

Секция «24.12 Геймификация в политическом процессе: структура, свойства, функции, динамика»

Образ России в видеоиграх жанра квест на примере серии игр «Syberia»

Научный руководитель – Буранок Сергей Олегович

Тулзакова Маргарита Игоревна

Кандидат наук

Самарский государственный социально-педагогический университет, Исторический факультет, Самара, Россия
E-mail: tuluz-pearl@rambler.ru

Тема исследования напрямую связана с изучением видеоигр не только как средства пропаганды, но и как средства формирования информационной политики, исторической памяти, массового сознания.

Все большее количество исследований выход на тему влияния видеоигр на общественное сознание. Безусловным лидером в вопросе изучения видеоигр как инструмента формирования массовой памяти и сознания является Белов С.И [1]. Особого внимания в этом направлении также заслуживает коллективная монография «Видеоигры: введение в исследования», вышедшая в Томске [2]. В 2022 году вышла статья Беляева Дмитрия Анатольевича, Беляевой Ульяны Павловны «Исторические видеоигры в контексте PublicHistory: стратегии реконструкции, деконструкции и политизации истории» [3], а в 2025 году коллектив из Санкт-Петербургского государственного университета опубликовал работу «Документальные интерфейсы: процедурная риторика и опыт травмы в компьютерных играх» исследовал эффект расщепления играющего субъекта [4].

Серия «Syberia» представляет интерес для нашего исследования по двум причинам: влияние на жанр и продолжительность выхода серии. Бельгийский геймдизайнер, Бенуа Сокаль, приступил к разработке первой части серии в 2001 году, а вышла в свет игра в 2002 году. Четвертая и последняя на данный момент часть серии, «Syberia: The World Before» вышла в 2022 году. Таким образом, серия игр выходила на протяжении 20 лет, в ходе которых менялась как игровая индустрия, так и Россия, а также образы ее восприятия западными разработчиками.

Оригинальная часть серии «Syberia» повествует об адвокате Кейт Уолкер, которая в рамках рабочего задания оказывается во французских Альпах, а далее начинает свой путь на восток, в далекую Сибирь. Яркими символами России в этой части игры оказываются: стена, возведенная между условными Европой и Россией, заброшенный шахтерский город Комсомольск, неработающая там фабрика, трубы которой превращены в орган, также заброшенный космодром под управлением алкоголика и дом отдыха, находящийся в запустении.

«Syberia II», вышедшая в 2004 году, продолжает повествование о путешествии Кейт Уолкер, которая добирается до Сибири. Образ России в этой части создается за счет провинциального городка Романовска и мужского монастыря, где все второстепенные персонажи преимущественно препятствуют героине. В некоторый противовес этим двум символам возникает загадочный народ юколов, оказывающийся проводником для героини.

Третья часть серии появилась в 2017 году, и образы России в ней претерпели значительные изменения. Если в первых двух играх героиня сталкивалась с русскими персонажами чаще нейтральными или нейтрально-добрыми, за некоторыми исключениями, то третья часть изобилует персонажами с мировоззрением «зло», чаще «хаотичное зло». Ключевым антагонистом выступают русские военные, которые по сюжету препятствуют миграции народа юколов, а Кейт Уолкер видит своей главной целью.

На данный момент последняя часть серии «Syberia: The World Before» начинается с того, что героиня, захваченная в конце третьей игры в плен русскими военными, в качестве рабыни трудится на соляной шахте, а при их совместном побеге из этой шахты погибает подруга Кейт, застреленная тюремной охранницей. Далее сюжет вновь возвращается в Альпы и в Россию больше не возвращается, но трансформация образов крайне показательна.

Объединяющим элементом всех образов России, представленных в серии, является слово «разруха» – заброшенные фабрики, оставленный космодром, обезлюдившие города (в третьей части присутствует отсылка на Чернобыльскую катастрофу). Если небольшое количество персонажей можно объяснить жанром или игровым движком, то характер этих персонажей объяснить этим же сложнее – с каждой последующей игрой серии, образ «злого русского», не имеющего мотивации, беспричинно агрессивного, все чаще и яснее предстает перед игроком, оставаясь в сознании.

Источники и литература

- 1) Белов С.И. Методика изучения видеоигр как инструмента символической политики. Вопросы политологии № 9(73), 2021. С. 2457 – 2464.
- 2) Беляев Д.А., Беляева У.П. Исторические видеоигры в контексте PublicHistory: стратегии реконструкции, деконструкции и политизации истории. Galactica Media: Journal of Media Studies, 2022, № 1. С. 52-70.
- 3) Видеоигры: введение в исследования / отв. ред. Е.В. Галанина. – Томск: Издательский Дом Томского государственного университета, 2018. 142 с.
- 4) Латышова А.Р., Ленкевич А.С., Очеретяный К.А. Документальные интерфейсы: процедурная риторика и опыт травмы в компьютерных играх”. 2025. Вопросы философии, № 9. С. 42–52.