

DOI: 10.12731/2077-1770-2023-15-2-64-75

УДК 101.1:316



Научная статья | Социальная и политическая философия

ТРИ ТИПА НОСТАЛЬГИИ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

К.В. Игаева

Статья посвящена проблемам репрезентации ностальгии в компьютерных играх и предлагает разграничение трех ее форм: ретроисторической, эстетизирующей, ностальгии по детству и утраченному родительскому дому. Эти формы представлены, соответственно, в сериях игр «Fallout», «Second Life» и «World of Warships». Актуальность исследования связана с широкой полемикой о ностальгии в рамках современных memory studies. В статье доказывается, что коммуникативная природа медиа-памяти подчиняет культурную составляющую (в ее трактовке Я. Ассмана). Ностальгия в компьютерных играх существенно отличается от ностальгии в кино, которое тоже активно использует повторение и эмоциональную идентификацию, – она менее рефлексивна и более ориентирована на аффект. С другой стороны, темпоральное измерение ностальгии в компьютерных играх представляется более сложным, не сводимым к презентизму, но расширяющим представления об альтернативности истории или сложное переплетение прошлого, настоящего и будущего.

Ключевые слова: исследования исторической памяти; ностальгия; исследования культуры; исследования видеоигр

Для цитирования. Игаева К.В. Три типа ностальгии в компьютерных играх // Современные исследования социальных проблем. 2023. Т. 15, № 2. С. 64-75. DOI: 10.12731/2077-1770-2023-15-2-64-75

Original article | Social and Political Philosophy

THREE TYPES OF NOSTALGIA IN COMPUTER GAMES

K.V. Igaeva

The article is devoted to the problems of representation of nostalgia in computer games and offers a distinction between its three interrelated forms: retrotopic, aestheticizing, nostalgia for childhood and lost parental home. These forms are featured in the series of games «Fallout», «Second Life», and «World of Warships». The relevance of the study is associated with a wide controversy about nostalgia in the framework of modern memory studies. Further, it is proved that the communicative nature of media memory subordinates the cultural component (in its interpretation by J. Assman). Nostalgia in computer games differs significantly from nostalgia in cinema, which also actively uses repetition and emotional identification – it is less reflective and more oriented to affect. On the other hand, the temporal dimension of nostalgia in computer games seems to be more complex, not leading to presentism, but expanding the contingency or complex interweaving of past, present and future.

Keywords: *memory studies; nostalgia; cultural studies; game studies*

For citation. *Igaeva K.V. Three Types of Nostalgia in Computer Games. Sovremennyye issledovaniya socialnykh problem [Modern Studies of Social Issues], 2023, vol. 15, no. 2, pp. 64-75. DOI: 10.12731/2077-1770-2023-15-2-64-75*

Феномен ностальгии сегодня активно обсуждается в рамках memory studies с разных сторон. Его политическое измерение выходит за рамки ностальгии по СССР, поскольку «остальгия» широко распространена практически в странах Восточной Европы и тесно смыкается с правым популизмом во всем мире [10, 11, 12]. Несомненно, кроме политического измерения самостоятельное значение имеет культурная составляющая ностальгии, находящая свое проявление в самых разных медиа и формах, от кинематогра-

фа А. Тарковского до современной электронной музыки и популярной культуры [9, 13]. По мнению целого ряда исследователей, ностальгия не просто соответствует консьюмеристскому характеру массовой культуры, но и является важным симптомом постмодерна с его презентистским отказом от историзма и ревизией прежнего восприятия времени.

Напомним, что известнейший американский неомарксист Ф. Джеймисон рассматривает ностальгию как типичное проявление логики позднего капитализма, стремящегося нивелировать социальные противоречия. С этой точки зрения, фетишизация памяти и ностальгия произрастают не из глубокого исторического интереса к прошлому, признающего его принципиальные отличия от современности, но из презентистского уравнивания прошлого и настоящего. В ностальгическом кинематографе смена эпохи, социальный бунт героев фильмов, а также их психологический рост и изменение характера отображаются только во внешних атрибутах, но не связаны со структурными изменениями общества [7]. Схожим образом британский социолог З. Бауман рассматривает «ретротопию» как идеализацию прошлого, вызванную ростом рисков в условиях позднего капитализма и неопределенностью будущего. После длительной идеализации прогресса в эпоху модерна маятник общественного сознания качнулся в обратную сторону: отказавшись ожидать улучшений от неопределенного и не внушающего доверия будущего, общество снова стало уповать на прошлое, приписывая ему ценности стабильности и надежности. «После такого разворота будущее из естественной среды обитания надежд и верных ожиданий превратилось в обитель кошмаров – страхов потерять работу вместе с прилагаемым к ней социальным положением, боязни того, что весь твой дом вместе с нажитым имуществом может “сменить собственника”, страхов увидеть, как дети скатываются с высоты достигнутого благосостояния и престижа и как собственные навыки и опыт теряют последние крохи рыночной стоимости» [2, с. 19]. В этих условиях ностальгия стала орудием консервативной политической мобилизации, идеализи-

рующей стабильность прошлого по сравнению с неопределенностью будущего.

С другой стороны, известный исследователь культуры С. Бойм подчеркивает амбивалентность ностальгии и делит ее на два типа: реставрирующую и рефлексирующую: «Первый тип ностальгии подчеркивает *vóσtoς* и пытается провести трансисторическую реконструкцию потерянного дома. Вторая ностальгия коренится в *άλγoς*, тоске как таковой, и откладывает возвращение на родину – тоскливо, иронично и отчаянно» [4, с. 24] Рефлексирующая ностальгия больше связана с историческим временем, признает невозможность вернуть прошлое и необходимость думать о будущем. Рефлексия предполагает адаптивность к происходящим изменениям, а не стремление воскресить «золотой век» с его отжившими институциональными формами, не смотря на утрату их прежнего содержания. Границы между прошлым и настоящим становятся здесь объектом если не философского анализа, то культурной интерпретации.

Наконец, еще один участник этой полемики Ф.Р. Анкермит подчеркивает неразрывную связь ностальгии с «историческим чувством», которое стремится скорректировать избыточный рационализм эпохи модерна. Кроме того, по мнению философа, ностальгия включает этический и эстетический компоненты, что позволяет ей соединить индивидуальный и коллективный опыт. Благодаря этим качествам ностальгия у Анкерсмита становится основой исторического опыта в целом, поскольку фиксирует принципиальное различие между настоящим и прошлым: «Историзм дал западному человеку воплощенное, овеществленное прошлое. И, делая это, он поглотил феномен различия, выраженный в традиционном *toroί* ностальгии, до настоящего времени материализовавшим прошлое» [1, с. 375].

В этой теоретической полемике сложно занять какую-либо жесткую позицию, поскольку практики коммеморации и зрительского восприятия кинематографа, исторической публицистики и «новых медиа» будут существенно различаться. Более корректно, на наш

взгляд, говорить о нескольких взаимосвязанных формах ностальгии, преобладающих в тех или иных медиа. Поскольку компьютерные игры лишь начинают привлекать внимание исследователей исторической памяти [3, 6], продуктивным представляется начать анализ ностальгии именно в этой сфере. Далее, сравнивая ностальгию в сериях игр «Fallout», «Second Life» и «World of Warships», мы постараемся не только проследить различия как минимум трех типов ностальгии, но и доказать несколько теоретических тезисов:

Во-первых, о том, что коммуникативная природа медиа-памяти подчиняет ее культурную составляющую (в терминологии Я. Ассмана), нивелируя долгосрочные тренды в пользу кратковременных интересов. Во-вторых, ностальгия в компьютерных играх существенно отличается от ностальгии в кино, которое тоже активно использует повторение и эмоциональную идентификацию, – она менее рефлексивна, но не относится к реставрирующему типу (С. Бойм). В ее основе оказывается скорее аффект, связанный с эстетической составляющей и эксплуатацией этического выбора. В-третьих, темпоральное измерение ностальгии в компьютерных играх представляется более сложным, не сводимым к презентизму, но предполагающим контингентность или сложное переплетение прошлого, настоящего и будущего. Эти теоретические тезисы представляют собой скорее гипотезы для последующих исследований и требуют проверки на более широком материале, включая такие популярные игры, как «Atomic Heart» (Mundfish, 2023), «Bioshok» (2K Games, 2007), «World of Tanks» (Wargaming.net, 2010), причем речь идет об их восприятии пользователями.

Ностальгию по детству и утраченному родительскому дому М. Гибсон и К. Карден считают ключевой составляющей опыта пользователей трехмерного виртуального мира «Second Life», на которую уже наслаиваются другие факторы – ностальгия по собственным игровым воспоминаниям, интерес к виртуальному «туризму во времени» (1920s Berlin Project) и интерес к своеобразному «креативному анахронизму» или переплетению медиа (The Old Time Radio Room). В центре этого игрового мира оказывается сама

по себе коммуникация, – например, общение с родственниками и отыгрывание детских воспоминаний. «Одна из наших собеседниц, Лорелай, реконструировала дом своего детства в SL. Это был дом, в котором она выросла и к которому была очень привязана. Ее родители вынуждены были продать дом в 1980 г. Лорелай использует SL для общения с друзьями и матерью, которая живет на противоположном от нее конце страны. В свои 72 года мать приходит в этот дом их детства, они там общаются и вместе его обустраивают» [14, р. 130]. В этой игровой активности важна реалистичность – прошлое воссоздается через визуальные детали, которые вызывают аффект узнавания и провоцируют позитивные эмоции через проективную идентификацию. Реконструкция прошлого работает здесь не в политическом или культурном, но в личностном, автобиографическом и интерсубъективном плане.

Ярким примером *эстетизирующей ностальгии* можно считать серию игр «Fallout», которая включает несколько частей: «*Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game*» (Black Isle Studios, 1997), «*Fallout 2*» (Black Isle Studios, 1998), «*Fallout 3*» (Bethesda Game Studios, 2008), «*Fallout 4*» (Bethesda Game Studios, 2015) и несколько ответвлений («*Fallout: New Vegas*», Obsidian Entertainment, 2010 и др.). Их география и время действия существенно отличаются, прямые связи сюжетов и персонажей отсутствуют. Объединяет все эти части постапокалиптическое воображение и специфический ретрофутуризм, соединяющий материальную культуру США 1950-х гг. и технологически «продвинутое» будущее, в котором мода, музыка и другие части культуры остаются прежними, а технологии продолжают развиваться. Отметим, что подобное расслоение времени или специфический сплав прошлого и будущего появились уже в 1997 г., – их вряд ли корректно рассматривать как ретроактивную реакцию на события 9/11 или новый виток противостояния между США и Китаем, как считает К. Макклэнси [15]. Атмосфера игры выстраивается за счет, с одной стороны, идеализации техно-оптимизма 1950-х гг., а с другой, – за счет иронической деконструкции политических мифов периода Холодной войны: пафоса американ-

ской исключительности и величия, либерального понимания свободы и автономии жизни на фронтире. Например, сюжетная линия «Fallout-4» радикально деконструирует характерную для эпохи Холодной войны оппозицию «свой» / «чужой»: сын главного героя / героини Шон («Отец», сохранивший генетическую чистоту от радиоактивного заражения и потому ставший исходной моделью для синтеза биоматерии), которого он / она ищет первую половину игры, оказывается главой авторитарной организации («Института»), ответственной за порабощение киборгов и биополитику выживания на поверхности земли. Сюжет подталкивает игрока к освобождению киборгов (синтов) в ущерб биополитике социальной стратификации, ставящей людей выше их и т.д. В терминологии Я. Чапмана эту стратегию репрезентации истории можно назвать деконструктивистской: она стремится разделить ностальгию по 1950-м на продуктивную для будущего рефлексию и техноактивизм (в ходе игры персонаж должен модифицировать броню, роботов, различные технические устройства и т.д.) в отличие от того, что нужно оставить в прошлом (расовую биополитику, конструирование жестких социальных оппозиций, хищнического отношения к ресурсам и невнимание к экологической проблематике).

Ретротопическая ностальгия присутствует в серии игр «World of Warships» (Wargaming.net, 2015), которые относятся к жанру тактических шутеров и предполагают командные поединки игроков, – своеобразные реконструкции морских сражений с участием кораблей разных классов СССР, США, Германии, Японии, Италии и Франции. Игра включает не только симулятор боевых действий, но и предполагает техническую модернизацию игроком своих кораблей за игровую валюту. Как и в «World of Tanks», такого рода модернизация и симуляторы боя включают серьезное когнитивное измерение, которое польский исследователь М. Клосинский предлагает рассматривать в рамках концепции памяти П. Рикера и его трактовки мимесиса [16]. Однако более существенным, на наш взгляд, в этих играх является их ретротопическая составляющая – идеализация прошлого и стирание его границ с современностью.

Корабли разных исторических периодов напрямую сталкиваются здесь между собой. Кроме того, важной особенностью этих игр оказывается высокая степень их коммодификации: они изначально ориентированы на пользователей возрастной категории 30+ (белых мужчин среднего класса), которые могут регулярно платить за свое хобби, валоризирующее их значимость. М. Клосинский справедливо подчеркивает, что эти игры производят идеологические и аффективные манипуляции с историческими объектами [16]. В них, действительно, есть когнитивный элемент и присутствует эстетизация, но саморефлексия стирается в пользу политической составляющей. Они конструируют воображаемые сообщества, связанные не просто с национальной, но прежде всего с военной историей и прославляют традиции армии и флота. Их историческая эпистемология выстраивается через соединение ориентированного на детали визуального реализма и редукции сложных причинно-следственных связей в истории исключительно к прогрессу вооружений (тогда как «Fallout», например, подчеркивает противоречия технофутуризма и опасности милитаризма периода 1950-х гг.).

Таким образом, перечисленные формы ностальгии выводят на передний план разных акторов памяти: человека, культурные сообщества и государственные институты. Еще раз подчеркнем, что эти модальности не исключают друг друга, как и другие возможные составляющие ностальгии, – по стремительно устаревающим аналоговым медиа, по собственному игровому опыту в прошлом, когнитивной составляющей виртуального туризма и т.д. Но используют их как фон для усиления центральной составляющей и, в конечном счете, для извлечения прибыли. То есть все эти формы ностальгии функционируют в рамках коммуникативной памяти, не рефлексирющей о специфике медиа, но использующей доступные средства для развлечения аудитории и расширения своей ниши на рынке. Однако различия между ними все-таки существенны, поэтому анализ стратегий медиации культурной памяти в цифровом пространстве [5, 8] важно скорректировать с учетом отличия практик коммеморации и различия форм функционирования памяти и

ностальгии в компьютерных играх, социальных сетях, цифровой фотографии и кинематографе. Особый интерес в этом контексте представляет рефлексия об акторах памяти и готовность признать подвижность границ между прошлым, настоящим и будущим. В этом смысле игры по-прежнему сохраняют связи с утопическим потенциалом контр-культуры 1960-90-х гг. и нуждаются в тщательном междисциплинарном анализе со стороны исследований исторической памяти, game- и cultural studies. Наиболее актуальной целью такого анализа представляется деконструкция консьюмеристской составляющей ностальгии, позволяющей воспроизводить бинарные оппозиции Холодной войны и идеализировать социальные иерархии в ретро-стилистике 1950-х гг.

Статья подготовлена при финансовой поддержке гранта Российского научного фонда, проект № 22-18-00311.

Список литературы

1. Анкерсмит Ф. История и тропология: взлет и падение метафоры / Пер. с англ. М. Кукарцева, Е. Коломоец. М.: Прогресс-традиция, 2003. 489 с.
2. Бауман З. Ретротопия. М.: ВЦИОМ, 2019. 160 с.
3. Белов С.И. Историческая символика видеоигр как фактор коррекции социальной памяти населения (на материалах Assassin's Creed) // Диалог со временем. 2022. № 81. С. 242-248.
4. Бойм С. Будущее ностальгии / Пер. с англ. А. Стругача. М.: Новое литературное обозрение, 2019. 680 с.
5. Буллер А., Линченко А.А. Медиа и история: дискурс исторической ответственности в меняющемся мире // Диалог со временем. 2021. № 77. С. 61-77.
6. Галанина Е. Время в видеоиграх // Новое литературное обозрение. 2019. № 4. С. 344-350.
7. Джеймисон Ф. Постмодернизм, или культурная логика позднего капитализма / Пер. с англ. Д. Кралечкина. М.: Издательство Института Гайдара, 2019. 808 с.

8. Зверева Г.И. Память о прошлом в цифровой среде: когнитивные ориентиры для исторического исследования // Электронный научно-образовательный журнал «История». 2021. Т. 12. № 8. <https://history.jes.su/s207987840016865-0-1/>
9. Липовецкий М., Михайлова Т. Больше, чем ностальгия (поздний социализм в сериалах 2010-х годов) // Новое литературное обозрение. 2021. № 3. С. 127-147.
10. Gaston S., Hilhorst S. At Home in One's Past: Nostalgia as a Cultural and Political Force in Britain, France and Germany. L.: Demos, 2017. 352 p.
11. Post-Communist Nostalgia / Ed. by M. Todorova, Z. Gille. N.Y.; Oxford: Berghahn Books, 2010. – 310 p.
12. Post-Soviet Nostalgia: Confronting the Empires Legacies / Ed. by O. Boele, B. Noordenbos, K. Robbe. N.Y.; L.: Routledge, 2020. 254 p.
13. Music, Collective Memory, Trauma, and Nostalgia in European Cinema after the Second World War / Ed. by M. Baumgartner, E. Boczkowska. N.Y., L.: Routledge, 2020. 314 p.
14. Gibson M., Carden C. Living and Dying in a Virtual World: Digital Kinships, Nostalgia, and Mourning in Second Life. N.Y.: Palgrave Macmillan, 2018. 154 p.
15. McClancy K. The Wasteland of the Real: Nostalgia and Simulacra in Fallout // Game studies. 2018. Vol. 18. № 2. <https://gamestudies.org/1802/articles/mcclancy>
16. Kłosiński Michał. Digital Recycling: Retrotopia in representations of warships in World of Warships // Game studies. 2021. Vol. 21. № 3. <https://gamestudies.org/2103/articles/klosinski>

References

1. Ankersmit F. *Istorija i tropologija: vzlet i padenie metafori* [History and tropology: the rise and fall of metaphor]. M.: Progress-tradicija, 2003, 489 p.
2. Bauman Z. *Retrotopija* [Retrotopia]. M.: VCIOM, 2019, 160 p.
3. Belov S.I. Istoricheskaja simvolika videoigr kak faktor korekcii social'noj pamjati naselenija (na materialah Assassin's Creed) [Historical symbols of video games as a factor in the correction of the social mem-

- ory of the population (on the materials of Assassin's Creed)]. *Dialog so vremenem*, 2022, no. 81, pp. 242-248.
4. Bojm S. *Budushhee nostalg'gii* [The future of nostalgia]. M.: Novoe literaturnoe obozrenie, 2019, 680 p.
 5. Buller A., Linchenko A.A. Media i istorija: diskurs istoricheskoy otvetstvennosti v menjajushhemsja mire [Media and History: The Discourse of Historical Responsibility in a Changing World]. *Dialog so vremenem*, 2021, no. 77, pp. 61-77.
 6. Dzhejmison F. *Postmodernizm, ili kul'turnaja logika pozdnego kapitalizma* [Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism]. M.: Izdatel'stvo Instituta Gajdara, 2019, 808 p.
 7. Galanina E. Vremja v videoigrah [Time in video games]. *Novoe literaturnoe obozrenie*, 2019, no. 4, pp. 344-350.
 8. Gaston S., Hilhorst S. At Home in One's Past: Nostalgia as a Cultural and Political Force in Britain, France and Germany. L.: Demos, 2017. 352 p.
 9. Gibson M., Carden C. Living and Dying in a Virtual World: Digital Kinships, Nostalgia, and Mourning in Second Life. N.Y.: Palgrave Macmillan, 2018. 154 p.
 10. Kłosiński Michał. Digital Recycling: Retrotopia in representations of warships in World of Warships. *Game studies*, 2021, vol. 21, no. 3. <https://gamestudies.org/2103/articles/klosinski>
 11. Lipoveckij M., Mihajlova T. Bol'she, chem nostalg'gija (pozdnij socializm v serialah 2010-h godov) [More than nostalgia (late socialism in the 2010s series)]. *Novoe literaturnoe obozrenie*, 2021, no. 3, pp. 127-147.
 12. McClancy K. The Wasteland of the Real: Nostalgia and Simulacra in Fallout. *Game studies*, 2018, vol. 18, no. 2. <https://gamestudies.org/1802/articles/mcclancy>
 13. Music, Collective Memory, Trauma, and Nostalgia in European Cinema after the Second World War / Ed. by M. Baumgartner, E. Boczkowska. N.Y., L.: Routledge, 2020, 314 p.
 14. Post-Communist Nostalgia / Ed. by M. Todorova, Z. Gille. N.Y.; Oxford: Berghahn Books, 2010, 310 p.
 15. Post-Soviet Nostalgia: Confronting the Empires Legacies / Ed. by O. Boele, B. Noordenbos, K. Robbe. N.Y.; L.: Routledge, 2020, 254 p.

16. Zvereva G.I. Pamjat' o proshlom v cifrovoj srede: kognitivnye orientiry dlja istoricheskogo issledovanija [Memory about the Past in the Digital Environment: Cognitive Guidelines for Historical Research]. *Istorija*, 2021, vol. 12, no. 8. <https://history.jes.su/s207987840016865-0-1/>

ДАННЫЕ ОБ АВТОРЕ

Игаева Ксения Владимировна, преподаватель кафедры всеобщей истории; научный сотрудник

Нижегородский государственный педагогический университет имени К. Минина; Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского

ул. Ульянова, 1, г. Нижний Новгород, 603005, Российская Федерация; пр. Гагарина, 23, г. Нижний Новгород, 603022, Российская Федерация

igaeva.ksenia@yandex.ru

DATA ABOUT THE AUTHOR

Ksenia V. Igaeva, Lecturer at the Department of General History; Researcher

Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University; Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod

1, Ulyanov Str., Nizhny Novgorod, 603005, Russian Federation; 23, Gagarin Ave., Nizhny Novgorod, 603022, Russian Federation

igaeva.ksenia@yandex.ru

Поступила 16.04.2023

После рецензирования 28.04.2023

Принята 01.05.2023

Received 16.04.2023

Revised 28.04.2023

Accepted 01.05.2023