

УДК [004.92:94(47+57)] + [1:316]
DOI: 10.17506/18179568_2025_22_2_145

ОБРАЗ СССР В ЗАРУБЕЖНЫХ ВИДЕОИГРАХ 1990-Х ГГ.



Сергей Игоревич Белов,

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова,
Москва, Россия,
Российский государственный педагогический
университет имени А.И. Герцена,
Санкт-Петербург, Россия,
Belov2006s@yandex.ru

Получена 22.01.2025.

Поступила после рецензирования 24.03.2025.

Принята к публикации 22.04.2025.

Для цитирования: Белов С.И. Образ СССР в зарубежных видеоиграх 1990-х гг. // Дискурс-Пи. 2025. Т. 22. № 2. С. 145–158. https://doi.org/10.17506/18179568_2025_22_2_145

Аннотация

Представленное исследование посвящено изучению позиционирования образа СССР в зарубежных видеоиграх 1990-х гг. Целью работы является выявление специфики конструирования образа Советского Союза в видеоиграх обозначенного периода. Методология работы основана на сочетании сравнительного, структурного и дескриптивного анализа. Автор приходит к выводу, что модель позиционирования образа СССР в зарубежных видеоиграх в 1990-х гг., как и в предшествующее десятилетие, в целом была выстроена на основе эксплуатации сформировавшихся ранее в массовой культуре стереотипов, содержательная сторона которых предполагала дегуманизацию¹ и демонизацию² советской стороны. Советский строй был обозначен

¹ Под дегуманизацией в данном случае подразумевается психологический процесс снижения ценности жизни конкретного человека или группы людей посредством лишения их в глазах целевой аудитории внешних и поведенческих человеческих черт, а также ценностно-смысловых ориентаций.

² Демонизация представляет собой наиболее агрессивную форму дегуманизации,

© Белов С.И., 2025



скорее как форма военной организации, чем альтернативная социокультурная и экономическая система. Как и в предшествующий период, СССР обозначался в качестве авторитарного экспансионистского государства, а в некоторых случаях – в виде экзистенциальной угрозы для США. Одновременно в модель позиционирования СССР были включены новые элементы. Во-первых, в образ Советского Союза интегрировались представления об империи Романовых и России в целом (вне контекста ее политической модели). Ранее это не было характерно для видеоигр, но проявлялось в других сферах массовой культуры. Во-вторых, разработчики видеоигр отказались от позиционирования Советского Союза в качестве «зеркального противника» Запада, не обладающего сущностными отличиями от США в плане инструментов, используемых с целью решения политических задач. В то же время в ряде случаев предпринимались и попытки разграничения «опасного СССР» и «безопасной России». За счет этого фактически ставился вопрос о том, является ли источником угрозы для Запада сам по себе советский строй, или же речь шла о приписываемых России милитаризме и экспансионизме.

Ключевые слова:

видеоигры, образ, СССР, Советский Союз, позиционирование, 1990-е гг.

Источники финансирования:

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 22–18–00305, <https://rscf.ru/project/22-18-00305/>, «Образы врага в массовой культуре Холодной войны: содержание, современная рецепция и использование в символической политике России и США».

UDC [004.92:94(47+57)] + [1:316]
DOI: 10.17506/18179568_2025_22_2_145

THE IMAGE OF THE USSR IN FOREIGN VIDEO GAMES OF THE 1990S

Sergey I. Belov,

Lomonosov Moscow State University,
Moscow, Russia,
Russian State Pedagogical University in the name of A.I. Herzen,
Saint-Petersburg, Russia,
Belov2006s@yandex.ru

выражающуюся в приписывании человеку или группе людей сугубо негативных признаков с целью создания образа экзистенциального врага, несущего прямую угрозу существованию целевой аудитории, ее политической, социальной и экономической организации и культурной традиции.

*Received 22.01.2025.**Revised 24.03.2025.**Accepted 22.04.2025.*

For citation: Belov, S.I. (2025). The Image of the USSR in Foreign Video Games of the 1990s. *Discourse-P*, 22(2), 145–158. (In Russ.). https://doi.org/10.17506/18179568_2025_22_2_145

Abstract

The presented research is devoted to the study of the positioning of the image of the USSR in foreign video games of the 1990s. The purpose of the work is to identify the specifics of constructing the image of the Soviet Union in video games of the designated period. The methodology of the work is based on a combination of comparative, structural and descriptive analysis. The author comes to the conclusion that the model for positioning the image of the USSR in foreign video games in the 1990s, as in the previous decade, was generally built on the basis of the exploitation of stereotypes that had previously formed in mass culture, the content of which implied the dehumanization and demonization of the Soviet side. The Soviet system was designated more as a form of military organization than an alternative sociocultural and economic system. As in the previous period, the USSR was designated as an authoritarian expansionist state, and in some cases – as an existential threat to the United States. At the same time, new elements were included in the USSR positioning model. First, the Soviet Union was integrated with ideas about the Romanov Empire and Russia as a whole (outside the context of its political model). Previously, this was not typical for video games, but was manifested in other areas of popular culture. Secondly, video game developers abandoned positioning the Soviet Union as a “mirror enemy” of the West, which had no significant differences from the United States in terms of the tools used to solve political problems. Due to this, the image of the Soviet Union finally acquired a negative connotation. At the same time, in a number of cases attempts were made to distinguish between the “dangerous USSR” and “safe Russia”. Due to this, the question was actually raised about whether the Soviet system itself was a source of threat to the West, or whether it was about the militarism and expansionism generally attributed to Russia.

Keywords:

video games, image, USSR, Soviet Union, positioning, 1990s

Funding:

The research was supported by a grant from the Russian Science Foundation No. 22–18–00305, <https://rscf.ru/project/22-18-00305/>, “Images of the enemy in the popular culture of the Cold War: content, modern reception and use in symbolic politics Russia and the USA”.

Введение

Образ Советского Союза является одной из наиболее активно используемых символических конструкций в современных информационных конфликтах. Последнее касается не только политических конфронтаций в пределах постсоветского пространства. Разнообразные элементы советской символики как в глорифицируемой, так и стигматизируемой формах используют также различные политические группы в Северной Америке, Европе и Восточной Азии. Равным образом система представлений об СССР, воплощенная в символической форме, активно эксплуатируется в рамках мейнстримных направлений массовой глобализированной культуры. Достаточно вспомнить о таких произведениях популярной культуры, как сериалы «Чернобыль» и «Американцы», а также фильмы «Игры шпионов», «Форма воды», «Шпионский мост», «Смерть Сталина», «Путь домой» и др.

Однако степень научной разработанности соответствующей темы характеризует наличие существенных пробелов. Как правило, интерес исследователей концентрируется на репрезентации образа СССР в наиболее популярных направлениях массовой культуры, таких как, например, кинематограф. Как следствие, позиционирование образа Советского Союза в других форматах изучается по остаточному принципу (Гощило, Е., Гощило, В., 2020; Куликова, 2022; Рябов, 2023; Туркин, Рябова, 2022).

Наиболее характерным примером в данном случае является степень изученности возникшего намного позднее направления массовой культуры – видеоигр. В большинстве случаев репрезентация образа СССР в соответствующих культурных артефактах исследуется несистемным образом, в контексте изучения более широких по объему вопросов или отдельных аспектов темы (либо смежной проблематики). Аналогичным образом можно отметить наличие существенных лакун с точки зрения хронологии предмета исследования: как правило, изучению подвергаются либо относительно новые на момент проведения изысканий проекты, либо, напротив, видеоигры, относящиеся к периоду зарождения индустрии (Белов, 2022; Baer, 2005; Bruck, 1994; Chaplin, Ruby, 2005; Cohen, 1984; DeMaria, 2002; Donovan, 2010; Furman, Musgrave 2017; Herman, 2001; Kent, 2001; Lawler, Smith, 2021).

Отдельно необходимо выделить относительно низкую степень разработанности вопроса об отображении образа СССР в видеоиграх 1990-х гг. Невысокая степень интереса исследователей к данной теме представляется необоснованной. Соответствующая продукция оказывает сравнительно слабое воздействие на формирование дискурсивных рамок восприятия современных геймеров, однако в свое время она выступала в качестве значимого элемента системы политической социализации предшествующих поколений, которые в настоящий момент составляют наиболее массовые возрастные когорты населения в развитых странах.

При этом изучение практики репрезентации образа Советского Союза в видеоиграх заявленного периода является ценным источником информации относительно влияния на устойчивые культурные стереотипы часто меняющейся политической конъюнктуры. Следует отметить, что в течение 1990-х гг.

взаимоотношения России и США неоднократно претерпевали существенные изменения (ярким примером чему могут служить события, связанные с первой войной в Чечне). Как следствие, менялся и образ РФ в медиаполе (он мог трансформироваться от вариации «молодой демократии» до представлений о «криминальном коррумпированном государстве», «рассаднике красно-коричневых настроений» и даже «failed state»).

Целью данной работы является оценка специфики позиционирования образа СССР в зарубежных видеоиграх 1990-х гг. Методология работы выстроена на основе комбинирования элементов сравнительного, структурного и дескриптивного анализа.

Результаты исследования

В выборку были включены пять видеоигр, выпущенных в 1990-х гг. и включающих в себя репрезентацию образа СССР посредством каких-либо нарративов. Малый размер выборки в данном случае обусловлен объективными обстоятельствами: распад Советского Союза и исчезновение связанных с ним геополитических вызовов закономерно породили резкое снижение интереса к соответствующим образам в рамках массовой культуры зарубежных стран. Видеоигры, предполагающие лишь эпизодическую демонстрацию советской символики либо наличие условно русских персонажей (например, Зангиева в *Street Fighter II*), не были включены в выборку либо в силу отсутствия «лора» или иных вариантов интерпретации советской символики, либо по причине последующей десоветизации соответствующих героев (позиционирования их именно как российских персонажей).

В первую очередь необходимо отметить, что репрезентацию образа СССР в видеоиграх исследуемого периода характеризует наличие нескольких моделей позиционирования. Во-первых, Советский Союз обозначается в качестве экзистенциальной угрозы для США в частности и условного коллективного Запада в целом. В качестве примера можно обозначить игру *Command and Conquer: Red Alert* (1996). При этом стоит подчеркнуть, что в данном случае упомянутая угроза подается скорее в ключе политики памяти (в разрезе «альтернативного прошлого») и не связана с коммунистической идеологией. Игровой образ СССР синкретичен, в нем смешиваются символические формы позиционирования советского государства и элементы, традиционно ассоциируемые с дореволюционной Россией (например, повышенная религиозность, проявляемая посредством повсеместного храмостроительства). Данный образ в целом соответствует представлениям о дореволюционной России, сформированным ранее в иных произведениях западной массовой культуры (в качестве конкретных примеров можно привести кинофильмы «Николай и Александра» (1971, реж. Ф. Дж. Шаффнер), «Мастеровой» (1968, реж. Дж. Франкхаймер), «Мир в его руках» (1952, реж. Р. Уолш)).

За счет этого образ СССР де-факто утратил связь с оригинальной идеологической первоосновой и представлял собой, скорее, систему представлений об исторической «большой России» – экспансионистской милитаризированной державе с авторитарной системой управления, соответствующей негативным

стереотипам западной культуры о России как таковой, вне контекста восприятия конкретного политического режима.

В то же время можно отметить, что в рамках рассматриваемой игры получил развитие тренд позиционирования СССР как «высокотехнологичного врага», что в целом соответствовало тенденциям эволюции геймдизайна 1980-х (см. игры *Missile Command* (1980), *Raid over Moscow* (1983), *Rush and Attack* (1985)), но резко контрастировало с доминирующей моделью конструирования образов СССР и России в массовой культуре стран Запада в 1990-е гг. Отличительной особенностью франшизы *Command and Conquer: Red Alert* в целом можно назвать также отказ от позиционирования «советского врага» в ключе демонстрации антиэстетики (Рисунок 1).

Создатели игры использовали для выработки дизайна советских персонажей ретрофутуристические образы в стиле «меха»¹, придающие им привлекательность за счет ассоциаций с иными произведениями популярной культуры аналогичной направленности (франшизы *Gundam*, *Macross*, *BattleTech*, *Exosquad* и т. д.). В то же время при позиционирования образа СССР в игре присутствует элемент формирования установки «неосознанной опасности» со стороны Советского Союза. Соответствующий эффект достигается за счет появления в игре такого юнита, как гигантские муравьи (обнаруживаемые в заброшенном советском исследовательском центре).

Во-вторых, образ СССР конструировался вокруг страха перед концепцией «спящего» либо «возвращающегося врага». В качестве примеров в данном случае можно привести игровые проекты *Big Red Adventure* (1995) и *Crisis*



Рисунок 1 – Фрагмент игры *Big Red Adventure*
Figure 1 – Fragment of the game “Big Red Adventure”

¹ В данном случае речь идет о визуальном стиле, присущем произведениям поджанра научной-фантастики «меха», для которого характерно использование крупногабаритных гуманоидных или биоморфных роботов, управляемых оператором-человеком. В большинстве случаев для произведений поджанра характерен ретрофутуризм –

in the Kremlin (1991). Сюжет обеих игр выстроен вокруг идеи наличия в России влиятельных политических сил, заинтересованных в реставрации советского строя в «доперестроечном» формате. При этом в обоих случаях подчеркивается, что последнее предполагает милитаризацию общества и реанимацию внешней угрозы для стран Запада.

В то же время важно обратить внимание на то, что сюжет *Crisis in the Kremlin* предполагает наличие «русской угрозы» даже в случае поражения сторонников реставрации советского строя «брежневского образца» (Рисунок 2).



Рисунок 2 – Фотография экрана при прохождении игры *Crisis in the Kremlin*
Figure 2 – Screenshot of the game “Crisis in the Kremlin”

Согласно легенде игры, в качестве лидера реформаторов выступает Михаил Горбачев, в то время как Борис Ельцина рассматривают в качестве главы националистов – политического радикала, далекого от симпатий к демократическому строю. Последнее могло формировать в сознании целевой аудитории образ фантомной угрозы, существующей вне контекста представлений о «красной опасности». За счет этого Б.Н. Ельцин мог восприниматься либо как новая итерация источника угроз и рисков, ассоциируемых с дореволюционной Россией, либо как аналог авторитарных лидеров государств Латинской Америки, Африки и Азии.

Образ «вернувшегося врага» в лице СССР в данном случае выстраивается на основе калькирования негативных стереотипов западной массовой культуры о политическом, экономическом и социальном устройстве СССР. Безусловно, в данных проектах возможность возрождения СССР представляется, скорее, в качестве планов клишированных антагонистов. Однако следует учитывать, что наличие угрозы возрождения СССР и приписывание соответствующих пла-

дизайн персонажей и окружающих их предметов выстраивается в соответствии с распространенными в прошлом моделями визуализации будущего. В качестве примеров использования ретрофутуризма можно привести такие игровые проекты, как *Atomic Heart*, *Alien: Isolation*, *Assassin's Creed III* и разные элементы франшизы *BioShock*.

нов и намерений политическим экстремистам в России были в целом присущи многим произведениям западной культуры 1990-х гг. В качестве примеров можно привести фильмы «Самолет президента» (1997, реж. В. Петерсен), «Миротворец» (1997, реж. М. Ледер) и др.

В-третьих, персонализированные элементы советской символики (в лице представителей руководства СССР) используются для конструирования образа российской цивилизации в целом. В игре *Sid Meier's Civilization* (1991) в роли универсального лидера России, воплощающего сущностные черты соответствующего общественного строя, выступает Иосиф Сталин (Рисунок 3). В разделе игры «Цивилопедия», разработчики негативно освещают не столько внешнюю, сколько внутреннюю политику СССР в период его правления. Однако следует учитывать два момента: а) для самих создателей игры, и для их основной целевой аудитории (т. е. американских и европейских геймеров) рамки восприятия образа Сталина уже были заданы более ранними культурными артефактами, созданными в период «холодной войны» (достаточно вспомнить хотя бы кинофильм «Красный монарх» (1983)); б) содержание массового образования в США, которое остается устойчивым в части позиционирования данного исторического деятеля, в том числе в плане акцентуации попыток «свержения правительств за рубежом при помощи коммунистических заговоров» и «завоевания десятков стран-саттелитов» (в 1990-х соответствующие тезисы были включены даже в научно-образовательный мультсериал *Histeria!*, создатели которого описывали «типичное поведение Сталина» при помощи таких оборотов, как «vexing the West with his Communists plotsky» и «conquering dozens of satellite nations»).

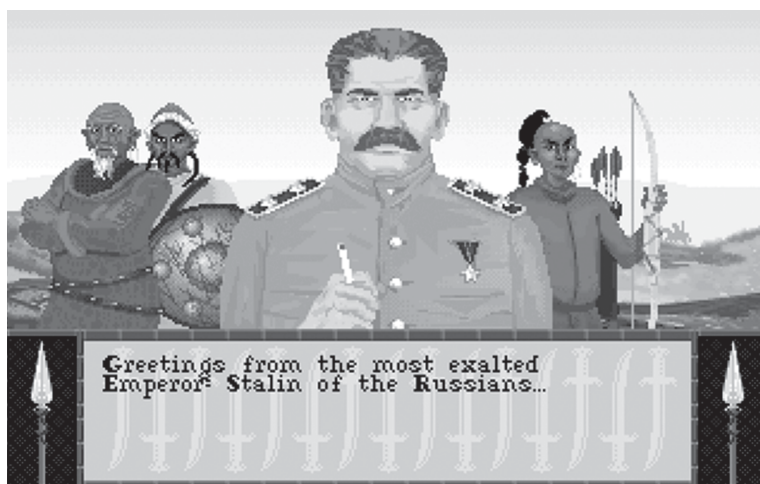


Рисунок 3 – Заставка к игре *Sid Meier's Civilization*
Figure 3 – intro to "Sid Meier's Civilization"

В-четвертых, СССР позиционируется как уничтоженный исторический противник, наследие которого, впрочем, может служить источником рисков. В числе последних упоминаются локальные конфликты на постсоветском пространстве и конвертация остатков военного потенциала СССР в развитие наемничества или терроризма. В частности, в играх *Jagged Alliance* (1994) и *Jagged Alliance 2* (1999) присутствуют в качестве персонажей два русских наемника – Иван Долвич и его племянник Игорь Долвич, участвующие в процессе захвата частной компанией власти в стране третьего мира. При этом акцентируется внимание на беспринципности Ивана Долвича и постепенной маргинализации его племянника. Подчеркивается, что Иван Долвич изначально был мотивирован к военной службе идеологически («готов был убивать за Ленина»). Однако затем его мотивация кардинально изменилась, и достаточным основанием для выполнения профессиональных обязанностей для него стало материальное вознаграждение.

Впрочем, ряд особенностей дискурса персонажа придают неоднозначный характер позиционированию Ивана Долвича в качестве стереотипного «пса войны». Например, своего нанимателя он именует «проклятым капиталистом», что косвенно указывает на сохранение некоторой лояльности коммунистической идеологии. Это создает возможности для интерпретации персонажа пользователем в неоднозначном ключе. С одной стороны, Иван Долвич не ассоциирует себя с распавшимся Советским Союзом или его правопреемницей в лице России. С другой стороны, он проявляет себя в качестве носителя официальной идеологии СССР, непрямым образом декларируя приверженность ей через использование характерных дискурсивных ярлыков и связанной с ними системы ценностно-смысловых координат. При наличии определенных установок восприятия это позволяет геймеру воспринимать образ Ивана Долвича сквозь призму тропа популярной культуры, который можно условно обозначить как «последний солдат империи».

Последнее предполагает, что Иван Долвич верен принципам, декларируемым советским государством, а не его управленческому аппарату и в целом элитам, которые сами приняли активное участие в демонтаже СССР. Это может использоваться в качестве морально-этического обоснования отказа Долвича продолжать карьеру в российской армии и объяснения его поведения в целом за счет непрямого указания на состояние относительной депривации. Равным образом достаточно сложным и неоднозначным является образ Игоря Долвича. Он злоупотребляет алкоголем, однако это объясняется последствием длительного участия в вооруженном конфликте в Чечне. Периодически его реплики демонстрируют высокий уровень бравады, однако она сменяется глубокой рефлексией и осуждением войны как таковой (при этом персонаж делает отсылки к позиции Л. Н. Толстого по данному поводу).

Таким образом, образы Долвичей (упрощенные и стереотипные на первый взгляд) в действительности имеют достаточно сложную структуру (Рисунок 4). В игре представлены образы наемников и из других стран, но их сравнительный анализ может стать целью изучения в рамках отдельной статьи.

Следует отметить, что однозначно негативное позиционирование образа СССР в рамках видеоигр 1990-х гг. нельзя оценить как полностью соответствующее общим трендам развития массовой культуры США. В частности, в первой



Рисунок 4 – Информация об одном из главных персонажах игры *Jagged Alliance*
Figure 4 – Information about one of the main characters in the game “Jagged Alliance”

половине 1990-х гг. в американском кинематографе наблюдалось (хоть и не линейное) движение от изображения Советского Союза и России в качестве врага к, как минимум, амбивалентному позиционированию. Так, в фильме «Золотой глаз» (1996, реж. М. Кэмпбелл) часть российских персонажей выступают в качестве партнеров Дж. Бонда, помогая ему в борьбе против русских же антагонистов (выступающих от лица криминальной организации, а не государственной власти). Впрочем, также следует признать, что в большинстве произведений американской культуры рассматриваемого периода Россия выступает даже в положительной роли в амплуа «бедствующего и ненадежного» (и потому во многом мнимого) союзника.

Также следует подчеркнуть, что для американских видеоигр исследуемого периода характерно чувство морального, социального, и культурного превосходства над коммунистическим врагом. По сравнению с иными направлениями массовой культуры, позиционирование СССР в видеоиграх отличается лишь в двух отношениях. Во-первых, в большинстве случаев советская сторона не уступает США технологически, а в ряде аспектов и превосходит их. Однако преимущества в данном плане обуславливаются отсутствием этических ограничений для советской науки. Во-вторых, для американских видеоигр, в отличие от иных направлений массовой культуры, не характерно последовательное изображение бывшего врага как примитивного и неумелого («Армагеддон» (1998), реж. М. Бэй), неизменно уступающего в умственных способностях либо боевых навыках («Миротворец» (1997), реж. М. Ледер).

Заслуживает внимания и то, что, в отличие от прочих направлений массовой культуры США, мы не фиксируем в видеоиграх эволюцию образа «советской угрозы» из милитаристски-реваншистской в криминальную форму. Так, если в фильмах «Самолет президента» (1997, реж. В. Петерсен) и «Багровый прилив» (1995, реж. Т. Скотт)

«плохие русские» стремились к достижению политических целей и обеспечению специфически понимаемых национальных интересов, то в случае таких кинокартин, как, например, упомянутый выше «Миротворец», мотивы антагонистов заключаются лишь в получении прибыли посредством криминального бизнеса.

Заключение

Как и в предшествующее десятилетие, для позиционирования образа СССР в зарубежных видеоиграх в 1990-х гг. в целом была характерна эксплуатация сложившихся в массовой культуре стереотипов, предполагавших дегуманизацию и демонизацию советской стороны. Советская модель представлялась скорее как форма военной организации, нежели социокультурная и экономическая система. Как и в 1980-х гг., СССР позиционировался в качестве экзистенциальной угрозы для США и авторитарного экспансионистского государства. Отчасти это обуславливается жанровой спецификой упомянутых видеоигр (представляющих собой, в том числе, примеры стратегий, экшнов и шутеров). Однако необходимо учесть, что специфика данных жанров позволяла, как минимум, провести отстройку образов «плохих» и «хороших русских» (обозначив в качестве последних, например, стремящееся к реформам официальное руководство СССР, что было реализовано в одной из рассмотренных игр).

В то же время в модели позиционирования Советского Союза появились новые элементы. С одной стороны, образ СССР начал синтезироваться с представлениями об империи Романовых и России в целом (вне контекста ее политической модели). С другой стороны, разработчики видеоигр отказались от обозначения Советского Союза в качестве «зеркального противника» Запада, не обладающего сущностными отличиями от стран Запада в плане инструментов, используемых с целью решения политических задач. За счет этого образ Советского Союза окончательно обрел негативную коннотацию. В то же время в ряде случаев предпринимались и попытки разграничения «опасного СССР» и «безопасной России». За счет этого фактически ставился вопрос о том, является ли источником угрозы для Запада сам по себе советский строй, или же речь идет о приписываемых России милитаризме и экспансионизме.

Список литературы

1. Белов, С. И. (2022). Образ «советского врага» в западных видеоиграх периода 1980-х: специфика продвижения и потребления (по материалам ретроигровых сообществ). *Вопросы истории*, (11–2), 90–97. <https://doi.org/10.31166/VoprosyIstorii202211Statyi47>
2. Гоцило, Е., Гоцило, Б. (2020). *Выцветание красного: бывший враг времен холодной войны в русском и американском кино 1990–2005 годов*. Санкт-Петербург: Academic Studies Press.
3. Куликова, М. Н. (2022). Контаминированная речь как средство изображения советского врага в американских фильмах времен холодной войны. В А. Б. Гехт (Отв. ред.), *Вестник факультета социальных цифровых технологий*

Санкт-Петербургского государственного университета телекоммуникаций им. проф. М.А. Бонч-Бруевича: Сб. науч.-теор. статей (2–3 дек. 2022 г., Санкт-Петербург) (с. 325–328). Санкт-Петербург: С.-Петербург. гос. ун-т телекоммуникаций им. проф. М.А. Бонч-Бруевича.

4. Рябов, О.В. (2023). Кинообразы врага в символической политике: методология исследования. В О.В. Рябов (Ред.), «Враг номер один» в символической политике кинематографий СССР и США периода холодной войны (с. 11–32). Москва: Аспект Пресс.

5. Туркин, И.А., Рябова, Т.Б. (2022). «Холодная война» в символической политике современной России: официальный дискурс. В С.В. Беспалова (Ред.), Донецкие чтения 2022: образование, наука, инновации, культура и вызовы современности: Материалы VII Междунар. науч. конф., посвящ. 85-летию Донецк. нац. ун-та. (27–28 окт. 2022 г., Донецк) (Т. 7, с. 323–325). Донецк: Донецк. нац. ун-т.

6. Baer, R. (2005). *Videogames: In the Beginning*. Springfield, NJ: Rolenta Press.

7. Bruck, C. (1994). *Master of the Game*. New York: Simon & Schuster.

8. Chaplin, H., & Ruby, A. (2005). *English Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution*. Chapel Hill, NC: Algonquin Books.

9. Cohen, S. (1984). *Zap: The Rise And Fall of Atari*. New York: McGraw-Hill.

10. DeMaria, R. (2002). *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*. Berkeley, California: McGraw-Hill/Osborne.

11. Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. East Sussex, England: Yellow Ant.

12. Furman, D., & Musgrave, P. (2017). Synthetic Experiences: How Popular Culture Matters for Images of International Relations. *International Studies Quarterly*, 61(3), 503–516. <https://doi.org/10.1093/isq/sqx053>

13. Herman, L. (2001). *Phoenix: The Fall & Rise of Videogames*. Springfield, NJ: Rolenta Press.

14. Kent, S.L. (2001). *The Ultimate History of Video Games*. Roseville, California: Three Rivers Press.

15. Lawler, J., & Smith, S. (2021). Reprogramming the History of Video Games: A Historian's Approach to Video Games and Their History. *International Public History*, 4(1), 47–54. <https://doi.org/10.1515/iph-2021-2018>

References

1. Baer, R. (2005). *Videogames: In the Beginning*. Springfield, NJ: Rolenta Press.

2. Belov, S.I. (2022). Образ “sovetskogo vraga” v zapadnykh videoigrakh perioda 1980-kh: spetsifika prodvizheniya i potrebleniya (po materialam retroigrovyykh soobshchestv) [The Image of “The Soviet Enemy” in Western Video Games of the 1980s: Promotion and Consumption Specifics (Based on the Materials of Retro-

- Gaming Communities)]. *Voprosy istorii*, (11–2), 90–97. <https://doi.org/10.31166/VoprosyIstorii202211Statyi47>
3. Bruck, C. (1994). *Master of the Game*. New York: Simon & Schuster.
 4. Chaplin, H., & Ruby, A. (2005). *English Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution*. Chapel Hill, NC: Algonquin Books.
 5. Cohen, S. (1984). *Zap: The Rise And Fall of Atari*. New York: McGraw-Hill.
 6. DeMaria, R. (2002). *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*. Berkeley, California: McGraw-Hill/Osborne.
 7. Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. East Sussex, England: Yellow Ant.
 8. Furman, D., & Musgrave, P. (2017). Synthetic Experiences: How Popular Culture Matters for Images of International Relations. *International Studies Quarterly*, 61(3), 503–516. <https://doi.org/10.1093/isq/sqx053>
 9. Goshchilo, E., & Goshchilo, B. (2020). *Vytsvetanie krasnogo: byvshiy vrag vremen kholodnoy voyny v russkom i amerikanskom kino 1990–2005 godov* [The Fade of Red: The Former Cold War Enemy in Russian and American Cinema 1990–2005]. St. Petersburg: Academic Studies Press.
 10. Herman, L. (2001). *Phoenix: The Fall & Rise of Videogames*. Springfield, NJ: Rolenta Press.
 11. Kent, S.L. (2001). *The Ultimate History of Video Games*. Roseville, California: Three Rivers Press.
 12. Kulikova, M.N. (2022). Kontaminirovannaya rech kak sredstvo izobrazheniya sovetskogo vraga v amerikanskikh filmakh vremen kholodnoy voyny [Contaminated speech as a means of depicting the Soviet enemy in American films of the Cold War]. In A.B. Gekht (Resp. ed.), *Vestnik fakulteta sotsialnykh tsifrovyykh tekhnologiy Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo universiteta telekommunikatsiy im. prof. M.A. Bonch-Bruevicha: Sb. nauch.-teor. statey (2–3 dek. 2022 g., Sankt-Peterburg)* (pp. 325–328). St. Petersburg: S.-Peterburg. gos. un-t telekommunikatsiy im. prof. M.A. Bonch-Bruevicha.
 13. Lawler, J., & Smith, S. (2021). Reprogramming the History of Video Games: A Historian's Approach to Video Games and Their History. *International Public History*, 4(1), 47–54. <https://doi.org/10.1515/iph-2021-2018>
 14. Ryabov, O.V. (2023). Kinoobrazy vraga v simvolicheskoy politike: metodologiya issledovaniya [Cinematic images of the enemy in symbolic politics: research methodology]. In O.V. Ryabov (Ed.), *“Vrag nomer odin” v simvolicheskoy politike kinematografii SSSR i SShA perioda kholodnoy voyny* (pp. 11–32). Moscow: Aspekt Press.
 15. Turkin, I. A., & Ryabova, T. B. (2022). “Kholodnaya voyna” v simvolicheskoy politike sovremennoy Rossii: ofitsialnyy diskurs [“Cold War” in the symbolic politics of modern Russia: official discourse]. In S.V. Bespalova (Ed.), *Donetskie chteniya 2022: obrazovanie, nauka, innovatsii, kultura i vyzovy sovremennosti: Materialy VII Mezhdunar. nauch. konf., posvyashch. 85-letiyu Donetsk. nats. un-ta. (27–28 okt. 2022 g., Donetsk)* (Vol. 7, pp. 323–325). Donetsk: Donetsk. nats. un-t.

Информация об авторе

Сергей Игоревич Белов, доктор политических наук, кандидат исторических наук, доцент кафедры российской политики факультета политологии Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова, Москва, Россия; исполнитель по гранту – Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, Санкт-Петербург, Россия, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1464-040X>, e-mail: Belov2006s@yandex.ru

Information about the author

Sergey Igorevich Belov, Doctor of Political Sciences, Candidate of Historical Sciences, Associate Professor of the Department of Russian Politics, Faculty of Political Science, Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia, Herzen State Pedagogical University, St. Petersburg, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1464-040X>, e-mail: Belov2006s@yandex.ru
