

DOI 10.31250/2618-8600-2023-4(22)-195-209

УДК 316.77

А. Н. Копанев

Музей антропологии и этнографии
им. Петра Великого (Кунсткамера) РАН,
Санкт-Петербургский государственный университет
Санкт-Петербург, Российская Федерация
ORCID: 0000-0002-3385-9677
E-mail: aleksandrkopanev90@yandex.ru

Д. Д. Копанева

Санкт-Петербургский государственный университет
Санкт-Петербург, Российская Федерация
ORCID: 0000-0001-6481-4466
E-mail: kvam@rambler.ru

Т. Г. Черных

Санкт-Петербургский государственный университет
Санкт-Петербург, Российская Федерация
ORCID: 0000-0002-1781-9464
E-mail: tatyana9sbs@yandex.ru

Визуальные маркеры этничности русского человека в видеоиграх*

АННОТАЦИЯ. В настоящее время видеоигры представляют собой крупную и интенсивно развивающуюся сферу массовой культуры, зачастую выступая инструментом для конструирования исторической памяти. Важной особенностью, которую необходимо учитывать при рассмотрении видеоигр, является их интерактивность — прямое взаимодействие человека с представленными объектами и художественными образами, что существенно усиливает вовлеченность и эмоциональный отклик. При этом значительную роль в играх имеет визуальная составляющая, а сформированный облик видеоигровых персонажей зачастую прочно укореняется в культуре. Между тем внешние маркеры этнической идентичности оказывают существенное влияние на формирование образов «своих» и «других». Целью данного исследования является рассмотрение примеров отображения визуального образа русских в зарубежных видеоиграх и его возможных изменений в зависимости от времени создания определенной видеоигры. В рамках изучения зарубежных видеоигр и видеоигровых серий, среди персонажей которых имеются русские, отмечаются элементы внешнего вида героев (а также принадлежащие им иные атрибуты), по которым можно определить их этническую принадлежность. Результаты анализа позволяют выделить пять основных категорий персонажей (военный, борец, ученый, фантастическое существо, бандит), каждая из которых также рассматривается отдельно. В статье делается вывод об общих чертах внешнего облика, характерных для большинства рус-

* Исследование выполнено при финансовой поддержке гранта Президента РФ № МК-3256.2022.2 «История развития образа русского человека в мировой индустрии видеоигр».

ских персонажей в видеоиграх. К таким маркерам можно отнести особенности, показывающие силу, мощь, загадочность, а иногда некоторую дикость. Важно, что русские герои в рассмотренных видеоиграх представлены далеко не только как антагонисты игрока (или главного персонажа видеоигры). Напротив, достаточно часто они являются союзниками игрока или непосредственно основными игровыми персонажами.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:
видеоигры, «другой», визуальные
маркеры, этничность, русский

ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ: Копанев А. Н.,
Копанева Д. Д., Черных Т. Г. Визуальные
маркеры этничности русского человека
в видеоиграх. *Этнография*. 2023. 4 (22): 195–
209. doi 10.31250/2618-8600-2023-4(22)-195-209

A. Kopanев

Peter the Great Museum of Anthropology and Ethnography
(Kunstkamera) of the Russian Academy of Sciences,
St. Petersburg State University
St. Petersburg, Russian Federation
ORCID: 0000-0002-3385-9677
E-mail: aleksandrkopanев90@yandex.ru

D. Kopaneva

St. Petersburg State University
St. Petersburg, Russian Federation
ORCID: 0000-0001-6481-4466
E-mail: kvarn@rambler.ru

T. Chernykh

St. Petersburg State University
St. Petersburg, Russian Federation
ORCID: 0000-0002-1781-9464
E-mail: tatyana9sbs@yandex.ru

■ Visual Markers of Russian Ethnicity in Videogames

ABSTRACT. Currently, video games are a large and rapidly developing area of mass culture, often acting as tools for constructing historical memory. A key feature of video games is their interactivity, i. e., a direct interaction between the player and the game's objects and images. Interactivity significantly enhances the gamer's engagement and emotional response to the game. The visual component is essential in video games: game characters typically maintain long-established appearances firmly rooted in culture. External markers of ethnic identity significantly impact the construction of "us" vs. "them" images. This paper aims to examine visual images of the characters designated as "Russians" in foreign video games and their transformation over time. We analyze the characters' appearance and other features that mark their identification as

ethnic Russians. We identified five main categories of “Russian” characters: a military person, a fighter, a scientist, a fantastic creature, and a bandit, and each of them was examined separately. The authors describe dominant appearance features typical of most Russian characters in video games. These markers show strength, power, mystery, and sometimes some savagery. Notably, the Russian heroes in video games under examination are presented not only as antagonists of the player (or the main character of the video game). On the contrary, they are often allies of the player or directly the main game characters.

KEY WORDS: video games, the other, visual markers, ethnicity, Russians

FOR CITATION: Копанев А., Копанева Д., Черных Т. Visual Markers of Russian Ethnicity in Videogames. *Etnografia*. 2023. 4 (22): 195–209. (In Russian). doi 10.31250/2618-8600-2023-4(22)-195-209

На протяжении многих лет проблематика, связанная с отражением этничности в различных сферах культуры, остро встает перед исследователями. В последние годы некоторые ученые отмечают трансформацию и частичное растворение концепции или образа «другого» в связи с развитием технологий и переходом к информационному обществу (Шапинская 2019: 223). При этом внимание к этническим различиям как к некоему иному, экзотическому образу жизни и связанным с ним культурным практикам и ритуалам сохраняется в первую очередь из-за статуса «инаковости» как прибыльного товара в современном обществе. Второй характерной чертой является то, что в основном потребление и изучение иных этнических культур происходит виртуально, так как это намного доступнее. Таким образом, этнокультурное «другое» становится не столько репрезентацией реальности, сколько являет собой «конструкт, основанный на тех представлениях, которые возникают в сознании человека, живущего в пространстве мультимедийности и глокализации» (Шапинская 2019: 224, 226).

Образ этнического «другого», его конструирование и последующая репрезентация представляют собой многофакторное явление, затрагивающее различные аспекты жизни общества и получающее свое отражение в том числе и в массовой культуре, важной составляющей которой является область развлечений и массмедиа. В настоящее время одна из ее основных сфер — индустрия видеоигр, с каждым годом приобретающая все большее распространение в мире (Макгонигал 2018: 14). Целью настоящей работы выступает рассмотрение визуального образа русского человека в зарубежных видеоиграх с начала их появления и до наших дней, так как именно визуальная составляющая, наряду с деталями игрового процесса, является в них одним из наиболее важных элементов. Если механика игры отвечает за функциональную, интерактивную составляющую, обуславливая действия игрока и структуру правил, то визуальная составляющая — графический дизайн — определяет эстетическое восприятие игры. Во многих случаях функциональный и эстетический аспекты видеоигр вступают в прямое взаимодействие, что также должно учитываться при анализе визуального образа.

В данной работе предлагается остановиться именно на внешних маркерах этничности, так как они являются одним из наиболее важных элементов существования коллективных идентичностей, отделяя одних людей от других и определяя оппозицию «свой — другой» (Нойманн 2004: 14–15). В качестве данных маркеров предлагается рассматривать элементы внешнего вида персонажей (такие как костюм, волосы, борода и т.д.), а также принадлежащие им иные атрибуты.

Ряд исследователей особо отмечают, что современный человек сформирован в первую очередь визуальным, а не литературным творчеством и это обстоятельство находит свое отражение в национальном сознании

и национальной политике (Вишленкова 2011: 14). Визуальные образы «другого» зачастую сильнее апеллируют к чувствам и эмоциям человека, в результате чего социальные и культурные различия могут иметь более яркие проявления. В этой связи изучение зрительных представлений и влияния изображений на групповую идентификацию людей на данный момент является одним из приоритетных направлений в гуманитарной науке (Вишленкова 2011: 14–17).

Изучение представлений об образе русского в восприятии иностранцев давно привлекает исследователей. Существует множество работ, посвященных отображению этого образа в путевых заметках, литературе, живописи (Вульф 2003; Россия XVIII в. глазами иностранцев... 1989; Границы... 2008 Вып. 2; Picturing Russia... 2008). Здесь же можно отметить и многочисленные работы о кинематографе (Игнатьева, Макеева 2021; Башкатова 2021; Рябов 2021). Вместе с тем образ русского человека в видеоиграх до сих пор является недостаточно изученным. Как правило, он рассматривается лишь в контексте отдельных тем или ограниченного круга игровых произведений. Так, значительная часть русскоязычных работ концентрируется на изучении различных аспектов отображения событий и героев периода Второй мировой войны, а также образа СССР (Белов 2020; 2022). Существуют и исследования, рассматривающие образ России в конкретных играх или сериях игр (Тараскина 2022). Между тем именно этнографический аспект если и затрагивается в этих работах, то в крайне малой степени.

Главная особенность видеоигр состоит в том, что, в отличие от кино и литературы, они позволяют человеку напрямую взаимодействовать с присутствующими в них художественными образами, тем самым усиливая уровень эмоционального влияния. Отчасти именно по этой причине многие сформированные здесь образы, в том числе этнические, прочно укореняются в массовом сознании. Здесь сразу же стоит обозначить, что в связи со специфической природой видеоигр как высокотехнологичных медиа большая часть игровой продукции разрабатывается в развитых странах Запада (США, Канаде, Великобритании, Франции, Германии), а также в странах Азии (прежде всего в Японии). Еще совсем недавно почти все эти страны прошли в отношениях с Россией через непростой период холодной войны с присущим ему четко сформированным образом СССР как геополитического оппонента, который мы можем наблюдать в массовой культуре, например в литературных произведениях Яна Флеминга и Тома Клэнси, кинематографе, комиксах, рекламе и т. д. При этом мы не можем утверждать, что влияние стереотипов середины — второй половины XX в. на становление видеоигр имело исключительный характер, так как массовые культурные феномены не могут существовать и развиваться в рамках одного «информационного пузыря», а являются частью намного более глобального культурно-социального процесса, корни

которого уходят далеко в прошлое, за пределы XX столетия (Вишленкова 2011: 12–13). Свое влияние здесь часто имеет и политический фактор — происходящие в момент разработки и выхода игры события и их политическое восприятие и оценки.

В своей знаменитой книге «Ориентализм» Э. Саид, говоря о репрезентации идеи Востока в западном мире, отмечал «влияние геополитического сознания на эстетические, гуманитарные, экономические, социологические, исторические и филологические тексты» (Саид 2006: 23–24). Подобное влияние мы наблюдаем и в сфере видеоигр. При этом стоит особо подчеркнуть, что в культурном поле под определение «русский» у западных авторов зачастую попадают представители всех народов, проживающих на территории Российской Федерации (или все граждане СССР, если речь идет о соответствующем временном периоде), а также народов, проживающих на постсоветском пространстве. По этой причине образ русского человека в видеоиграх зачастую не имеет четкой привязки к национальности, а конструируется исходя из сформировавшихся в исторической памяти устойчивых стереотипов, не всегда связываемых именно с современной Россией.

Определенные трудности в рамках рассмотренного нами материала вызывает и попытка разграничить «советские», «русские» или «российские» черты, встречающиеся в образах персонажей. Как отмечается исследователями, последние два понятия могут быть трудноразличимы для зарубежного наблюдателя, так как зачастую они переводятся на иностранные языки одинаково (Собиянек 2010: 167). При этом в массовом сознании в зарубежной среде нередко происходит также отождествление образов «русского» и «советского» (Ященко и др. 2018: 253). В связи с этим мы постарались выделить «русские» или «советские» маркеры там, где это возможно, а в остальных случаях привести обоснование их смешения.

Отмеченное выше «хамелеоноподобное» отношение к изображению русских также подчеркивалось в литературе и применительно к кинематографу (Strada, Troper 1997: 200). Подобная ситуация, впрочем, возникает и с другими этническими образами. Так, например, использование устойчивых стереотипов для конструирования образа арабов в видеоиграх описывал в своей работе В. Шислер. Он замечает, что доминирующий способ репрезентации арабов в западных играх в целом — использование обобщений и клише. В визуальном плане видеоигры для создания «ближневосточного» впечатления, как правило, используют схожие мотивы, такие как шарфы, тюрбаны, скимитары, мозаику и верблюдов. Персонажи таких историй — это халифы, бедуины, джинны, исполнительницы танца живота, а основные локации — пустыни, минареты, базары и гаремы (Šisler 2008: 204, 207).

Безусловно, образ русских, особенно в контексте этнографических маркеров, наиболее тесно связан с масштабным процессом формирования

культурных связей. Важную роль здесь играют географический, экономический и технологический факторы. На протяжении длительной истории для большинства иностранцев поездка в Россию представлялась довольно опасным путешествием в дикое и неизведанное пространство, чему способствовали большие расстояния и сложные климатические условия. Это накладывало серьезный отпечаток на восприятие действительности. После индустриальной революции, когда на рубеже XIX–XX вв. благодаря новым транспортным средствам многие места стали значительно доступнее, Россия, в свою очередь, стала чуть более открыта для объективного наблюдения со стороны, однако после Великой Октябрьской революции, событий Гражданской войны и становления СССР вновь оказалась закрытой для многих иностранцев, что впоследствии закрепило опусканием железного занавеса. Таким образом, несмотря на стремительное расширение информационного и транспортного сообщения, Россия оставалась в определенной изоляции, что способствовало укоренению многих стереотипов, особенно в художественных произведениях массовой культуры. Здесь мы, с одной стороны, можем наблюдать симбиоз страха перед сильным геополитическим противником и экстремальной романтизации образа русских как странных и загадочных людей «не от мира сего». Результаты этого мы наглядно прослеживаем в видеоиграх.

Для рассмотрения обозначенной темы нами были изучены более ста видеоигр и видеоигровых серий, содержащих наиболее яркие, на наш взгляд, образы персонажей, четко определяемых их создателями как русские. Стоит сразу отметить, что в окончательную выборку для данной работы не вошли игры жанра «фэнтези», поскольку данный жанр нуждается в отдельном исследовании в силу его специфики, а также игры, где основным местом действия является Россия на любой стадии ее исторического развития, так как в данном случае нет возможности отделить образ конкретного персонажа от образа страны в целом. Указанный выбор обусловлен прежде всего тем, что в отсутствие строго обозначенного исторического и географического контекста этнографические маркеры выделяются более явно и фактически выступают одним из основных факторов репрезентации русского, что позволяет проследить формирование образа через конкретные элементы и детали. Отдельно стоит уточнить, что создание визуальных образов в видеоиграх напрямую зависит от стадии развития графических технологий. В качестве примера можно вспомнить интервью японского гейм-дизайнера Сигэру Миямото — создателя сверхпопулярной серии Super Mario Bros. По его словам, внешний вид Марио был продиктован не столько творческим замыслом, сколько техническими ограничениями. Художникам элементарно не хватало пикселей для проработки лица персонажа, в связи с чем было принято решение добавить Марио большой нос и пышные усы. Впоследствии эти визуальные элементы стали неотъемлемыми чертами Марио, однако на

самом деле усы скрывали рот персонажа, форма которого оказалась камнем преткновения для художников (Shigeru Miyamoto Talk... 2007). Этот аспект разработки видеоигр необходимо иметь в виду при анализе любых изобразительных элементов.

По итогам проведенного нами исследования образов русских персонажей, представленных в видеоиграх, исходя из визуальных этнических маркеров их можно разделить на пять основных категорий: 1) военный; 2) борец; 3) ученый; 4) фантастическое существо; 5) бандит. Сосредоточимся на подробном рассмотрении каждой из них.

Категория персонажей-военных иногда представлена наемниками или агентами спецслужб: серия видеоигр Metal Gear Solid (Волгин, Оцелот, Райков, Ольга Горлукович, Сергей Горлукович, Задорнов, Скворонский и т. д.), Resident Evil: Umbrella Chronicles (Сергей Владимир), Resident Evil 3: Nemesis (Николай, Михаил), Tekken 5: DR (Драгунов), Overwatch (Заря), Team Fortress 2 (Хэви, он же Миша). Основным визуальным маркером здесь выступает военная форма, чаще всего сочетающая элементы формы советского и современного образцов, особенно если речь идет о персонажах, оторванных от конкретного временного и нарративного контекста. Среди русских военных практически не встречаются образы средневековых воинов и солдат, офицеров Российской империи. Исключением здесь могут быть стратегические игры, посвященные определенным историческим периодам, но они не являются предметом данной статьи. На контрасте с военной формой заметны иные элементы внешности персонажа, например причудливые прически: эффектные длинные волосы у отставного полковника Советской армии Сергея Владимира из Resident Evil: Umbrella Chronicles, прилизанные патлы у Драгунова из серии Tekken или ярко-розовые волосы Зари из Overwatch. Это также подкрепляется вычурными деталями костюма или принадлежащих герою атрибутов, вроде богатых меховых воротов, декоративных патронташей, необычных высокотехнологичных протезов на месте утерянных конечностей, шрамов, напоминающих татуировки и т. д. Строгий милитаристский стиль как бы соединяется с кричащими образами, создавая эклектичные конструкции, одновременно сочетающие формализм, изысканность и подчеркнуто вызывающие элементы.

Персонажи-военные в большинстве случаев имеют приятную, не отталкивающую внешность, даже если являются антагонистами по сюжету. Здесь важно отметить, что почти все указанные выше игры — японские, а по результатам проведенного обзора индустрии видеоигр можно сказать, что японские разработчики практически никогда не используют в своем нарративе гипотетическую симуляцию альтернативных военных конфликтов с участием реально существующих государств. Таким образом, облик русского военного формируется как бы отстраненно и базируется на таких общих качествах, как сила, выносливость,

воля, лояльность. В связи с этим мы не наблюдаем тенденции к откровенной «демонизации» русских военных, когда они рассматриваются вне контекста определенной войны. Важной составляющей визуального образа данной категории персонажей является оружие, которое иногда может служить визуальной и смысловой репрезентацией характера персонажа. Подобное особенно актуально в контексте жанров «экшен» (action) и «шутер» (shooter), в которых чаще всего можно встретить персонажей-военных. Оружие в данных направлениях видеоигр является не только изобразительным элементом, но прежде всего инструментом игрового процесса, то есть механикой взаимодействия внутри виртуального пространства, через которую раскрывается персонаж. При этом зачастую именно русские герои обладают некой привязанностью к определенным типам оружия, иногда даже одухотворяя их. Так, персонаж Миша (Хэви) из Team Fortress 2 заботливо ухаживает за своим пулеметом, называя его человеческим именем Саша. Другой персонаж — офицер Главного разведывательного управления Оцелот в Metal Gear Solid 3: Snake Eater испытывает доходящую до фетишизма приверженность к кольцу 45-го калибра старинной модели (времен Дикого Запада). Можно предположить, что демонстрируемая привязанность к неодушевленным предметам личного пользования проистекает, с одной стороны, из стереотипа о русских как внешне малоэмоциональных людях, которым легче найти общий язык с вещью, чем с другим человеком. С другой стороны, в некоторых случаях, как, например, с Оцелотом, система взаимоотношений «человек — оружие» также может быть связана с чисто японскими традициями самурайского быта, где меч считался неотъемлемой духовной частью человека, причем, как видно по примерам, русские военные в японских видеоиграх по своим качествам (стоицизм, беспристрастность, презрение к смерти) во многом схожи с идеалами бусидо.

Стоит также отметить по большей части выдающиеся физические данные русских персонажей-военных, что зачастую составляет важную деталь сюжета и геймплея (игрового процесса). Причем данный маркер используется и применительно к женским персонажам, которые при этом часто имеют во внешности преимущественно мужские черты: короткие волосы, мускулистое телосложение и др.

Упор на физические данные особенно заметен в категории, представленной персонажами-борцами (спортсменами-силачами) (серия Punch-Out!! (Сода Попинский), Karnov (Джинборов Карновский), серия Street Fighter (Зангиев), Decathlete (Сергей Ригел), Saturday Night Slam Masters (Алексей Залазов — он же под псевдонимом Бифф Сламкович), Buriki One (Иван Соколов), серия King of Fighters (Антонов), серия Dead or Alive (Бэйман)). Данный тип персонажей по большей части используется в играх жанра «файтинг» (fighting), основанных на поединке двух персонажей. Главенствующим визуальным маркером здесь выступает мощное

телосложение, демонстрируемое путем отсутствия большей части одежды или же открытой спортивной формой. В некоторых случаях в играх есть прямые отсылки к советским борцам разных стилей: так, например, в серии *Street Fighter*, вышедшей в Японии с 1987 по 2016 г., персонаж по имени Зангиев (*Zangief*) был списан с настоящего борца В. Д. Зангиева, в конце 1980-х гг. выступавшего в Японии. Примечательно, что у персонажей данной категории в большинстве случаев присутствуют борода и усы, выставленные напоказ мускулы. Визуальный облик подчеркивает их дикую, варварскую мощь, что в случае с играми жанра «файтинг» так же, как и в категории персонажей-военных, является неотъемлемой составляющей геймплея. Учитывая, что почти все русские персонажи-борцы являются частью японских игр жанра «файтинг», можно предположить, что основное влияние на формирование такого образа оказали советские борцы, которые в некотором роде противопоставлялись японцами американским борцам стиля «рестлинг». Став одним из популярнейших видов развлекательных шоу в Японии, рестлинг в его американском варианте чаще всего был похож на цирковое представление с эффектными показательными боями и яркими американскими бойцами-актерами, в то время как приглашенные советские борцы казались японцам более профессиональными, расчетливыми и хладнокровными, что создавало пространство для потенциальных драматургических сценариев.

Следующая категория представлена русскими учеными: серия *Mega Man* (доктор Михаил Сергеевич Козак), *Savage Reign* (Никола Заза), серия *Tekken* (доктор Джепетто Босконович), серия *Metal Gear Solid* (доктор Николай Степанович Соколов), *Cold Fear* (Виктор Камски, доктор Павел Бахарев), *Dishonored* (Антон Соколов), *Singularity* (Николай Демичев). Почти всегда персонажи данной категории представляют собой гениальных исследователей и изобретателей, результаты труда которых играют важную роль в сюжете игры. Основными маркерами внешности здесь выступают типичные стереотипные образы, связанные с учеными: белый костюм или лабораторный халат, очки, нелепые прически, эксцентричность поведения, подчеркнутая неряшливость в быту. Внешний вид персонажа в данном случае призван демонстрировать его полную сосредоточенность на работе. При этом стоит отметить, что внешне персонажи-ученые несильно отличаются от представленных в играх ученых других национальностей, позволяя сделать вывод, что статус ученого в целом нивелирует этнические маркеры. Однако отметим, что содержательная роль русских ученых в сюжетах видеоигр достаточно характерна для взглядов периода холодной войны. Гениальные русские ученые оказываются либо диссидентами (Антон Соколов из *Dishonored* и Николай Соколов *Metal Gear Solid 3*), либо мегаломаньяками, стремящимися поработить мир с помощью достижений науки, прибегая к опасным, зачастую

преступным экспериментам вроде искажения времени и создания биологического оружия (Камски из *Cold Fear*, Демичев из *Singularity*).

Самая неоднозначная из выделенных категорий — фантастические существа (*Atomic Runner Chelnov* (Челнов), серия *Metal Gear Solid* (Психо-мantis, Скорбь, Волгин), *Street Fighter* (Некро), серия *Tekken* (робот «Джек» и Алиса Босконович)). Выделить общие, повторяющиеся визуальные маркеры в данном случае чрезвычайно сложно, тем не менее обзор таких персонажей представляется важной частью анализа репрезентации русских в видеоиграх. Среди указанных персонажей есть человекообразные роботы, призраки, люди со сверхспособностями и чудовища, зачастую ставшие таковыми вследствие неких научных экспериментов либо техногенных катастроф. Разработка новых, фантастических видов вооружения, исследования за гранью видимой реальности, опыты над людьми — все это, как и в случае с категорией персонажей-ученых, является частью мифологической репрезентации русских, построенной на факторе страха перед Россией как технологически развитым, но закрытым, «секретным» государством. Мы можем констатировать, что искажение человеческого облика под влиянием экстремальных техногенных процессов может рассматриваться в некотором смысле как часть национального образа, причем конкретно не связанного с советским или российским периодом. Скорее всего, здесь речь идет о некоей материализации страха иностранцев (в виде пугающих существ) перед Россией как бескрайней, опасной и загадочной страной.

Пятая категория включает в себя персонажей, которых правильнее всего охарактеризовать как бандитов (*GTA IV* (Влад Глебов, Михаил Фаустин, Дмитрий Раскалов), *The Club* (Драгов), *Vampire: The Masquerade — Bloodlines* (Борис Чехов, Дима, Игорь), *Max Payne* (Владимир Лем и др.)). Представители русского уголовного мира или так называемой русской мафии довольно часто появлялись и появляются в других сферах массовой культуры, прежде всего в кино (например, в фильме канадского режиссера Дэвида Кроненберга «Порок на экспорт», 2007 г.). Важно отметить, что описываемый образ стереотипного русского бандита — явление исключительно постсоветское и связанное с тем, что массовая эмиграция из России в США и Европу началась уже после распада СССР. В контексте настоящей статьи и оговоренных в начале принципов исследования интересным представляется тот факт, что русские бандиты в играх выступают в отрыве от России как страны. Во всех случаях мы имеем дело с мигрантами, которые бегут из России за границу, где начинают или продолжают вести преступную деятельность. Примечательно, что образ русского бандита используется преимущественно в играх, созданных в западных странах, в то время как большинство русских персонажей из других категорий появляются в Японии. В связи с этим мы можем

сделать предварительный вывод, что в странах западного (европейского/американского) мировоззрения русский человек, который находится за пределами своей страны или никак не связан с Россией, но при этом не стремится к полной ассимиляции, скорее всего, является частью преступного мира. Что касается визуальных маркеров, то здесь мы наблюдаем схожие черты: татуировки, короткие стрижки, небритость, дешевые и неряшливые деловые костюмы, подчеркивающие бедность и низкий культурный уровень. Зачастую можно встретить стереотипные элементы русского быта — шапки-ушанки, нарочито поставленные на виду самовары или бутылки водки.

Таким образом, проведенное исследование позволяет сделать вывод о визуальных особенностях русских персонажей в видеоиграх, разделенных нами на пять основных категорий (военный, борец, ученый, фантастический персонаж, бандит). Несмотря на наличие отдельных особенностей, присущих каждой категории, можно выделить некоторые общие черты во внешнем облике большинства данных персонажей: это прежде всего визуальные маркеры, демонстрирующие силу, мощь, необузданность, дикость и — одновременно — загадочность и причудливость. Важно отметить, что даже в отрыве от драматургических понятий «протагонист» vs «антагонист» русские персонажи в играх всегда показаны как маргиналы и эксцентрики, которые почти во всем — от внешности до действий — противопоставляются негласно установленным правилам нормы. Указанные маркеры прежде всего связаны с общим восприятием России в регионах, выступающих основными производителями видеоигр (США, Япония, Европа), как отдаленной, неведомой, милитаризированной страны, что в рассматриваемой сфере может выступать удобным инструментом для конструирования элементов игровой механики, основанной на противостоянии неким угрозам и испытаниям. При этом стоит заметить, что образ русского не всегда используется для создания традиционного антагониста, учитывая, что русские персонажи могут выступать как союзниками игрока, так и непосредственно игровыми персонажами, подконтрольными пользователю.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

Башкатова Е. А. и др. Особенности восприятия России, представленные в мировом кинематографе // Дни студенческой науки, Москва, 5–9 апреля 2021. М.; Берлин: ООО «Директ-Медиа», 2021. С. 54–57.

Белов С. И. Великая Отечественная война в современных видеоиграх // II мировая война: историографические традиции и новые подходы в изучении (к 75-летию Победы): сборник статей по материалам IV Междунар. науч. конф., Новороссийск, 18–19 декабря 2020 г. Новороссийск: Пензенский гос. ун-т, 2020. С. 65–68.

Белов С. И. Образ Советского Союза в современных зарубежных видеоиграх // Образ Советского Союза в современной актуальной повестке: историческое наследие, мифы

и войны памяти: материалы Междунар. науч. конф., Москва, 22 июня 2022 г. СПб.: Научное издание, 2022. С. 6–17.

Вишленкова Е. Визуальное народоведение империи, или «Увидеть русского дано не каждому». М.: Новое литературное обозрение, 2011. 384 с.

Вульф Л. Изобретая Восточную Европу: карта цивилизации в сознании эпохи Просвещения. М.: Новое литературное обозрение, 2003. 560 с.

Границы: альманах Центра этнических и национальных исследований Ивановского государственного университета. Вып. 2: Визуализация нации / под ред. О. В. Рябова. Иваново: Ивановский гос. ун-т, 2008. 292 с.

Игнатьева Д. А., Макеева К. Е. Образ русского человека в зарубежном кинематографе // Проблемы современного социокультурного пространства: вызовы и риски: материалы Всерос. науч.-практ. конф., Астрахань, 22 декабря 2020 г. Астрахань: Изд. дом «Астраханский университет», 2021. С. 116–119.

Нойманн И. Использование «Другого»: образы Востока в формировании европейских идентичностей. М.: Новое издательство, 2004. 336 с.

Россия XVIII в. глазами иностранцев: [сборник / подгот. текстов, вступ. ст. и коммент. Ю. А. Лимонова]. Л.: Лениздат, 1989. 542 с.

Рябов О. В. Регуманизация «чужих»: эволюция репрезентаций «врага номер один» в американском кинематографе холодной войны // диалог со временем. 2021. № 77. С. 277–290.

Саид Э. Ориентализм. Западные концепции Востока. СПб.: Русский мир, 2006. 636 с.

Собиянэк К. Образ России и стереотипы ее восприятия в Польше (по материалам публикаций Анджея де Лазари) // Политическая лингвистика. 2010. № 4 (34). С. 166–170.

Тараскина А. А. Репрезентация образа России в серии видеоигр «Сибирь» (Syberia) // Дизайн-образование — XXI век: сборник материалов Междунар. науч.-практ. конф., Белгород, 12 ноября 2021 г. Белгород: Белгородский гос. ин-т искусств и культуры, 2022. С. 62–64.

Шапинская Е. Н. Этнокультурный «другой» в пространстве репрезентации // Диалог культур и цивилизаций: материалы Междунар. науч.-практ. конф., Москва, 15–16 марта 2019 г. М.: Московский гос. лингв. ун-т, 2019. С. 221–226.

Шарова В. Л. Визуализация образа врага в ксенофобном сознании // Визуальный образ (Междисциплинарные исследования). М.: ИФРАН, 2008. С. 190–199.

Яценко Ю. В. и др. Образы России в визуальной медиакультуре Японии на рубеже XX — XXI вв.: маркеры пространства «русскости» // Естественно-научные методы в цифровой гуманитарной среде: материалы Всерос. науч. конф. с междунар. участием, Пермь, 15–18 мая 2018 г. Пермь: Пермский гос. нац. исслед. ун-т, 2018. С. 252–255.

Picturing Russia: Explorations in Visual Culture. New Haven: Yale University Press, 2008. 284 p.

Shigeru Miyamoto Talk Asia Interview 2007. URL: <https://edition.cnn.com/2007/WORLD/asiapcf/02/14/miyamoto.script/index.html> (дата обращения: 25.01.2023).

Šisler V. Digital Arabs: Representation in video games // European Journal of Cultural Studies. 2008. Vol. 11 (2). Pp. 203–220.

Strada M. J., Troper H. R. Friend or Foe?: Russian in American Film and Foreign Policy. Lanham, Md; London: The Scarecrow Press, 1997. 255 p.

REFERENCES

Bashkatova E. A. [Peculiarities of perception of Russia presented in world cinema]. *Dni studencheskoi nauki, Moskva, 5–9 aprelia 2021 goda* [Days of student science, Moscow, April 5–9 2021]. Moscow; Berlin: Obshchestvo s ogranichennoy otvetstvennost'yu «Direkt-Media» Publ., 2021, pp. 54–57. (In Russian).

Belov S. I. [The Great Patriotic War in Modern Video Games]. *Vtoraya mirovaia voina: istoriograficheskie traditsii i novye podkhody v izuchenii (k 75-letiiu Pobedy): sbornik statei po materialam 4 Mezhdunarodnoi nauchnoi konferentsii, Novorossiisk, 18–19 dekabrya 2020 goda* [World War II: Historiographic Traditions and New Approaches in Studying (on the 75th Anniversary of the Victory): Collection of articles based on the materials of the IV International Scientific Conference, Novorossiysk, December 18–19, 2020]. Novorossiysk: Penza State University Publ., 2020, pp. 65–68. (In Russian).

Belov S. I. [The image of the Soviet Union in modern foreign video games]. *Obraz Sovetskogo Soyuza v sovremennoy aktual'noy povestke: istoricheskoye naslediyе, mify i voyny pamyati: materialy mezhdunarodnoy nauchnoy konferentsii, Moskva, 22 iyunya 2022 goda* [The image of the Soviet Union in the modern topical agenda: historical heritage, myths and wars of memory: Proceedings of the international scientific conference, Moscow, June 22, 2022]. St. Petersburg: Naukoemkie tekhnologii Publ., 2022, pp. 6–17. (In Russian).

Granitsy: Al'manakh Tsentra etnicheskikh i natsional'nykh issledovaniy Ivanovskogo gosudarstvennogo universiteta. Vypusk 2: Vizualizatsiya natsii. [Borders: Anthology of the Center for Ethnic and National Studies of Ivanovo State University. Vol. 2: Visualization of the nation]. Ed. by O.V. Ryabov. Ivanovo: Ivanovskij gosudarstvennyj universitet Publ., 2008. (In Russian).

Ignat'eva D. A., Makeeva K. E. [The image of a Russian person in foreign cinema]. *Problemy sovremennoy sotsiokul'turnogo prostranstva: vyzovy i riski: materialy Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii, Astrakhan', 22 dekabrya 2020 goda* [Problems of the modern socio-cultural space: challenges and risks: proceedings of the All-Russian scientific and practical conference, Astrakhan, December 22, 2020]. Astrakhan': Izdatel'skiy dom "Astrakhanskiy universitet" Publ., 2021, pp. 116–119. (In Russian).

Neumann I. *Ispol'zovanie "Drugogo": obrazy Vostoka v formirovanii evropeiskikh identichnosti* [Uses of the Other: "The East" in European identity formation]. Moscow: Novoe izdatel'stvo Publ., 2004. (In Russian).

Picturing Russia: Explorations in Visual Culture. New Haven: Yale University Press, 2008. (In English).

Riabov O. V. [Rehumanization of "Others": the evolution of representations of "enemy number one" in the American cinema of the Cold War]. *Dialog so vremenem* [Dialogue with time], 2021, no. 77, pp. 277–290. (In Russian).

Said E. *Orientalizm. Zapadnye kontseptsii Vostoka* [Orientalism. Western concepts of the East]. St. Petersburg: Russkiy mir Publ., 2006 (In Russian).

Shapinskaia E. N. [Ethnocultural “other” in the area of representation]. *Dialog kul'tur i tsivilizatsiy: materialy Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii, Moskva, 15–16 marta 2019 goda* [Dialogue of Cultures and Civilizations: Proceedings of the International Scientific and Practical Conference, Moscow, March 15–16, 2019]. Moscow: Moscow State Linguistic University Publ., 2019, pp. 221–226. (In Russian).

Sharova V. L. [Visualization of the image of the enemy in xenophobic consciousness]. *Vizual'nyy obraz (Mezhdistsiplinarnyye issledovaniya)* [Visual image (Interdisciplinary research)]. Moscow: IFRAN Publ., 2008, pp. 190–199. (In Russian).

Shigeru Miyamoto *Talk Asia Interview 2007*. Available at: <https://edition.cnn.com/2007/WORLD/asiapcf/02/14/miyamoto.script/index.html> (accessed: 25.01.2023). (In English).

Šisler V. Digital Arabs: Representation in video games. *European Journal of Cultural Studies*, 2008, vol. 11 (2), pp. 203–220. (In English).

Sobijanek K. [Image of Russia and stereotypes of its perception in Poland (on the basis of publications of Andrzej de Lazari)]. *Politicheskaya lingvistika* [Political Linguistics], 2010, no. 4 (34), pp. 166–170. (In Russian)

Strada M. J., Troper H. R. *Friend or Foe?: Russian in American Film and Foreign Policy*. Lanham, Md.; London: The Scarecrow Press, 1997. (In English).

Taraskina A. A. [Representation of the image of Russia in the series of video games “Siberia”]. *Dizayn-obrazovaniye — 21 vek: sbornik materialov Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii, Belgorod, 12 noyabrya 2021 goda* [Design education — 21 century: collection of proceedings of the International scientific and practical conference, Belgorod, November 12, 2021]. Belgorod: Belgorod State Institute of Arts and Culture Publ., 2022, pp. 62–64. (In Russian).

Vishlenkova E. *Vizual'noye narodovedeniye imperii, ili “Uvidet' russkogo dano ne kazhdomu”*. [Visual ethnology of the empire, or “Not everyone can see a Russian”]. Moscow: Novoye literaturnoye obozreniye Publ., 2011. (In Russian).

Wolff L. *Izobretaya Vostochnuyu Yevropu: karta tsivilizatsii v soznanii epokhi Prosveshcheniya* [Inventing Eastern Europe: The map of civilization on the mind of the Enlightenment]. Moscow: Novoye literaturnoye obozreniye Publ., 2003. (In Russian).

Yashchenko Yu. V. et al. [Images of Russia in the Japanese visual media culture at the turn of the 20th and 21st centuries: markers of “russianness”]. *Yestestvenno-nauchnyye metody v tsifrovoy gumanitarnoy srede: materialy Vserossiyskoy nauchnoy konferentsii s mezhdunarodnym uchastiyem, Perm', 15–18 maya 2018 goda* [Natural Scientific Methods in the Digital Humanitarian Environment: Materials of the All-Russian Scientific Conference with international participation, Perm, May 15–18, 2018]. Perm: Perm State National Research University Publ., 2018, pp. 252–255. (In Russian).

Submitted: 25.02.2023

Accepted: 16.04.2023

Article published: 30.12.2023