

Свинцовский Эдуард Николаевич, магистрант,  
Институт медиакоммуникаций медиатехнологий и дизайна  
ФГАОУ ВО «КФУ им. В. И. Вернадского»  
г. Симферополь

## ОПЫТ ВОСПРИЯТИЯ НАЦИОНАЛЬНЫХ КУЛЬТУРНЫХ КОДОВ В ВИДЕОИГРАХ (НА МАТЕРИАЛЕ ВИДЕОИГРЫ ATOMIC HEART)

**Аннотация:** В статье исследуется понятие национального культурного кода. Культурные коды интегрированы в социальные практики и выражаются через национальные праздники и традиции. Видеоигры, как значимый культурный продукт, влияют на молодежь и формируют их мировоззрение, иллюстрируя важность исследования национальных культурных кодов в этом контексте.

**Ключевые слова:** Национальный культурный код, массовая культура, видеоигры, межкультурное взаимодействие.

Национальный культурный код – это комплекс стереотипов, сформированный национальной культурой, и позволяющий идентифицировать представителей социума. Это «ядро» менталитета социума, синтезирующее установки, формирующие ценностно-смысловое пространство. Ценности и антиценности национальной культуры формируют систему культуры и сохраняются с помощью национального языка, литературы, искусства и социальных практик [3].

Встроенный характер культурных кодов означает, что они информируют, формируют и иногда диктуют создание, сохранение и интерпретацию культурных элементов. Например, национальный праздник может включать в себя ритуалы и обычаи, глубоко укоренившиеся в истории общества и коллективной памяти, служащие не просто празднованием, но и подтверждением общих ценностей и убеждений – элементов видимой культуры, которые являются выражениями более глубоких общественных кодов.

Однако явное выявление связей между каждым культурным элементом и его основным кодом не всегда просто. Культурные элементы часто проявляются в виде отдельных практик или объектов, значение которых, может быть, не сразу очевидно без понимания более широких культурных нарративов и исторических контекстов, в которых они функционируют. Например, значение традиционной японской чайной церемонии выходит за рамки акта питья чая; оно воплощает принципы гармонии, уважения и спокойствия, которые являются центральными для японских культурных кодов, но могут быть полностью оценены и поняты только после тщательного изучения культуры [2].

Проведя культурно-исторический анализ видеоигр, можно отметить их стремительный генезис, опирающийся как на технологические инновации, так и на культурный диалог. Видеоигры быстро влились в повседневное социокультурное пространство, благодаря уникальной интерактивности, иммерсивным эффектам, коммерческому успеху и обширным возможностям для социального взаимодействия [1].

С культурологической точки зрения, пространство видеоигр выступает как важный элемент в теории и практике игрового искусства, а также в формировании игрового менталитета и социального взаимодействия.

Как культурная форма, пространство видеоигр представляет собой сложную семиосферу с определенной структурой и символическими кодами. Внутреннее и внешнее пространство игры, включая игровые уровни, локации и миры, имеют свои особенности и



значение для игрока, формируя его взаимодействие с игровым миром и самим собой в этом мире. Через пространство видеоигр игроки исследуют новые реальности, выражают свои предпочтения и переживания, создавая уникальный культурный опыт.

Игровые миры часто являются воплощением определенной культурной эпохи, их атмосфера и дизайн могут отражать определенный исторический или культурный контекст. Пространство в видеоиграх не только предоставляет игрокам место для игровых действий, но и является средством передачи информации и эмоций.

Исследование национального культурного кода в контексте видеоигр является актуальной и важной задачей, так как видеоигры являются одним из основных культурных продуктов, оказывающих влияние на молодежную аудиторию и формирующих их представления о мире. Понимание и уважение к национальному культурному коду является ключом к гармоничным межкультурным отношениям и устойчивому развитию общества.

Видеоигра Atomic Heart, разработанная студией Mundfish в 2023 году, представляет собой уникальный проект в индустрии видеоигр. Это первый российский блокбастер, предназначенный для мирового рынка, и он получил значительный резонанс как в России, так и за ее пределами.

Действие игры разворачивается в альтернативном СССР 1950-х годов, где страна стала лидером научно-технического прогресса после Второй мировой войны. В этой реальности СССР поставляет на глобальный рынок роботов-помощников, но за фасадом социалистического будущего скрываются страшные эксперименты, приведшие к восстанию машин. Главный герой, майор Сергей Нечаев (псевдоним П-3), должен выяснить причины и остановить апокалипсис.

Atomic Heart является шутером от первого лица, но затрагивает глубокие вопросы о природе авторитарной власти и цене научно-технического прогресса. Игра через призму альтернативного прошлого осмысливает вызовы современности. Разработчики черпали вдохновение из своего советского детства и культурного наследия, включая советских мастеров плаката, скульпторов и архитекторов.

Мир игры наполнен элементами советской эпохи, такими как аппараты с газировкой, таксофоны и мороженое, что помогает игрокам погрузиться в атмосферу альтернативного СССР. Разработчики стремились показать прошлое, которое технологически опережает наше время, оставаясь при этом частью далекого прошлого.

В первые минуты игра проводит пользователя по наукограду Челомей, который является воплощением мощи и плавности архитектурных стилей СССР. Здесь расположены конструкторское бюро и штаб-квартира руководителя Предприятия 3826, демонстрируя эклектичное сочетание конструктивизма, брутализма и модерна.

Atomic Heart сочетает реальность и футуризм, представленные в архитектуре и дизайне игровых локаций. Например, небоскреб Челомея является собирательным образом сталинских высоток, а подземные научные комплексы напоминают бункеры, предназначенные для использования на других планетах.

В игре множество элементов, скопированных из советской реальности, таких как холодильники с мороженым, радио, ламповые телевизоры и театральные маски. Монументальные скульптуры вдохновлены памятниками «Родина-мать зовет!» и «Рабочий и колхозница», а агитационные плакаты и лозунги добавляют аутентичности.

Дизайн игры также включает афиши и плакаты советских кинофильмов, иконки внутриигрового интерфейса разработаны с учетом логотипов советских торговых марок. Atomic Heart представляет собой ностальгическую имитацию, которая критически переосмысливает прошлое и отражает современные социальные, экономические и культурные проблемы.



В Atomic Heart плакаты воссоздают атмосферу советской эстетики, используя яркие цвета, четкий графический стиль и выразительные изображения. Они призывают к труду, науке, прогрессу и защите Родины, отражая идеологию и ценности Советского Союза. Советские плакаты, значимые в истории искусства, обладают художественной и символической ценностью, пропагандируя определенные идеи и образ жизни.

В игре плакаты являются важной частью визуальной эстетики, отсылая к советской культуре и передавая атмосферу общества того времени. Дизайн плакатов включает графические черты советских плакатов: четкие контуры, художественные искажения, контрастность и повторяющиеся мотивы.

Внутриигровые мультфильмы, напоминающие творчество советского мультипликатора Бориса Дежкина, и саундтрек, основанный на музыке советского периода, дополняют атмосферу игры. Приглашение известного музыканта Мика Гордона для обработки музыки добавляет глубину и аутентичность.

Персонажи игры представляют собой собирательные образы типичных советских обывателей. Баба Зина – российская пенсионерка с советским военным прошлым, живущая в летающей избе. Дмитрий Сеченов – оммаж на физиолога Ивана Сеченова, идеализирующий будущее с роботами, которые берут на себя рутинную работу, что позволяет людям заниматься наукой и искусством. Однако он разочаровывается в людях и стремится изменить общественное сознание насильственными методами. Главный герой, майор Сергей Нечаев, является собирательным образом советского спецназовца с боевым опытом.

Atomic Heart успешно использует культурный код для создания уникального игрового опыта, погружая игроков в альтернативную реальность советской эпохи. Игра демонстрирует потенциал российской видеоигровой индустрии, создавая инновационные игры, привлекающие внимание игроков со всего мира.

#### *Список литературы:*

1. Беляева, У. П. Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость / У. П. Беляева // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2021. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigry-kak-tehnokulturnyy-fenomen-istoriya-stanovleniya-i-sotsiokulturnaya-znachimost> (дата обращения: 30.05.2024).
2. Изотова, Н. Н. К вопросу о прочтении «культурного кода» в лингвокультурологии / Н. Н. Изотова // Культура и цивилизация. – 2020. – Т. 10, № 4-1. – С. 5-11.
3. Худолей Н. В. Национальный код культуры и его актуализация в пословицах, поговорках и классических литературных текстах / Н. В. Худолей // Полилингвильность и транскультурные практики. 2017. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/natsionalnyy-kod-kultury-i-ego-aktualizatsiya-v-poslovitsah-pogovorkah-i-klassicheskikh-literaturnyh-tekstah> (дата обращения: 30.05.2024).

