

УДК 32.019.51

С. И. Белов

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова
Институт философии РАН
Москва. Россия

Образ российской политической элиты и власти в видеоигре «Metro Exodus»

В статье рассматриваются образы российской политической элиты и власти в России во Вселенной Метро, созданной писателем Дмитрием Глуховским. В данном мире действия разворачиваются в 2036 году, спустя 20 лет после атомной войны. Люди, спасшиеся в московском метро, решают найти других выживших, но на их пути встречаются различные препятствия в виде лиц, облеченных властью или обслуживающих её интересы. В ходе исследования автор приходит к выводам, что в видеоигре «Metro Exodus» политические элиты России будущего и стран постсоветского пространства показаны обманывающими простое население в ущерб интересам представителей последних, руководители церкви тормозят развитие общества и используют своё положение в корыстных целях, а олигархия, эксплуатирующая нефтяные месторождения, монополизирует доходы от природных ресурсов и лишает гражданских прав местное население. По признаниям сценариста игры Дмитрия Глуховского, в игре проводятся прямые параллели с современной Россией.

Ключевые слова и словосочетания: видеоигра, Метро, «Metro Exodus», Дмитрий Глуховский, политическая элита, власть.

S. I. Belov

Lomonosov Moscow State University
Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences
Moscow. Russia

The image of the Russian political elite in the video game «Metro Exodus»

In the article, the images of the Russian political elite and power in Russia in the Metro universe, created by the writer Dmitry Glukhovsky. In this world, the action takes place in 2036 –

Белов Сергей Игоревич – канд. ист. наук, доцент кафедры российской политики факультета политологии Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова; докторант Института философии РАН; e-mail: Belov2006s@yandex.ru

20 years after the atomic war, when people who escaped in the Moscow metro decide to find other survivors, but on their way there are obstacles in the form of persons exposed by the authorities or serving its interests. In the course of the research, the author comes to the conclusion that in the video game Metro Exodus the political elites of Russia of the future and the countries of the post-Soviet space are shown to deceive the common population to the detriment of the interests of the representatives of the latter, church leaders hinder the development of society and use their position in selfish purposes, and the oligarchy, which exploits the oil fields, monopolizes the income from natural resources and deprives the local population of civil rights. According to the scriptwriter of the game Dmitry Glukhovsky, the game draws direct parallels with modern Russia.

Keywords: video game, Metro, Metro Exodus, Dmitry Glukhovsky, political elite, power.

Актуальность исследования заключается в том, что современные видеоигры превосходят кино, сериалы, блогосферу и телевидение по степени своего воздействия на мировоззренческие установки и парадигмы людей. Видеоигры сочетают в себе все сильные стороны вышеперечисленных видов искусства и масс-медиа: яркие запоминающиеся образы, эмоциональную вовлеченность, развлекательный формат, классическую сериальную структуру построения уровней игры, чтобы пользователь захотел как можно быстрее включиться в прохождение новых испытаний. Кроме того, следует отметить, что видеоигры не только воздействуют на зрение и слух, но и обеспечивают тактильный контакт (при потере здоровья игрового персонажа у игровых консолей может вибрировать джойстик, который находится в руках геймера). Также они диктуют определенную модель поведения, в соответствии с которой есть «реальные вещи» – управляемый игровой персонаж, окружающий его мир, законы физики, действующие в этом мире, враги, взаимодействие с этими врагами, а в случае неудачных попыток – потеря здоровья у игрового персонажа и/или гибель. Все это позволяет отключить критическое мышление у человека, ведь множество «объективных» вещей соответствуют нашим представлениям об окружающем мире, а также интегрировать в игровой мир любые негативные штампы и даже откровенные фейки, которые будут восприниматься пользователем ярко, эмоционально и самое главное – как настоящие. В динамичной игре порой сложно задуматься и осмыслить негативные образы, которые встречаются на пути. К числу таких примеров можно отнести регулярно встречающиеся в видеоиграх сцены, когда солдаты Красной армии в годы Великой Отечественной войны бегут в атаку без оружия и вынуждены погибать под пулями или нацистов, или советских заградительных отрядов (в играх «Call of Duty», «Company of Heroes» и др.) [1, с. 96]. После прохождения таких игр пользователь, опираясь на яркие эмоциональные образы в своей памяти, готов тиражировать их дальше в своих микросообществах и активно критиковать другие концепции истории или образы настоящего или альтернативного будущего.

В современном мире уже создаются научно-исследовательские институты с целью изучения видеоигр и их влияния на человека. Такие центры существуют в Оксфорде, Кембридже, Массачусетском технологическом институте (MIT Media

Lab), Университете Нью-Йорка (New York University Game Center), Университете Карнеги-Меллона, МГУ имени М.В. Ломоносова, философском факультете СПбГУ (Лаборатория компьютерных игр). Успешно работает совместная исследовательская группа из канадских ученых Монреальского университета и Университета Макгилла, британских исследователей из Кардиффского университета и Университета Глазго, а также из Университета Бата [4, с. 70]. Из молодых центров в России следует отметить Московский центр изучения видеоигр и открытую в университете «Синергия» в 2020 году образовательную программу – «Факультет игровой индустрии и киберспорта».

Интерес к данному социальному и экономическому феномену «видеоигры» возник по следующим причинам. Во-первых, современные игры охватывают от сотен тысяч до сотен миллионов человек. Во-вторых, их распространение невозможно остановить никакими заградительными мерами (примером могут служить провалившиеся попытки запретить продажу «Company of Heroes 2» в 2013 году в России – игра продолжала продаваться в зарубежных интернет-магазинах и была открыта для скачивания на торрент-сайтах), соответственно, продвигаемые в них идеи могут воздействовать на резидентов почти любой развитой страны, где есть свободный доступ к Интернету, а уровень благосостояния граждан позволяет приобретать технику, способную запустить видеоигру. В-третьих, компьютерные игры полностью окупают расходы на производство и продвижение и приносят прибыль разработчикам. В-четвертых, еще до конца не изучено влияние различных игровых жанров на мозг и поведение человека, что является вызовом для современной науки. Всё это подтверждает высокий уровень актуальности заявленной темы [2, с. 54].

Научная новизна исследования заключается в том, что впервые предпринимается попытка научного осмысления образов российской политической элиты в видеоигре «Metro Exodus». Точные данные о продажах игры в открытом доступе отсутствуют, т.к. являются коммерческой тайной, но на основе открытых источников мы можем сделать вывод, что игра была куплена в первую неделю с момента издания в 2019 году в сервисе Steam (один из популярных интернет-магазинов) в количестве 200 000 копий и ещё более 26 000 копий были нелегально скачаны на одних из самых крупных торрент-сайтах «R.G. Механики» [6] и «Xatab» [9]. Соответственно, как минимум это количество пользователей погрузилось в игру и восприняло негативные образы российской власти и её представителей. Следует отметить и тот факт, что в 2020 году Дмитрий Глуховский, автор постапокалиптического романа-трилогии «Метро», в интервью Юрию Дудю отмечал, что его произведения, в том числе и вышеупомянутое, не о параллельных мирах, они о России настоящего и России будущего [3]. А годом ранее создатель Вселенной Метро в интервью английскому изданию «The Sun» сказал, что надеется при помощи этой игры достучаться до умов российской молодежи, и это будет способствовать свержению коррумпированного режима [5]. Поэтому мы можем сделать вывод, что роман и видеоигра носят политизированный характер, направленный на достижение вполне конкретных целей.

Целью исследования является фиксация негативных образов, продвигаемых в игре, охватившей сотни тысяч человек и ориентированной на молодежь для свержения действующей системы власти. Для достижения цели необходимо решение следующих задач: прохождение основного и дополнительного сценария игры, описание каждого негативного образа российской политической элиты во Вселенной Метро (спустя 20 лет после атомной войны в 2010-х гг.).

Методологическая база исследования выстроена за счет сочетания элементов дескриптивного анализа, кейс-стади, концепции оперантного обусловливания Б.Ф. Скиннера [7, с. 193], концепций социальной идентичности Тэджфела-Тернера [8, с. 276]. В рамках исследования были проведены 10 экспертных интервью. Пул экспертов формировался посредством поиска авторов наиболее цитируемых публикаций, связанных с обозначенной тематикой, на площадке eLIBRARY.ru и метода «снежного кома».

В данной статье мы используем термин «видеоигры», подразумевая возможность прохождения одной и той же игры (сценария) на различных устройствах: стационарных компьютерах, ноутбуках, игровых консолях и смартфонах. Системные требования в данном случае мы выносим за скобки, т.к. самое главное, чтобы игра запускалась хотя бы при минимальных настройках. Видеоигры содержат в себе значительные вставки видеофрагментов, которые невозможно пропустить, и пользователь воспринимает смыслы, заложенные в этих фрагментах.

Кейсом исследования стало позиционирование представителей российской политической власти и политической элиты в видеоигре «Metro Exodus» (2019 год).

Полученные результаты. Видеоигра «Metro Exodus» разделена на несколько последовательно развивающихся во времени смысловых сюжетов: пролог, «Москва», «Волга», «Ямантау», «Каспий», «Тайга», «Новосибирск», «Байкал». Мы не будем описывать причины, по которым главным положительным героям пришлось совершить такое путешествие. Ограничимся указанием на то, что почти каждое название соответствует географическому положению. Практически в каждой части есть свой главный антигерой или антигерои – представитель (и) власти или политической элиты.

В «**Москве**» главным антигероем выступает безымянный командир одной из спецслужб Ганзы, экономически успешного политического образования в Метро. Этот человек является символом лжи правительства Москвы, которое в течение 20 лет подавляет любые попытки инакомыслия и убеждает всех людей, спасающихся от радиации и мутантов в метро, что все остальные люди погибли и мест пригодных для жизни не осталось. Это удавалось делать благодаря разветвленной системе радиоподавления. «Вокруг враги, а жизни за пределами Москвы нет» – таким бы мог быть слоган для спасшихся и выживших после атомной войны людей в метро. Интересной отсылкой Ганзы к современной России является стилизованное изображение герба этого политического образования – двуглавый орел (рис. 1).

На «**Волге**» главным антигероем является местный священник-сектант, который своими проповедями подавил волю и здравый смысл местного населения

и отбросил их в развитии на несколько сотен лет назад. Он соединил в своих руках как светскую, так и духовную власти для своих корыстных целей и удовлетворения похотливых желаний. Характерной чертой образа руководителя секты является большой нагрудный рыболовный крюк, при том, что зачастую в игре встречаются изображения православных икон. Используя символ рыболовного крючка, создатели игры пытаются сказать о «глупой зависимости» простых людей от этого человека и его идеологии. Изображение отца Силантия представлено на рис. 2 и 3. Рисунок 3 не встречается в игре, но его можно увидеть в качестве официального плаката на просторах Интернета. В этом альтернативном образе Силантия благодаря татуировкам на пальцах рук и тыльной стороне ладони мы видим отсылки к советскому и российскому криминальному миру, который сливается с институтом церкви.

Вот как описывает его «работу» один из положительных героев игры: «По сути, они просто рабы! Самые настоящие! Целый день вкалывают, полночи молятся... Всё по расписанию, всё под надзором. Всё, буквально всё! Решает «община» – ну, то есть, понятно кто... Силантий (руководитель секты) этот... У них ведь даже своего ничего нет – штаны, и те общинные! Наврал им с три короба про электричество – они и уши развесили... Не все понятно, но там просто, если вопросы задаешь – получай епитимью». Так создатель Вселенной Метро определяет роль и образ церкви в России.

На секретной базе «**Ямантау**» главными антигероями становятся «приближенные» министра обороны – одичавшие высшие офицеры, которые уже 20 лет занимаются тем, что пожирают беженцев, которые ищут выживших людей на этой базе. Во время пыток положительных героев один из высших офицеров говорит: «Мы – то правительство, которое вы заслужили!». После свержения этого людоедского режима один из антигероев пытается оправдаться перед расстрелом: «У нас не было выбора!». Такой представляется власть военных и высшего командования в России. Яркой отсылкой к современным российским силовым структурам, в первую очередь к Федеральной службе безопасности Российской Федерации, может служить стилизованное изображение герба военных-людоедов (рис. 4). Герб ФСБ и герб военных-людоедов из секретного бункера – треугольные, вытянутые к низу щиты, имеют в своей структуре двуглавых орлов, идентично расположены ленты с текстом.

При прохождении сценария «**Каспий**» главным антигероем становится бандит-головорез по кличке «Барон», который контролирует запасы нефти, пресной воды и держит в рабстве местное население. Но именно положительные герои помогают уничтожить злодея и начать освободительную войну. Отдельный вопрос, на который автор статьи пока не нашел однозначного ответа: «Почему разработчики игры создали эту локацию не на территории России, а в Казахстане?».

В «**Тайге**» вертикаль власти отсутствует. Здесь существуют две группы «Пионеры» и «Пираты». И те, и другие – результат попыток некоего педагога «Учителя» повторить опыт А.С. Макаренки по воспитанию детей. Однако этот эксперимент не удался: дети выросли и разделились на несколько банд: «Пионе-

ры» специализируются на том, что ловят чужаков и отдают на съедение диким волкам и медведю, а «Пираты» сначала отрезают врагам пальцы ног, а затем убивают.

По приезде в «Новосибирск» мы видим опустевший город, где выжил только один мальчик. В данной локации образ власти и правящей элиты отсутствует, но если мы захотим продолжить игру в первом сюжетном дополнении «Два полковника» (по сути – самостоятельной истории), то узнаем, что власть принадлежала военным, которые решили сначала обманом, а затем силовым путем изъять у местного населения все запасы зеленки, необходимой для частичной нейтрализации радиации, и сбежать. Для того чтобы вырваться из Новосибирска, военные занимаются расстрелами и убивают людей при помощи ядовитого газа. Такой образ России при власти военных.

Прибыв на «Байкал», главные положительные герои находят умиротворение, чистую воду и землю, свободную от мутантов и радиации. Именно здесь они начинают создавать свой новый мир и сюда они готовы пригласить всех угнетаемых властью людей.

Выводы. Видеоигра «Metro Exodus», вышедшая в 2019 году, содержит нескрываемые политические параллели. Для молодежи как главной целевой аудитории, потребляющей игровой контент, созданы следующие яркие и эмоционально запоминающиеся негативные образы представителей российской политической элиты и власти:

1) сотрудник спецслужб – контролирует СМИ и обманывает угнетаемое население;

2) священник-сектант – использует религиозные установки для своих корыстных и античеловеческих целей, при этом отвергая научно-технические достижения;

3) члены правительства и заместители министра обороны – пожирают своих соотечественников, заманив их обманном путем к себе на территорию военного бункера (системы);

4) деспотичный южный правитель, благосостояние которого базируется на контроле нефти и угнетении местного населения, постепенно превращающегося в рабов;

5) сотрудник спецслужб – обманывает местное население ради личной пользы, а в экстремальной ситуации, которую сам же и создал, готов первым сбежать, уничтожая мешающих ему беженцев.

При этом в игре проводится мысль, что этих негативных персонажей можно победить даже малыми силами: оружием, ловкостью, умом или всеми качествами одновременно. Представители политической элиты, власти, карательного аппарата сильны только тогда, когда чувствуют за своими спинами «государство» или систему, но стоит начать – и весь этот созданный на лжи и насилии мир начнет рушиться.

Степень эмоционального восприятия данных идей в настоящий момент сложно оценить. Это станет возможным, если в России возникнет сильное и ак-

тивное движение против действующей политической системы и её представителей.

Приложение



Рис. 1. Стилизованное изображение герба Ганзы



Рис. 2. Отец Силантий



Рис. 3. Отец Силантий (образ, который встречается только в виде официальных плакатов к игре)



Рис. 4. Стилизованное изображение герба военных-людоедов

1. Белов С.И. Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх) // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. – 2018. – Т. 20, № 1. – С. 96–104.
2. Белов С.И. Компьютерные игры как ресурс реализации политики памяти: практический опыт и скрытые возможности (на материалах позиционирования событий Вели-

- кой Отечественной войны) // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки. – 2020. – № 1. – С. 54–63.
4. Глуховский – рок-звезда русской литературы. – Текст: электронный // вДудь: [сайт]. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ttPXXyUyx6Q> (дата обращения: 16.11.2020).
 5. Сетевые компьютерные игры в эпоху цифровизации: новые угрозы или потенциалы для реализации политики памяти? / С. Н. Федорченко, Д. О. Тедиков, К. В. Теслюк, Р. А. Маркарян // Вестник Московского государственного областного университета: электронный журнал. – 2019. – № 3. – С. 67–86.
 6. Alex Sassoon Coby. Metro Exodus writer reveals he wants the game to help bring down Putin (англ.). The Sun (16 January 2019): [сайт]. – URL: <https://www.thesun.co.uk/tech/8208989/dmitry-glukhovsky-metro-exodus-putin/> (дата обращения: 16.11.2020).
 7. Лучшие репаки игр R.G. Механики: [сайт]. – URL: <https://z2.mechanics-games.ru> (дата обращения: 16.11.2020).
 8. Skinner B. F. Are theories of learning necessary? // Psychological Review. – 1950. – Т. 4, № 57. – P. 193–216.
 9. Tajfel H., Turner J. The social identity theory of intergroup behavior // The psychology of intergroup relations. – Chicago, 1986. – P. 276–393.
 10. Xatab: [сайт]. – URL: <https://a5.xatab-repack.org> (дата обращения: 16.11.2020).

Транслитерация

1. Belov S. I. Komp'yuternye igry kak instrument realizacii politiki pamyati (na primere otobrazheniya sobytij Velikoj Otechestvennoj vojny v videoigrah) // Vestnik Rossijskogo universiteta družby narodov. Seriya «Politologiya». – 2018. – Т. 20, № 1. – С. 96–104.
2. Belov S. I. Komp'yuternye igry kak resurs realizacii politiki pamyati: praktičeskij opyt i skrytye vozmožnosti (na materialah pozicionirovaniya sobytij Velikoj Otechestvennoj vojny) // Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Istoriya i političeskie nauki. – 2020. – № 1. – С. 54–63.
3. Gluhovskij – rok-zvezda russkoj literatury. – Tekst: elektronnyj // vDud': [sajt]. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ttPXXyUyx6Q> (data obrashcheniya: 16.11.2020).
4. Setevye komp'yuternye igry v epohu cifrovizacii: novye ugrozy ili potencially dlya realizacii politiki pamyati? / S. N. Fedorchenko, D. O. Tedikov, K. V. Teslyuk, R. A. Markaryan // Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta: elektronnyj zhurnal. – 2019. – № 3. – С. 67–86.
5. Luchshie repaki igr R.G. Mekhaniki: [sajt]. – URL: <https://z2.mechanics-games.ru> (data obrashcheniya: 16.11.2020).

© С. И. Белов, 2020

Для цитирования: Белов С. И. Образ российской политической элиты и власти в видеоигре «Metro Exodus» // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. – 2020. – Т. 12, № 4. – С. 60–67.

For citation: Belov S. I. The image of the Russian political elite in the video game «Metro Exodus», *The Territory of New Opportunities. The Herald of Vladivostok State University of Economics and Service*, 2020, Vol. 12, № 4, pp. 60–67.

DOI dx.doi.org/10.24866/VVSU/2073-3984/2020-4/060-067

Дата поступления: 23.11.2020.