

### «Места памяти» в современных видеоиграх: «Atomic Heart»

**Аннотация:** Статья посвящена тому, как элементы памяти и истории встроены в видеоигру «Atomic Heart» (2023). Главный фокус этой работы — анализ «мест памяти», а именно как они отражают историю и память в альтернативной истории игры, как эти элементы связывают в игре память и фантастический мир, каким образом через игровое фантастическое пространство, позволяющее исследовать возможную альтернативную реальность, фантастическая альтернатива создает новые «места памяти», вовлекающие игрока в переоценку исторических событий и культурных нарративов.

**Ключевые слова:** места памяти; видеоигры; альтернативная история; ретрофутуризм; Atomic Heart

### “Memory sites” in modern video games: “Atomic Heart”

**Abstract:** This article explores how elements of memory and history are embedded in the video game “Atomic Heart” (2023). The main focus of this work is the analysis of “memory sites” — specifically, how they reflect history and memory within the alternative history of the game, how these elements connect memory and the fictional world in the game, and how the fantastical environment of the game, which allows players to explore the alternative reality, creates new “memory sites” that engage players in reevaluating historical events and cultural narratives.

**Keywords:** Memory sites; video games; alternative history; retrofuturism; Atomic Heart.

«Места памяти», по определению П. Нора, представляют собой связующее звено между прошлым и настоящим, это игра памяти и истории<sup>1</sup>, это то, что управляет присутствием прошлого в настоящем<sup>2</sup>. Иными словами, это некоторые отдельные предметы, которые поддерживают коллективную память и формируют идентичность группы. «Места памяти», по мнению автора доклада, существуют не только в реальном мире, но и в различных медиумах, включая видеоигры. Последние можно рассматривать как интерактивные архивы, позволяющие игроку исследовать исторические события, погружаться в пространства прошлого и взаимодействовать с его артефактами.

В таком случае видеоигра является не просто интерактивной цифровой средой, где пользователь взаимодействует с программным кодом через интерфейс, а также, как определил термин В.А. Сюсюкин, «отдельным сегментом реальности, который зачастую содержит в себе актуальные культурные коды, а также способствует конструированию социального фрейма понимания общественных отношений настоящего»<sup>3</sup>, что и позволяет взаимодействовать с видеоиграми по-разному, но также и осложняет исследование из-за своей многомерности.

В статье «места памяти» рассматриваются как инструмент ностальгии и деконструкции в видеоиграх, которые позволяют исследовать исторические события и пространства, взаимодействовать с артефактами прошлого. Разработчики видеоигр по-своему конструируют свои миры, где используется историческая память: это может быть стратегия, где игрок влияет на ход событий истории (например, «Heart of Iron», «Civilization»), может быть динамический шутер, где игрок проходит кампанию войны по какому-либо определенному сюжету («Call of Duty», «Battlefield»), могут быть арт-игры, которые создают определенную атмосферу, они более метафоричные, тем самым сильнее влияют на эмоции игрока («Valiant Hearts: The Great War», «This War of Mine»), а также может быть большим открытым историческим миром («Assassin’s Creed», «Kingdom Come: Deliverance»). Последняя модель конструирования игрового мира будет рассмотрена далее по повествованию статьи.

Перед тем как перейти к основному материалу исследования, стоит коротко показать, как «места памяти» работают в видеоиграх последнего типа. В пример можно привести игру «Red Dead Redemption 2» (2018)<sup>4</sup>, в которой историческое пространство — это разрушающийся Дикий Запад, а встречающие во время прохождения поселения, мемориалы, личные вещи главного героя Артура Моргана — отражение индивидуальной и коллективной памяти. Каждое взаимодействие с артефактами — это новое переживание, осмысление прошлого, на которое игрок смотрит через призму настоящего. Разрушается романтизация Дикого Запада, потому что разработчик видеоигры показывает не только одну сторону мира, как это обычно бывает в фильмах с классическим образом ковбоя, который живет вне закона, олицетворяет идеалы свободы и независимости, но показывает персонажа в совершенно разных ситуациях, игрок видит неоднозначного Артура Моргана. Таким образом, «Red Dead Redemption 2» — цифровая реконструкция прошлого, которую разработчик позволяет переосмыслить.

Материалом исследования данной статьи является игра «Atomic Heart» (2023)<sup>5</sup>, игра, которая активно использует элементы постсоветской ностальгии и ретрофутуризма, создавая уникальный игровой опыт, который пересматривает советское наследие через призму альтернативной истории и футуристического сеттинга. Игра погружает игрока в мир, где СССР продолжает существовать и развиваться в альтернативной реальности, где технологии и научные разработки 1950-х гг. приводят к созданию странных и опасных механических существ, мутантов и аномальных явлений.

Для полного понимания также кратко будет приведен сюжет игры<sup>6</sup>. Действие происходит в альтернативном СССР 1955-го года, где научный прогресс привел к созданию развитой робототехники и нейросети «Коллектив». Игрок берет на себя роль майора Сергея Нечаева (позывной П-3), который по поручению профессора Сеченова отправляется на Предприятие 3826 расследовать сбой в системе управления роботами. По прибытии выясняется, что машины вышли из-под контроля и убивают людей. П-3 с помощью говорящей полимерной перчатки пробирается через лаборатории, сражаясь с агрессивными роботами и мутантами, пытаясь разобраться в происходящем. В ходе расследования он узнает, что сбой — не случайность, а часть заговора. Постепенно П-3 начинает сомневаться в искренности Сеченова и понимает, что тот скрывает правду о проекте «Коллектив». Развязка зависит от выбора игрока: либо герой слепо подчиняется приказам, либо выходит из-под контроля и раскрывает правду о тоталитарной системе.

Знакомство с синопсисом сюжета игры позволяет заметить, что она использует историческое пространство, в котором представлены советские мифы о светлом будущем. Посредством «мест памяти» игра предлагает взглянуть на СССР с иной перспективы, манипулируя восприятием игрока через чувство ностальгии. Это чувство играет ключевую роль в формировании представлений о прошлом, пробуждая воспоминания с помощью яркого визуального образа советской эпохи. Согласно Я. Ассману, символы являются носителями культурного значения, вызывая у игроков не только узнавание, но и эмоциональный отклик, поскольку они знакомы им из повседневной жизни<sup>7</sup>. Даже те, кто не жил в СССР, ощущают связь с этим прошлым благодаря присутствию советских элементов в современной культуре<sup>8</sup>. Однако «места памяти» в игре — это не просто эмоциональный триггер, но и важный нарратологический инструмент, который способствует переосмыслению истории.

В видеоигре можно выделить несколько типов «мест памяти» согласно следующей классификации автора статьи:

1. Монументальные «места памяти»;
2. Аудиовизуальные «места памяти»;
3. Текстовые «места памяти».

Эта систематизация основана на типе носителя памяти, то есть на тех объектах, которые встречаются игроку в процессе прохождения игры<sup>9</sup>. На первый взгляд они могут казаться просто декоративными элементами, на самом деле их функции гораздо глубже и зависят от

уровня вовлеченности игрока и его культурного опыта<sup>10</sup>. Как отмечает А. Д. Смольников: «Авторы игры могут создать как можно более выразительное оформление пространства, но его исследование в любом случае останется за игроком, который должен интерпретировать обнаруженные детали окружения как нечто осмысленное и целостное»<sup>11</sup>.

Монументальные «места памяти»<sup>12</sup> встречаются в игре довольно часто. В открытом мире можно увидеть различные памятники, например, «Призыв Родины», который отсылает к волгоградской статуе «Родина-мать зовёт» — символу памяти о Великой Отечественной войне. Однако в игровом контексте этот памятник становится напоминанием о воинственном прошлом СССР. На ранних этапах прохождения игрок, возможно, испытывает гордость, глядя на эту статую, но по мере развития сюжета его восприятие может измениться в негативную сторону.

Дополнительный смысл придаёт переработка образа монумента: статуя держит не только меч, но и атом, который в игре символизирует прогресс, способный привести к разрушению страны. Таким образом, памятник подчеркивает культ полимера (атома) и его связь с милитаризацией общества (меч).

Выбор альтернативной истории в концепции ретрофутуризма разработчиками не случаен — этот стиль позволяет переосмыслить знакомые символы, создавая у игрока эффект когнитивного диссонанса. В игре, например, ВДНХ превращается в арену боёв, а монумент «Рабочий и Колхозница» представлен без серпа и молота, там фаренгейт, то есть свеча, предназначенная для снижения температуры и выравнивания давления в высокотемпературных печах. Хотя такие образы традиционно ассоциируются с прогрессом, в игровом контексте они выглядят разрушенными и зловещими, подчёркивая, как утопия может превратиться в кошмар. Это заставляет задуматься о том, насколько идеализированные представления о прошлом соответствуют реальности.

Атмосфера игры во многом создаётся за счёт разрушенных «мест памяти», которые игрок может не сразу распознать, так как они предстают в виде опустевших лабораторий. Однако, даже если объекты не вызывают явных ассоциаций, их символическая функция сохраняется, поскольку они всё же напоминают о научных устремлениях прошлого. Разработчики представляют эти пространства как «застывшую память»: среди разрушенных интерьеров можно увидеть застывших в момент катастрофы персонажей, демонстрируя крах так называемой утопии.

В результате перед игроком раскрывается анти-мемориальное пространство, где память о прошлом, контрастируя с величественными монументами, лишь подчёркивает свидетельства разрушения. Главный герой, П-3, как мифологический персонаж, совершает катобасис — спуск в эти погребные локации — и, выбравшись наружу, переосмысляет всё, что узнал. Аналогичный процесс переживает и сам игрок, который, вместе с протагонистом, шаг за шагом раскрывает правду этого мира.

Далее рассматриваются аудиовизуальные «места памяти», которые, в отличие от монументальных, в большей степени воздействуют на эмоциональное состояние игрока, пробуждая ностальгические воспоминания. Безусловно, архитектурные памятники также могут вызывать подобные ощущения, если у игрока есть с ними личные ассоциации. Однако, скорее всего, в его памяти чаще остаются знакомые музыкальные композиции или сцены из мультфильмов, увиденные по телевизору, чем образы архитектурных объектов, многие из которых, например в Москве, еще не были основательно зафиксированы в его восприятии.

Среди аудиальных «мест памяти» можно выделить такие музыкальные композиции, как «Трава у дома» группы «Земляне», «Комарово» Игоря Склера, «Стоят девчонки» Марии Пахоменко и многие другие, способные вызвать у игрока ностальгические воспоминания. Однако возникает парадокс: игра посвящена 50-м гг. прошлого века, тогда как эти песни были выпущены значительно позже, начиная с 60-х гг. Это говорит об анахронизме, который, тем не менее, не нарушает целостность советской утопии. Д. А. Журкова отмечает, что точность в хронологии не столь важна — главное, вызвать чувство

ностальгии по СССР в целом, а не по конкретным десятилетиям. Восприятие советской эпохи остается размытым, поскольку для постсоветских людей это обширное историческое пространство, в котором смешиваются различные временные пласты<sup>13</sup>.

Аудиальные «места памяти» в игре выполняют не только функцию передачи памяти о советской культуре, но и приобретают новое звучание благодаря переработке в стилях техно, метал и синтвейв. Эти композиции утрачивают свою первоначальную атмосферу радости и спокойствия, превращаясь в мелодии, наполненные агрессией, тревогой и напряжением.

Особенно заметен этот эффект при смене музыкального сопровождения в разных игровых локациях. В природных зонах с домиками звучат спокойные, непереработанные мелодии, создавая иллюзию уюта. Однако в битвах, особенно в заброшенных лабораториях, музыка становится тяжелой и напряженной, подчеркивая опасность момента. В некоторых случаях это разделение нарушается: спокойная музыка может играть в жутких, заброшенных местах, а тяжелая — в относительно мирных локациях, тем самым усиливая ощущение тревоги и нестабильности.

Музыка в «Atomic Heart» становится трансформированным символом. Она одновременно узнаваема — ведь звучат знакомые советские мелодии, — но и отчуждена, представляя собой их пугающее, искаженное переосмысление. Это вызывает у игрока двойственное чувство: ностальгию, смешанную с тревожным осознанием, что привычный мир изменился и в нем что-то не так.

Визуальные «места памяти» можно разделить на несколько типов. Некоторые из них, подобно аудиальным, являются анахроничными и воздействуют прежде всего на эмоциональное восприятие. Например, в игре встречается мультсериал «Ну, погоди!», который можно увидеть в комнате отдыха главного героя — месте, где он может расслабиться и приобрести необходимые предметы. Это «место памяти» особенно показательно: пока за пределами комнаты царит хаос, и утопия стремительно разрушается, на экране продолжается беззаботный и веселый мультфильм, словно ничего не случилось. Важно и само оформление помещения: оно напоминает уютную спальню, но с иллюзорным видом на море, создающим эффект искусственной идиллии. Этот контраст подчеркивает разрыв между мифом и реальностью, словно система пытается сохранить иллюзию нормальности, несмотря на происходящий вокруг крах.

Текстовые «места памяти» представлены в виде различных записок и документов, которые можно прочитать через специальные аппараты, расположенные в лабораториях. Они выполняют двойную функцию: с одной стороны, помогают глубже раскрыть мир игры, а с другой — создают его атмосферу.

Эти тексты могут принимать форму официальных документов, например, распоряжения о проведении представления в честь запуска нейросети, отправленного из театра. Однако наряду с официальными бумагами встречаются и личные записи, раскрывающие субъективные переживания и скрытые противоречия внутри системы. Один из примеров — заметка пресс-секретаря ВДНХ М. Габриашвили, который выражает недовольство названием выставки. Изначально ее планировали назвать ВДНП — «Выставка достижений научного прогресса», но это название не утвердили. В результате Предприятие 3826 использует аббревиатуру ВДНХ, скорее, как товарный знак, а не в буквальном значении. Это создает у игрока неоднозначное восприятие: игровая ВДНХ оказывается не связанной с реальной московской выставкой, а в рамках игры и вовсе превращается в боевую арену.

Безусловно, в игре можно обнаружить множество других «мест памяти», и их классификация могла бы дать еще больше интересных наблюдений. Однако уже сейчас очевидно, что они играют важную роль в формировании игрового мира и его восприятия.

Согласно опросу, проведенному Е. Коняхиной<sup>14</sup>, главными эмоциями, вызванными «Atomic Heart», стали ностальгия и критическое осмысление. Это подтверждает, что игра использует культурную память, позволяя взглянуть на исторические нарративы под новым

углом и понять, как современность интерпретирует прошлое. Однако эти эмоции не достигли бы своей полноты без тщательно выстроенного разработчиками мира.

В.А. Сюсюкин выделяет в сюжете несколько этапов: ностальгия и очарование, отвращение и кошмар, торжество нигилизма, апофеоз разгадки<sup>15</sup>. Эти стадии разворачиваются следующим образом:

Очарование — герой восхищается прогрессом и наукой, олицетворенными запуском «Коллектива». Игра пробуждает советскую ностальгию, что заметно и в трейлерах, и в реакции аудитории.

Отвращение и кошмар — проявляются не сразу и не у всех. При глубоком погружении становится очевидна критика советской системы: стирание личности в программе «Коллектив 2.0» демонстрирует ужасы идеологии, а СССР предстает как тоталитарное государство, поглощающее людей ради технологического и политического доминирования.

Торжество нигилизма — несмотря на научный прогресс, мир «Atomic Heart» оказывается ареной борьбы за власть и ресурсы. Великие идеи тонут в политических интригах, а игрок проходит путь от ностальгии к разочарованию и ненависти. Игрок разгадывает загадку, благодаря чему может сформировать свое мнение об игровом пространстве.

Таким образом, «места памяти», укорененные в человеческом сознании, были перенесены разработчиками в цифровое пространство, превратившись в своеобразное хранилище памяти. Они сохраняют свое символическое значение, но одновременно становятся инструментом, вызывающим ностальгию — как у тех, кто жил в советскую эпоху, так и у более молодой аудитории, воспринимающей советскую эстетику через культурные образы.

Ретрофутуристический сеттинг усиливает этот эффект, сочетая знакомые элементы прошлого с футуристическими технологиями, создавая притягательный, но переосмысленный нарратив. «Atomic Heart» выстраивает ностальгическую иллюзию, используя «места памяти» как декорации, но затем постепенно разрушает ее, проводя игрока через путь мифологического героя, который постигает истинную природу прошлого.

Это не только критика советского наследия через альтернативную историю, но и размышление о будущем, где ретрофутуризм выражает страхи перед тем, куда движется современный мир. Именно поэтому разработчики выбрали такую визуальную концепцию — свойственную фантастике и позволяющую переосмыслить историю, моделируя возможные пути развития СССР. Видеоигры, используя альтернативные сценарии, не просто развлекают, но и побуждают к критическому осмыслению сложного прошлого и настоящего.

#### Примечания:

<sup>1</sup> Нора П., Озуф М., Пюимеж Ж., Винок М. Франция-память / Пер. с фр. Д. Хапаевой. СПб.: Изд-во С.-Петербург. ун-та, 1999. С. 40.

<sup>2</sup> Там же. С. 43.

<sup>3</sup> Сюсюкин В. А. Игра «Atomic Heart» как продукт мифологизации СССР: парадоксы технологической футурологии // Труды СПДС. Саратов, 2024. №4 (27). С. 65.

<sup>4</sup> Red Dead Redemption 2 [видеоигра] // Steam URL: [https://store.steampowered.com/app/1174180/Red\\_Dead\\_Redemption\\_2/](https://store.steampowered.com/app/1174180/Red_Dead_Redemption_2/) (дата обращения: 17.03.2025). Здесь и далее видеоигра цитируется по этому изданию.

<sup>5</sup> Atomic Heart [видеоигра] // VK Play URL: [https://vkplay.ru/play/game/atomic\\_heart/](https://vkplay.ru/play/game/atomic_heart/) (дата обращения: 17.03.2025). Здесь и далее видеоигра цитируется по этому изданию.

<sup>6</sup> Игра анализируется без DLC, т.е. дополнительного контента, созданного для уже выпущенной видеоигры.

<sup>7</sup> Koniakhina E. Interpreting the Soviet Legacy in Atomic Heart: Nostalgia, and Cultural Reflections of Post-Soviet Generation Players. Lund: Lund University, 2024. P. 47/

<sup>8</sup> Ibid. P. 49.

<sup>9</sup> В докладе рассматриваются элементы советского наследия. Также в игре можно встретить различные отсылки к современной поп-культуре, что делает мир более интертекстуальным, но они не несут в себе коллективной исторической значимости из-за своей разрозненности и фрагментарности.

<sup>10</sup> Именно поэтому «места памяти» в «Atomic Heart» могут быть симулякрами, знаками, которые теряют функцию напоминания о прошлом.

<sup>11</sup> Смольников А. Д. Повествование через окружение: о художественных приемах в нарративах компьютерных игр // Гуманитарная информатика. Томск, 2017. № 12. С. 73.

<sup>12</sup> Для ознакомления с репрезентацией советской культуры в видеоигре см.: Репрезентация советской культуры в Atomic Heart // HSE ART AND DESIGN SCHOOL URL: <https://hsedesign.com/project/749527d901fb4f26b230fc0ddfbfe56c> (дата обращения: 17.03.2025).

<sup>13</sup> Журкова Д. А. Анахроничный саундтрек: ресайклинг советских песен в видеоигре «Atomic Heart» // EISCRT. М., 2024. №1 (6). С. 80.

<sup>14</sup> Для опроса были выбраны 11 участников (включая одного пилотного), разного пола (6 мужчин и 5 женщин), возраста (от 1984 до 1999 г.р.) и географического происхождения (участники из различных регионов бывшего СССР).

<sup>15</sup> Сюсюкин В. А. Игра «Atomic Heart» как продукт мифологизации СССР: парадоксы технологической футурологии // Труды СПДС. Саратов, 2024. №4 (27). С. 69.

**Сведения об авторе:** Виктория Вячеславовна Новикова, РГГУ, магистрант  
E-mail: [novikova.victoria.v@gmail.com](mailto:novikova.victoria.v@gmail.com)

**Information about the author:** Victoria V. Novikova, RSUH (Russian State University for the Humanities), master's student  
E-mail: [novikova.victoria.v@gmail.com](mailto:novikova.victoria.v@gmail.com)