

Патриотизм в цифровую эпоху: репрезентация культурного кода и исторической памяти в российских видеоиграх

Коновалова Алина Викторовна

Младший научный сотрудник,
Государственный академический университет гуманитарных наук,
119049, Российская Федерация, Москва, Мароновский переулок, 26;
e-mail: akonovalova@gaugn.ru

Статья подготовлена в Государственном академическом университете гуманитарных наук в рамках государственного задания Министерства науки и высшего образования Российской Федерации (тема №FZNF-2023-0003 «Традиции и ценности общества: механизмы формирования и трансформации в контексте глобальной истории»).

Аннотация

В данной статье осуществлен культурологический анализ феномена геймификации национального наследия как инструмента конструирования патриотического дискурса в современном российском обществе. Актуальность исследования обусловлена растущей тенденцией на использование славянской эстетики и фольклорных нарративов в отечественном геймдеве, что интерпретируется как ответ на запрос аудитории на репрезентацию культурной идентичности в цифровой среде. Рассматривается видеоигра в качестве синкетической формы современного искусства, способной транслировать сложные культурные коды через интеграцию визуальных образов, мифологических сюжетов и игровых механик. На материале конкретных игровых проектов («Черная книга», «Былина», «Бессмертный. Сказки Старой Руси» и др.) выявляются и классифицируются стратегии репрезентации патриотизма: от глубокой реконструкции фольклорного канона до лубочной стилизации и меметических трансформаций. Особое внимание уделяется анализу институциональных условий формирования этого тренда, включая роль государственной культурной политики. В заключении оценивается потенциал и риски геймификации наследия для укрепления гражданской солидарности и сохранения исторической памяти.

Для цитирования в научных исследованиях

Коновалова А.В. Патриотизм в цифровую эпоху: репрезентация культурного кода и исторической памяти в российских видеоиграх // Культура и цивилизация. 2025. Том 15. № 10А. С. 81-88. DOI: 10.34670/AR.2025.70.10.011

Ключевые слова

Культурная память, архетипические конструкции, видеоигры, образ России, патриотизм, цифровая культура, геймификация, национальная идентичность.

Введение

Современная культурная ситуация в России характеризуется активным поиском новых форм национальной идентичности и патриотического сознания, адекватных вызовам цифровой эпохи. Видеоигра, превратившаяся в доминирующую медиаиндустрию с многомиллионной аудиторией, и становится ключевым полем для этого поиска. Если кинематограф формирует визуальный канон исторических событий, то интерактивная природа видеоигр позволяет не просто наблюдать, а «проживать» национальный миф, становится активным участником реконструкции культурного кода.

Обращение российских разработчиков к славянской мифологии и фольклору является не столько коммерческим трендом, сколько формой культурного сопротивления и попыткой импортозамещения в сфере символического. Как точно отмечает генеральный продюсер Watt Studio Елена Дегтярева, это «этап поиска национальной идентичности в игровой индустрии» [«Круглый стол по славянским играм: вместе с экспертами пытаемся понять, помогает ли сюжет привлечь деньги и получить аудиторию», [www](#)]. Для верификации этой гипотезы в статье решаются следующие задачи:

- выявить исток и институциональные условия формирования «славянского тренда» в российском геймдеве;
- рассмотреть типологию стратегий репрезентации патриотизма на материале конкретных игровых проектов;
- определить специфику трансляции культурного кода через синтез игровых медиумов;
- проанализировать диалектику взаимоотношений между государственным заказом, рыночной конъюнктурой и творческими поисками разработчиков.

Актуальность работы обусловлена необходимостью осмыслиения новых, неканонических форм патриотического дискурса, которые возникают и циркулируют вне традиционных институтов культуры. Видеоигра рассматривается как лаборатория по производству новых мифологем и актуализации архаичных пластов коллективного бессознательного, что делает ее крайне репрезентативным объектом для культурологического анализа.

Геймификация наследия как культурологическая практика

Феномен геймификации, понимаемый первоначально как применение игровых механик в неигровых контекстах для повышения вовлеченности, применительно к сфере культурного наследия требует существенного концептуального расширения. В рамках данного исследования геймификация наследия интерпретируется как сложный социокультурный процесс трансляции историко-культурных смыслов, ценностей и эстетических комплексов через интерактивные медиа, прежде всего — видеоигры. Это не просто «обучение через развлечение», но форма активной реконструкции и присвоения прошлого, в которой пользователь из пассивного реципиента превращается в соавтора культурного опыта. Ключевым является понятие «культурного кода», введенное в научный оборот У. Эко и разработанное в трудах отечественных исследователей [Каргаполов, 2025].

В контексте видеоигр культурный код понимается как система устойчивых знаков, символов, нарративных и визуальных паттернов, несущих в себе конденсированную информацию о национальной картине мира. Видеоигра, будучи синкетичным медиумом, обладает уникальной способностью актуализировать эти коды на нескольких уровнях

одновременно: нарративном (мифологические сюжеты, архетипы героя), визуальном (цветовая палитра, орнаментика, архитектура), аудиальном (фольклорные мотивы в саундтреке) и, что наиболее важно, на уровне игровой механики. Последнее отличает игры от кинематографа или литературы: патриотическое переживание здесь конструируется не только через наблюдение, но и через действие — через «воплощение» в роль защитника родной земли, реконструктора мифа или хранителя традиции.

С методологической точки зрения, анализ видеоигр как носителей патриотического дискурса требует синтеза нескольких подходов. Во-первых, это нарратологический анализ, позволяющий выявить, как перерабатываются фольклорные и исторические сюжеты. Во-вторых, людологический подход (, фокусирующийся на правилах и механиках, которые формируют определенный тип взаимодействия игрока с миром игры и, следовательно, с моделируемым культурным наследием. В-третьих, визуальный анализ, необходимый для декодирования эстетических решений, отсылающих к национальным художественным канонам. Наконец, институциональный анализ помогает понять, как на производство игрового контента влияют стратегии государственной культурной политики, рыночные тренды и деятельность общественных институтов (таких как РВИО).

Таким образом, видеоигра выступает как «симулякр культурной памяти» (Ж. Бодрийяр), который не столько репрезентирует прошлое в его объективной данности, сколько конструирует его образ, актуальный для запросов современного общества. Этот образ становится полем для диалога, а зачастую и напряженности, между аутентичностью и стилизацией, образовательной миссией и развлекательной функцией, национальной самобытностью и глобальной коммерческой целесообразностью.

Славянский тренд в российском геймдеве: количественные и качественные параметры

Формирование «славянского тренда» как устойчивого сегмента отечественной игровой индустрии является результирующей сложного взаимодействия рыночных, социокультурных и институциональных факторов. Качественный рост проектов, эксплуатирующих национальную эстетику, фиксируется с середины 2010-х годов, однако его качественный скачок, связанный с появлением коммерчески успешных и критически признанных продуктов («Ведьмак 3: Дикая Охота» польской студии CD Projekt Red, продемонстрировавший международный успех славянского фэнтези, выступил важным катализатором), приходится на вторую половину 2010-х — начало 2020-х годов.

Статистический анализ российского Steam-каталога и отчетов отраслевых агентств (например, «Российский игровой рынок – 2023» от MY.GAMES) [Халяфиев, Халяфиев, 2017] позволяет выделить несколько ключевых характеристик данного тренда. Во-первых, наблюдается диверсификация жанров: славянская стилистика перестала быть монополией стратегий и RPG, проникнув в жанры приключенческих квестов («Черная книга») и даже симуляторов (как в социальном симуляторе «Царевна»). Также отмечается поляризация бюджета и масштаба проектов. С одной стороны, существуют высокобюджетные блокбастеры от крупных издателей (например, «Бессмертный. Сказки Старой Русы» от 1C Game Studios), ориентированные на массового потребителя. С другой — активно развивается ниша инди-разработки, где создаются камерные, но зачастую более глубокие с точки зрения проработки фольклорного материала проекты, такие как «Былина» или «Князь».

Обращение к славянскому наследию в играх становится формой символического сопротивления гомогенизирующему влиянию глобальной, преимущественно англо-саксонской, массовой культуры. Этот процесс коррелирует с общим трендом на импортозамещение в сфере символического, особенно актуализировавшись в последние годы. Разработчики, осознанно или нет, отвечают на запрос аудитории на репрезентацию собственной культурной идентичности, отличной от предлагаемых западных или восточных образцов.

Важным институциональным фактором, стимулирующим тренд, является государственная культурная политика. Поддержка «патриотичных» проектов через систему грантов (например, от Института развития интернета или Фонда кино), а также деятельность таких организаций, как Российское военно-историческое общество (РВИО), формируют благоприятную среду для разработки игр с национальным колоритом.

Таким образом, «славянский тренд» представляет собой не случайное скопление проектов, а системное явление, отражающее ключевые векторы развития современного российского общества. Его количественные показатели демонстрируют устойчивый рост, а качественные параметры свидетельствуют о движении от простой стилизации к сложным попыткам реконструкции и актуализации культурного кода, что создает богатый материал для последующего культурологического анализа конкретных стратегий репрезентации патриотизма.

Стратегии репрезентации патриотизма: от аутентичности до меметики

Глубина погружения как патриотический акт: стратегия аутентичной реконструкции. Ярчайшим примером данной стратегии выступает игра «Черная книга» (студия Morteshka). Патриотизм здесь проявляется не через демонстрацию государственной мощи или военных побед, а через скрупулезную, почти научную реконструкцию северорусского фольклора и быта XIX века. Игра основана на глубоком изучении разработчиками народных поверий, сказок и легенд Вологодской и Архангельской областей. Игровой процесс, построенный на отгадывании загадок по принципу народных сказок, выступает механизмом интерактивного освоения культурного кода. Патриотизм «Черной книги» – это патриотизм знания и уважения к локальной, глубинной России, а не патриотизм лозунгов. Игра становится интерактивным фольклорным сборником, где игрок не читает о мифе, а проживает его, что многократно усиливает эффект сопричастности.

Проект «Бессмертный. Сказки Старой Руси» (1C Game Studios) репрезентирует иную стратегию. Здесь фольклорный материал становится основой для создания масштабной и зрелищной вселенной в духе западных AAA-проектов. Акцент смещается с аутентичности на зрелищность и эпичность. Образы славянской мифологии (Баба-Яга, Леший, Кошечка Бессмертный) адаптируются под каноны современного игрового дизайна, приобретая черты, узнаваемые для аудитории, воспитанной на международной фэнтези-продукции. Патриотизм в такой интерпретации – это патриотизм узнавания и гордости за потенциал национальной культуры, способной порождать конкурентоспособные коммерческие продукты. Данная стратегия, однако, порождает дискуссию о допустимой степени модернизации традиционных образов «без определенной адаптации и упрощения привлечь широкую аудиторию к пласту национальной культуры практически невозможно; задача в том, чтобы сохранить дух, а не букву предания» [Овчинников, Паулюс, 2018].

Крайней точкой на оси стилизации является феномен игры «Русы против Ящеров». Этот проект сознательно эксплуатирует эстетику «патриотичного кича» и интернет-мемов, доводя идею противостояния «своих» и «чужих» до гротеска. Патриотический посыл здесь передается не через глубокое погружение, а через иронию, гиперболу и узнаваемые культурные маркеры (ушанка, медведь, балалайка), превращенные в мемы. Подобная стратегия, при всей ее кажущейся поверхностности, оказывается эффективной для части молодежной аудитории, воспринимающей патриотизм через язык современной цифровой культуры. Это патриотизм игры и идентификации, основанный на общем символическом поле и чувстве юмора.

Таким образом, палитра репрезентаций патриотизма оказывается крайне разнообразной: от серьезной, почти музейной работы с наследием до его игровой деконструкции. Объединяет эти стратегии общая цель – актуализация культурного кода и поиск форм патриотической идентичности, релевантных для поколения, живущего в цифровой среде.

Институциональный контекст: государство, рынок и национальный брэндинг

Формирование патриотического дискурса в видеоиграх невозможно анализировать в отрыве от институциональных условий, в которых функционирует российская игровая индустрия. Взаимодействие государства, рынка и творческих сообществ создает сложное поле напряжений, определяющее конечные формы репрезентации национальной идентичности.

С середины 2010-х годов наблюдается активная интеграция видеоигр в поле внимания государственных институтов, ответственных за формирование патриотического сознания. Ключевыми акторами здесь выступают Российское военно-историческое общество (РВИО) и Институт развития интернета (ИРИ), которые реализуют программы грантовой поддержки «тематически ориентированных» проектов. Игровая индустрия воспринимается государством как новый, высокоэффективный канал коммуникации с молодежной аудиторией, обладающей беспрецедентным потенциалом для мягкого воздействия [Волкова, 2017].

Параллельно с государственными инициативами действует мощный рыночный импульс. В условиях насыщения мирового рынка игровой продукцией, основанной на западноевропейской и восточноазиатской эстетике, славянская стилистика становится уникальным конкурентным преимуществом российских разработчиков. Успех таких проектов, как «Космические рейнджеры» или более поздних «Скиф» и «Черная книга», продемонстрировал существование устойчивого спроса как на внутреннем, так и на международном рынке на игры с национальным колоритом. Национальная идентичность в данном случае выступает не как барьер, а как фактор брэндинга, позволяющий продукту занять уникальную нишу в условиях глобальной конкуренции. Это порождает стратегию, при которой патриотизм оказывается не внешним требованием, а имманентным свойством продукта. Такой «рыночный патриотизм» зачастую оказывается более органичным и востребованным, поскольку апеллирует не к долгу, а к интересу и эстетическому переживанию.

Разработчики оказываются в ситуации необходимости лавирования между тремя полюсами: государственными ожиданиями, рыночным спросом и собственными творческими амбициями. Результатом становится широкий спектр стратегий – от прямого следования грантовым требованиям до создания коммерческих продуктов с опосредованным патриотическим подтекстом.

Это поле напряжений непосредственно влияет на эстетическое качество и идеологическое наполнение финального продукта, определяя многообразие существующих на рынке моделей патриотизма.

Таким образом, институциональный контекст выступает не просто фоном, а активным участником формирования «патриотизма в сфере компьютерных игр». Диалектическое взаимодействие государственного регулирования, рыночных законов и творческих поисков создает ту специфическую среду, в которой рождаются и получают распространение различные стратегии репрезентации национальной идентичности в цифровых играх.

Заключение

Феномен геймификации наследия в современных российских видеоиграх представляет собой сложный и многогранный процесс конструирования новых форм патриотического сознания. Видеогра, выступая в качестве конкретического медиума, обеспечивает уникальный механизм интерактивного освоения культурных кодов, трансформируя пассивного зрителя в активного соучастника реконструкции национального мифа. Славянский тренд в отечественном геймдеве оформился как качественно новое явление, характеризующееся жанровым разнообразием и поляризацией проектов по масштабу и бюджету. Этот тренд является закономерным ответом индустрии на запрос аудитории на репрезентацию культурной идентичности в условиях глобализированного медиапространства.

Типология стратегий репрезентации патриотизма, расположенная в диапазоне от аутентичной реконструкции («Черная книга») до авторской адаптации («Бессмертный. Сказки Стальной Руси») апеллирует к разным сегментам аудитории и формирует различные модели патриотической идентичности — от основанной на глубине знания до основанной на ироничной идентификации.

Ключевой особенностью российского контекста является взаимодействие институциональных факторов — государственной культурной политики, рыночной конъюнктуры и творческих поисков разработчиков. Это взаимодействие порождает поле напряжений между дидактическим заказом, коммерческой целесообразностью и художественной свободой, что непосредственно влияет на эстетику и идеологическое наполнение игровых продуктов.

Таким образом, видеоигры утвердились в качестве значимого инструмента актуализации культурного кода и формирования патриотизма, адекватного вызовам цифровой эпохи. Это не просто развлечение, а серьезный культурный текст, требующий вдумчивого анализа и понимания его роли в конструировании коллективной идентичности.

Библиография

1. Буглак С.С., Латыпова А. Р., Ленкевич А. С., Очеретяный К. А., Скоморох М. М. Образ другого в компьютерных играх// Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. Т. 33. 2017. № 2. С. 242–253.
2. Вермишев Г. А. Архетипическое мифологическое содержание в структуре компьютерных игр // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2011. №11. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/arhetipicheskoe-mifologicheskoe-soderzhanie-v-strukture-kompyuternykh-igr> (дата обращения: 07.10.2025).
3. Волкова И. И. Компьютерные игры и новые медиа: игровой подход к коммуникациям в виртуальном пространстве // Вестник РУДН. Серия: Литературоведение, журналистика. 2017. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-i-novye-media-igrovoy-podhod-k-kommunikatsiyam-v-virtualnom-prostранstve> (дата обращения: 07.10.2025).

4. Каргалов Е. П. Общая теория культурных кодов // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2025. №3-1 (102). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obschaya-teoriya-kulturnykh-kodov> (дата обращения: 30.09.2025).
5. Ларами Ф.Д. Компьютерные игры: секреты бизнеса. М.: Кудиц-образ, 2004.
6. Овчинников В. М., Паулюс П. Й. Архетипы и мифологемы как элементы феномена "открытого мира" компьютерной rpg вселенной "Ведьмак" // Человек и культура. 2018. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/arhetipy-i-mifologemy-kak-elementy-fenomena-otkrytogo-mira-kompyuternoy-rpg-vselennoye-vedmak> (дата обращения: 07.10.2025).
7. Савицкая Т.Е. Компьютерные игры: опыт культурологического портрета//Обсерватория культуры. №4, М., 2012, С.22-29.
8. Халяфиев Р. А, Халяфиев А. А. Анализ системы цифровой дистрибуции компьютерных игр "Steam" // Academy. 2017. № 9 (24). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-sistemy-tsifrovoy-distributsii-kompyuternykh-igr-steam> (дата обращения: 07.10.2025).

Patriotism in the Digital Age: Representation of Cultural Code and Historical Memory in Russian Video Games

Alina V. Konovalova

Junior Research Fellow,
State Academic University for the Humanities,
119049, 26, Maronovsky lane, Moscow, Russian Federation;
e-mail: akonovalova@gaugn.ru

Abstract

This article presents a cultural analysis of the phenomenon of national heritage gamification as a tool for constructing patriotic discourse in contemporary Russian society. The relevance of the research is determined by the growing trend of using Slavic aesthetics and folklore narratives in domestic game development, which is interpreted as a response to the audience's demand for representation of cultural identity in the digital environment. The video game is considered as a syncretic form of contemporary art capable of transmitting complex cultural codes through the integration of visual images, mythological plots, and game mechanics. Based on specific game projects ("Black Book", "Bylina", "Immortal. Tales of Old Rus", etc.), strategies for representing patriotism are identified and classified: from deep reconstruction of folklore canon to lubok stylization and memetic transformations. Special attention is paid to the analysis of institutional conditions for the formation of this trend, including the role of state cultural policy. In conclusion, the potential and risks of heritage gamification for strengthening civil solidarity and preserving historical memory are assessed.

For citation

Konovalova A.V. (2025) Patriotism v tsifrovyyu epokhu: reprezentatsiya kul'turnogo koda i istoricheskoy pamyati v rossiyskikh videoigrakh [Patriotism in the Digital Age: Representation of Cultural Code and Historical Memory in Russian Video Games]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 15 (10A), pp. 81-88. DOI: 10.34670/AR.2025.70.10.011

Keywords

Cultural memory, archetypal constructions, video games, image of Russia, patriotism, digital culture, gamification, national identity.

References

1. Buglak S.S., Latypova A. R., Lenkevich A.S., Ocheretyanyy K. A., Skomorokh M. M. Obraz drugogo v komp'yuternykh igrakh// Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Filosofiya i konfliktologiya. T. 33. 2017. № 2. P. 242–253.
2. Vermishev G. A. Arkhetipicheskoye mifologicheskoye soderzhanije v strukture komp'yuternykh igr // Aktual'nyye problemy gumanitarnykh i yestestvennykh nauk. 2011. №11. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/arhetipicheskoe-mifologicheskoe-soderzhanie-v-strukture-kompyuternyh-igr> (data obrashcheniya: 07.10.2025).
3. Volkova I. I. Komp'yuternyye igry i novyye media: igrovoy podkhod k kommunikatsiyam v virtual'nom prostranstve // Vestnik RUDN. Seriya: Literaturovedeniye, zhurnalistika. 2017. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-i-novye-media-igrovoy-podkhod-k-kommunikatsiyam-v-virtualnom-prostranstve> (07.10.2025).
4. Kargapolov Ye. P. Obshchaya teoriya kul'turnykh kodov // Mezhdunarodnyy zhurnal gumanitarnykh i yestestvennykh nauk. 2025. №3-1 (102). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obshchaya-teoriya-kulturnykh-kodov> (data obrashcheniya: 30.09.2025).
5. Larami F.D. Komp'yuternyye igry: sekrety biznesa. M.: Kudits-obraz, 2004.
6. Ovchinnikov V. M., Paulyus P. Y. Arkhetipy i mifologemы kak elementy fenomena "otkrytogo mira" komp'yuternoy rpg vselennoy "Ved'mak" // Chelovek i kul'tura. 2018. №4. URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/arhetipy-i-mifologemы-kak-elementy-fenomena-otkrytogo-mira-kompyuternoy-rpg-vselennoy-vedmak> (data obrashcheniya: 07.10.2025).
7. Savitskaya T. Ye. Komp'yuternyye igry: opyt kul'turologicheskogo portreta//Observatoriya kul'tury. №4, M.,2012, p..22-29.
8. Khalyafiyev R. A., Khalyafiyev A. A. Analiz sistemy tsifrovoy distributsii komp'yuternykh igr "Steam" // Academy. 2017. № 9 (24). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-sistemy-tsifrovoy-distributsii-kompyuternyh-igr-steam> (data obrashcheniya: 07.10.2025).