журкова Д. А. Анахроничный саундтрек: ресайклинг советских песен в видеоигре «Atomic Heart» // Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований. 2024. № 1. С. 66–84.
4. Оносов А. А. Религия человечества О. Конта и социология общего дела Н. Ф. Федорова: меры позитивизма // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Социология. 2022. № 1. С. 23–39.
5. Пилюгина Е. В. Современная социальная реальность: панмифологизация, информационные войны и кризис постмодерна // Logos et Praxis. 2014. № 3. С. 7–15.

6. Плотин. Первая эннеада / пер., вступ. ст., коммент. Т.Г. Сидаша, Р.В. Светлова. СПб.: Изд-во Олега Абышко, 2004. 320 с.
7. Подвальный М.А. Шутер // Большая российская энциклопедия [Электронный ресурс]. URL: <https://bigenc.ru/c/shuter-99b2ad> (дата обращения 30.11.2024). Загл. с экрана. Яз. рус.
8. Скржинская М.В. Происхождение двух этногенетических мифов в скифском Логосе Геродота // Индоевропейское языкознание и классическая филология. 2011. № 15. С. 469–476.
9. Сторчак М.В. Сакральные сюжеты гражданской религии в СССР // Миссия конфессий. 2023. № 71. С. 14–20.
10. Холлис Дж. Мифологемы: Воплощения невидимого мира / пер. с англ. В. Мершавки. М.: Класс, 2010. 178 с.
11. Atomic Heart Вики [Электронный ресурс]. URL: <https://atomic-heart.fandom.com/ru/wiki/>(дата обращения: 22.07.2024). Загл. с экрана. Яз. рус.

*Статья поступила в редакцию 24.07.2024,
одобрена после рецензирования 23.10.2024,
принята к публикации 07.11.2024.*

Article

UDC 316.722(47+57)+004.9

For citation:

Syusyukin V. Igra «Atomic Heart» kak produkt mifologizatsii SSSR: paradoksy tekhnologicheskoy futurologii [The game "Atomic Heart" as a product of mythologizing the USSR: paradoxes of technological futurology] // Trudy Saratovskoi pravoslavnoi dukhovnoi seminarii. [Proceedings of the Saratov Orthodox Theological Seminary]. 2024. No 4 (27). pp. 64–78. DOI: 10.56621/27825884_2024_27_64

Vladimir Syusyukin,

Junior Research fellow,
Research Institute,

Lipetsk State Technical University,
30, Moskovskaya str., Lipetsk, 398055, Russia
Vladimirs23@bk.ru

ORCID: 0000-0002-3161-4705

The Game "Atomic Heart" As a Product of Mythologizing the USSR: Paradoxes of Technological Futurology

V. SYUSYUKIN

Abstract: The article provides a socio-philosophical analysis of the game "Atomic Heart" as a product of mythologization of the Soviet past. Nostalgia for the Soviet Union is expressed not only in the artifacts of everyday culture, memorials and monuments, but also in computer

games. The research of the game industry is one of the most promising and demanded areas of the modern humanitarian science. The research reveals that gaming is based on several mythologemes, the most important of which are the mythologemes of god-building and collective intelligence. The technological futurology of the game allows to hide these narratives behind the images of the USSR of the future, in the space of which the user gets acquainted with the storyline of the game. Finally, the author concludes that the synthesis of Soviet aesthetics, mythological narratives and images of future technologies must bring the user into the space of moral dilemmas.

Keywords: mythology, USSR, game, games studies, Atomic Heart, futurology.

Acknowledgments: The reported study was funded by the Russian Science Foundation according to the research project No. 24-28-00610 "Mythologization of the Soviet past in modern Russian society: current media practices and possible social effects" <https://rscf.ru/en/project/24-28-00610/>

REFERENCES

1. Artamonov D.S. (2020) "Istoriya religii i mifologiya v komp'yuternyh igrakh" [History of religion and mythology in computer games]. In: "Religioznaya identichnost' i mezhhkul'turnye kommunikacii: Materialy Vserossijskogo nauchnogo seminara (Astrahan, October 28–30, 2020)" [Religious identity and intercultural communications: Proceedings of the All-Russian scientific seminar (Astrakhan, October 28–30, 2020)]. Astrahan'. pp. 126–132. (In Russian).
2. Bojm S.B. (2002) "Obshchie mesta. Mifologiya povsednevnoj zhizni" [Common Places. Mythology of Everyday Life]. Moscow. (In Russian).
3. Hollis J. (2010) "Mifologemy: Voploshcheniya nevidimogo mira" [Mythologemes: Embodiments of the Invisible World]. Moscow. (In Russian).
4. Onosov A.A. (2022) "Religiya chelovechestva O. Konta i sociologiya obshchego dela N.F. Fedorova: mery pozitivizma" [Religion of Humanity by O. Comte and Sociology of the Common Cause by N.F. Fedorova: Measures of Positivism]. In: "Vestnik Rossijskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Sociologiya" [Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia. Series: Sociology]. 2022. № 1. pp. 23–39. (In Russian).
5. Pilyugina E.V. (2014) "Sovremennaya social'naya real'nost': panmifologizaciya, informacionnye vojny i krizis postmoderna"

- [Contemporary Social Reality: Panmythologization, Information Wars and the Crisis of Postmodernism]. In: Logos et Praxis [Logos et Praxis]. 2014. № 3. pp. 7–15. (In Russian).
6. Skrzhinskaya M.V. (2011) "Proiskhozhdenie dvuh etnogeneticheskikh mifov v skifskom Logose Gerodota" [The Origin of Two Ethnogenetic Myths in the Scythian Logos of Herodotus]. In: "Indoevropskoe yazykoznanie i klassicheskaya filologiya" [Indo-European Linguistics and Classical Philology]. 2011. № 15. pp. 469–476. (In Russian).
 7. Storchak M.V. (2023) "Sakral'nye syuzhety grazhdanskoj religii v SSSR" [Sacred subjects of civil religion in the USSR]. In: "Missiya konfessij" [Mission of confessions]. № 71. pp. 14–15. (In Russian).
 8. Zhurkova D.A. (2024) "Anahronichnyj saundtrek: resajkling sovetskih pesen v videoigre «Atomic Heart»" [Anachronistic Soundtrack: Recycling Soviet Songs in the Video Game "Atomic Heart"]. In: "Industrii vpechatlenij. Tekhnologii sociokul'turnyh issledovanij" [Impression Industries. Technologies of Sociocultural Research]. № 1. pp. 66–84. (In Russian).

*The article was submitted 24.07.2024,
approved after reviewing 23.10.2024,
accepted for publication 07.11.2024.*