

СОЦИОЛОГИЯ КУЛЬТУРЫ И КОММУНИКАЦИЙ

УДК 316.77+316.334.56

**Постапокалиптическая среда и ее переосмысление
в игре Death Stranding***О. В. Сергеева^{1,2}, Н. А. Мизиряк²*¹ Санкт-Петербургский государственный университет,
Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7–9² Социологический институт РАН — филиал ФНИСЦ РАН,
Российская Федерация, 190005, Санкт-Петербург, ул. 7-я Красноармейская, 25/14

Для цитирования: *Сергеева О. В., Мизиряк Н. А.* Постапокалиптическая среда и ее переосмысление в игре Death Stranding // Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология. 2021. Т. 14. Вып. 4. С. 330–343. <https://doi.org/10.21638/spbu12.2021.403>

Материальное окружение человека, прежде чем стать реальностью, существует в проектах и замыслах людей. Идеи по поводу ценности применения технологий и их будущего вклада в развитие общества социолог Ш. Джазанофф обозначила понятием «социотехническое воображаемое». Опираясь на данное понятие, авторы статьи разбирают элементы футуристической среды обитания в компьютерной игре Death Stranding (2019). Игра воплощает авангардные решения по поводу налаживания инфраструктуры, а значит, коммуникации людей, в мире после катастрофы. Смысловые акценты игры, вышедшей до пандемии, предвосхитили многие риски и настроения, порожденные физическими и социальными барьерами периода ограничений COVID-19. Эмпирическим материалом для анализа кейса стали русскоязычные стримы на платформах YouTube и Twitch, посвященные Death Stranding. Авторские результаты предваряются обзором опыта тех, кто уже изучал постапокалипсис, представленный в различных художественных формах — кино, книгах, компьютерных играх. В произведениях массовой культуры выделяются нарративные и визуальные шаблоны постапокалипсиса: разделение пространств и персонажей на «испорченные/зараженные» и «чистые»; странничество; внимание к необычным деталям быта и мироустройству, эстетизация руин. При обсуждении среды обитания, которая моделируется в Death Stranding, авторы отмечают явные солидаризирующие и эко-ориентированные, внесенные в историю и механику игры: акцент на минимализме потребления и важности переработки мусора, открытие новых возобновляемых ресурсов, кооперативное использование инфраструктуры, неэффективность насилия. По мнению авторов статьи, модель среды обитания данной игры приносит новые инсайты в социотехническое воображаемое наших дней.

Ключевые слова: социотехническое воображаемое, компьютерные игры, среда обитания, постапокалипсис, инфраструктура, Death Stranding.

Введение

Футуристические идеи и образы являются частью картины мира человека или общества. Посредники, передающие эти представления, сегодня приняли новые формы: не философские или теоретические дискурсы, не легенды, не религиозные догмы, а источники повседневной массовой культуры — научно-фантастические романы, фильмы, телевизионные программы, реклама и компьютерные игры предлагают нам модели будущего, предостерегают от неправильных шагов. Тексты массовой культуры стали новой силой, влияющей на футуристическое воображение людей. Образы-прогнозы функционируют как важный культурный ресурс, позволяющий осуществиться, прижиться или быть отторгнутыми социальным или техническим инновациям. Можно сказать, что компьютерные игры мобилизованы для представления моделей будущего, в том числе постапокалиптического. Как когда-то научно-фантастическая литература, игры сегодня выполняют прогностическую функцию — они позволяют нам представить другой мир, который мы можем не просто наблюдать, но принимать решения и совершать поступки в сгенерированной среде.

Цель данной статьи — обсуждение специфики в представлении среды обитания, где может действовать игрок *Death Stranding* / «Выход смерти» (Kojima Productions, 2019), как варианта социотехнического воображаемого. Автор игры, Х. Кодзима (H. Kojima), давая интервью Би-Би-Си, подчеркнул, что в основе его концепции находится идея поддержания связей между людьми [1]. Игра была выпущена до пандемии коронавируса, и Кодзима говорил о таких беспокоящих его фактах недружелюбного пространства, как возведение стены Д. Трампом на границе с Мексикой и барьеры брексита. После столкновения с пандемическими ограничениями представляется чрезвычайно актуальным обратиться к риторике *Death Stranding*, интерпретирующей коммуникативные «разломы» между людьми и сообществами, а также способы их преодоления. Убеждающая риторика компьютерной игры была названа И. Богостом (I. Bogost) процедурной риторикой; это значит, что игра доносит заключенные в ней идеи рамками своих правил [2]. Именно поэтому игровая модель среды обитания может рассматриваться как утопия, способная материализоваться. Под средой обитания, представленной в игре, мы понимаем искусственные и природные условия, в которых живут герои *Death Stranding*. Благодаря тому, что компьютерная игра представляет собой процедуру ее прохождения, среду обитания возможно не просто наблюдать на экране, как в кино, но ощущать при совершении действия игровым протагонистом.

Наша работа реализуется посредством анализа кейса одной компьютерной игры с ее визуальностью, нарративом и игровыми механиками. Обращение к *Death Stranding* связано, во-первых, с концентрацией ее разработчика на деталях сюжета, а не на динамике достижения игровых целей, что расширяет возможности социального исследователя в сборе данных о социотехническом воображаемом, которое распространяется игрой. Во-вторых, в произведении Х. Кодзимы воплощены авангардные тренды игровой разработки — сближение с кинематографом, донесение социально значимой концепции, эксперименты с отказом от азартного игрового начала — все это позволяет игре конкурировать с серьезной футурологией. В-третьих, некоторые элементы игрового мира *Death Stranding*, созданного в допандемический период, предвосхищают то, что приобрело особое значение в си-

туации COVID-19, и это также стимулирует обсудить прогностический потенциал игрового социотехнического воображаемого.

Статья начинается обзором идей о представленности постапокалиптической тематики в массовой культуре. Затем дается характеристика концепта «социотехническое воображаемое», направляющего авторскую логику анализа игровой среды обитания, и проблематизируется примененный алгоритм работы с кейсом. После этого излагаются результаты — семантика инфраструктуры, жилища, гаджетов, функционирующих в игре, говорится и о специфике акцентированных рисков. Наше исследование сфокусировано на иммерсивности и образности постапокалиптической среды обитания в игровом медиуме, ставшем сегодня привычным поставщиком информации и впечатлений.

Опыт изучения «маскультных» образов постапокалипсиса

Сюжеты о жизни человечества после глобальной катастрофы, идейно связанные с иудео-христианским концептом апокалипсиса, освоены массовой культурой, прежде всего — фантастикой как одним из самых успешных с точки зрения внимания аудитории современных жанров в литературе, кинематографе, комиксах, анимации и компьютерных играх. Хотя в советской фантастике, ограниченной рамками социального оптимизма, апокалиптические сюжеты были редуцированы до «не нашего будущего» (как, например, в произведениях братьев Стругацких или в фильме М. Швейцера по киноповести Л. Леонова «Бегство мистера Мак-Кинли», 1975 г.), с развитием гласности и ослаблением идеологии присутствие пугающей темы в отечественных произведениях перестает быть маргинальным.

Как академический ответ на снятие табу с образов постапокалипсиса российскими исследователями формируется научная повестка дня по этой тематике, в наполнении которой наиболее проработанными оказываются литературные и кинообразы. Сегодня, спустя уже несколько десятилетий с периода «дегабузации», прослеживается творческий бум в обсуждении данной темы, что влияет, как нам кажется, на теоретический уровень публикаций. На фоне немалого количества описательных работ, пересказывающих произведения и, в лучшем случае, дающих какие-либо их классификации, отметим позитивный вклад искусствоведа А. Б. Санданова, который, специализируясь на постапокалиптических сюжетах в американском кино [3], озвучивает ряд важных идей, общих для работающих с данной темой. Так, он подчеркивает разделение текстов о конце света (апокалипсисе) и текстов «о деятельном “продолжении света” после его конца» [3, с. 8] (постапокалипсисе), что часто не дифференцируется другими авторами, но актуально для понимания произведений. Кроме того, по мнению Санданова, в том, как хронологически располагаются всплески интереса к постапокалиптическим мотивам, прослеживается связь с культурными вызовами, общими для западной, урбанистической, постиндустриальной цивилизации (например, рейгановская гонка вооружений обуславливает антиядерное кино 1980-х) [3, с. 8]. Ученый также говорит о культурно-эстетических функциях, которые выполняет постапокалиптическая сюжетность: она борется с нашим ощущением беспомощности из-за бесконечного усложнения окружающего мира и уменьшает ностальгию по времени, когда чело-

век действовал и преодолевал трудности; она дает выход страхам перед жестокостью ближних (то, что беспокоило, наконец озвучивается).

Важная особенность постапокалиптических произведений — их нацеленность на миромоделирование — обсуждается в посвященной фантастике статье Л. С. Березовской и С. А. Демченкова. По мнению авторов, погружение в детали того, как обустроена и воспроизводится повседневная жизнь-выживание оставшихся после катастрофы, держит сюжет на плаву не меньше, чем отношения главных героев. Миромоделирующая составляющая, очерченная в данной статье, может включать подробную характеристику быта, обычаев и нравов выживших, способов их приспособления к новой (обычно агрессивной) окружающей среде, вплоть до указания названий, особенностей применения медицинских препаратов, оружия и так далее; исследование различных социальных «деформаций», латентно существовавших в до-апокалиптический период, но «активированных» катастрофой; не менее подробное описание «новой природы», возникшей на развалинах прежнего мира [4, с. 65]. Перевод режиссерами и писателями в регистр обыденного катастрофических приспособлений, свойственных изменившемуся универсуму, усиливает шок зрителя/читателя/игрока.

То, что образы постапокалипсиса не уходят из российской академической повестки дня, приводит к появлению работ по некоторым отдельным аспектам темы. Практика странствия в постапокалиптических жанрах разбирается культурологом С. С. Ильиным, который на примере «сталкерства» обсуждает жизнеутверждающий смысл поисковых перемещений героев [5]. Филолог М. Н. Крылова проанализировала специфику современных российских литературных произведений, посвященных зомби-апокалипсису и постапокалипсису, и подчеркнула влияние идеи воскрешения в русской культуре на более позитивные, по сравнению с зарубежными, интерпретации оживающих умерших [6]. Отвечая на экстремальную реальность пандемии 2020 г., В. Д. Данилова размышляет о постапокалиптических стратегиях в сериале «Ходячие мертвецы», отмечая типичное стремление людей повторить докризисные институциональные взаимодействия, которые считаются лучшими и правильными [7].

Обратим внимание и на публикации российских авторов о постапокалиптике применительно к компьютерным играм. По нашему мнению, этот поворот в развитии темы освоен недостаточно. Среди значимых находок можно отметить идеи о клишированных приемах в играх с постапокалиптическим сеттингом, предложенные М. Подвальным. Исследователь определяет игры S.T.A.L.K.E.R., «Метро», «Мор. Утопия» как постсоветские творческие продукты, несущие на себе «печать» советской фантастики, но также использующие тропы, общие для текстов о пост-мире. А именно — принцип двоимирия (островки порядка противостоят хаосу); дихотомия протагониста и испорченного апокалипсисом Другого; логика гламуризации/«диснеизации» в развитии действия [8]. Во многом, как нам кажется, под влиянием гипотез М. Подвального написан текст о концепции визуальной новеллы Getting Through [9].

Другие российские авторы, обратившиеся к играм с постапокалиптическим сюжетом, решают задачи, которые, скорее, не прямо, но косвенно связаны с аналитикой игрового катастрофизма. Так, М. В. Омеляненко разбирает прием цитирования в играх Fallout и Fallout 2. Приметы XX в. — мелодии, вещи, рекламные

тексты и др. — изобилуют в игровом мире, хронология которого относится к XXII–XXIII столетиям. Таким образом, считает исследователь, будущее конкретизируется за счет прошлого, что сильнее воздействует и задевает игрока, помнящего такие эпохальные приметы [10]. В статье В. В. Кириченко проанализировано явление динамического повествования, то есть почти непрерывного присутствия рассказчика и комментатора в игровом процессе action/RPG *Bastion*. Тем самым показаны возможности филологической методологии в анализе текстуальных и собственно языковых явлений в играх [11].

Популярные произведения западных авторов с апокалиптическими и постапокалиптическими сюжетами, а также их аналитика, оформились в ответ на взрывы атомной бомбы в конце Второй мировой войны, но с некоторым отложенным эффектом. Применительно к литературе США исследователь Дж. Дьюи (J. Dewey) пишет, что катастрофа Хиросимы и Нагасаки вызвала вопросы, на которые нельзя было ответить ни с помощью обнадеживающей уверенности новой физики, ни с помощью потребностей геополитики. Казалось, что в мире родилась сверхъестественная сила, вызывающая религиозный трепет. Но реакция американской литературы на атомные ужасы была отложена на два десятилетия, поскольку авторам требовалось время для преодоления правительственных попыток заглушить ядерные дебаты, а также справиться с психологическими трудностями столкновения с фактом полного разрушения [12, р. 5]. В книге Дж. Дьюи разбираются романы американских писателей (К. Воннегута, Т. Пинчона, У. Перси и др.), развернувших критику, иногда утрированно карикатурную, ученых и военных, причастных к созданию оружия массового уничтожения. В ряду ключевых научных текстов стоит книга литературоведа Дж. Бергера (J. Berger) «После Конца: Репрезентации постапокалипсиса», размышляющего о культурной функции концепта «конец мира». По его мнению, поскольку каждое апокалиптическое изображение оставляет что-то позади, то возможно определить, что именно то или иное сообщество считает достойным гибели, и, кроме того, в популярных образах отражаются реальные, пережитые человечеством травмы [13].

Если говорить о зарубежных научных публикациях, посвященных катастрофическому кинематографу, то здесь продуктивнее всего обратиться к обзору, сделанному А. Б. Сандановым [3]. Благодаря этому автору любой другой заинтересованный исследователь может найти ключевые тексты, выходявшие начиная с 1970-х до 2000-х гг., о кинорепрезентациях ядерного или зомби-апокалипсиса.

Наконец, изучение компьютерных игр, связанных с концом света, у зарубежных авторов, так же как и у отечественных, обнаруживает два стремления — не только обращаться к отдельным произведениям, но также резюмировать общие тенденции в развитии темы. Например, о тенденции сближения выразительных форм древних текстов о конце мира и компьютерных игровых вселенных пишет Р. Вагнер (R. Wagner), работающая на пересечении проблем религии и популярной культуры. Ее точка зрения: религиозная теория апокалипсиса имеет упорядочивающее значение, поскольку она вооружает человека программой, показывающей логику истории. Компьютерная игра — это, безусловно, тоже программа, где есть упорядоченность уровней, целей и ролей. Она пишет: «Таким образом, апокалипсис в качестве “программы” обещает нам, что разворачивающийся порядок вещей был начертан задолго до того, как мы начали участвовать в событиях, что соответствует опыту, испытывае-

тому игроками видеоигр» [14, р. 4]. Поэтому, считает Р. Вагнер, индустрия игр и освоила эсхатологию, сделав последние времена и руины популярным сеттингом.

Интерпретация американских культурных кодов в игре *The Last of Us* (2013), предложенная австрийским ученым М. Фуксом (M. Fuchs), представляет собой возможности моноисследования конкретного произведения [15]. Автор исходит из того, что во всех историях, связанных с концом света, полного завершения всей жизни на планете не происходит. Человечество (оставшееся) начинает новый этап, и на примере *The Last of Us* Фукс анализирует «следы и призраки» современных США, вкрапленные в действие игры. В итоге автор выходит на проблематику конструирования культурной памяти медийными возможностями компьютерной игры.

Специфика игрового удовольствия, получаемого игроками в воспроизводимом постапокалиптическом пространстве, разбирается в статье М. Кондис (M. Condis) [16]. Стимулом для обсуждения увлекательности действий по выживанию в необычных условиях постапокалиптической реальности стала серия игр *Fallout*. Кондис замечает, как возможности что-то строить, придумывать и находить в открытом мире игры отвлекают от желания быстро пройти игру и достичь главной цели. Налицо — людонарративный диссонанс, то есть ситуация, при которой человек заинтересован повторением игровых ходов больше, чем быстрым игровым прогрессом. Оказывается, разрушенная среда обитания может не только пугать и вызывать негативные ассоциации, но ощущаться как потенциально творческая, по крайней мере в таком смоделированном варианте. Есть и еще один эффект, отмеченный М. Кондис: ныне живущие люди, ввергнутые в стресс катастрофическим дискурсом о будущем, оказавшись в Пустоши *Fallout*, как будто побеждают свой страх ожидания трагедии, поскольку начинают действовать в мире, ее пережившем.

Освобождающий смысл постапокалиптических руин проанализирован Э. Уоттсом (E. Watts) [17]. Исследователь пишет о неморальных пространствах, к которым можно отнести руины, поскольку, как правило, разрушение физических скреп сопровождается разрушением социальных структур. Отрешение от повседневных ограничений в результате всемирных катастроф не раз демонстрировалось на экранах (например, герой в постапокалиптическом городе в фильме «Я — легенда»), Уоттс же сосредоточивается на изменении гендерных установлений и возможностей в руинных пространствах *BioShock* (Irrational Games, 2007), *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008) и *Silent Hill: Shattered Memories* (Climax Group, 2009). По его мнению, решающий фактор для действия во неморальных ландшафтах руин — это все-таки личностное решение игрока, а эстетика разрушения не детерминирует столь однозначно творческих гендерных ролей.

Обобщая опыт социокультурного анализа, нацеленного на образы апокалипсиса и постапокалипсиса, подчеркнем предпосылки его формирования из общих тенденций общества риска. С укоренением темы всемирной катастрофы в произведениях массовой культуры сложились ее нарративные и визуальные шаблоны: разделение пространств и героев на «испорченные/зараженные» и «чистые», странничество, внимание к необычным деталям быта и мироустройству, эстетизация руин. Знакомство с тем, что уже реализовано исследователями, способствует пониманию социологического вклада в развитие темы. И это не только поставка эмпирических данных, с которой обычно ассоциируют социологию, но и трактовка разнообразных коллективных эффектов, обусловленных распространением игр с постапокалиптическим

сеттингом. Один из социологических разворотов темы — обсуждение инвестиций компьютерных игр в генерирование социотехнического воображаемого.

Как работать с кейсом *Death Stranding* в перспективе социотехнического воображаемого

Одним из важных для современных социальных исследований науки и технологий (STS) является понятие социотехнического воображаемого (sociotechnical imaginary), предложенное американским социологом Ш. Джазанофф (S. Jasanoff) в сотрудничестве с С.-Х. Кимом (S.-H. Kim). Социотехническое воображаемое — это ориентированное на будущее мировоззрение, сосредоточенное на том, благо или зло несет какая-либо технология или научное открытие, а также мнение по поводу общественных целей, которым способствуют научно-технические программы [18, p. 120]. Понятие «социотехническое воображаемое» имеет в виду, что разработка и реализация научно-технических проектов всегда обусловлена идеями о моральности внедряемой технологии, что делает технику сопряженной с некоторым социальным порядком. Образы социотехнического развития должны быть достаточно стабильными, видимыми и распознаваемыми. Тогда они влияют на область выбора и принятия технологий, задавая опорные точки при планировании будущего. Вместе с тем, по мнению Ш. Джазанофф, идеи и образы, относящиеся к социотехническому воображаемому, обычно спорны и изменчивы, могут конкурировать, так как разные социальные акторы склонны предлагать свою трактовку пользы или опасности технологии. В рамках социотехнического воображаемого заключено несовершенное будущее время [19].

Компьютерная игра *Death Stranding*, переносщая нас в мир после катастрофы, где люди противостоят вырвавшимся из антимира «тварям», наполнена новыми гипотезами о потенциально возможном материально-техническом обустройстве жизни. В миромоделировании Х. Кодзимы особое внимание уделяется поддержке инфраструктуры. И дело даже не в том, что разыгрываемая история посвящена работе доставщика, который разносит посылки и настраивает терминалы общей сети разрозненных поселений, а в том, что каждый игрок получает возможность улучшить проходимость некоторых участков пространства, поставив и оставив для других игроков лестницу, расчистив спуск и т. п.

Эмпирический анализ игрового кейса мы проводили на основе наблюдения стриминга на каналах KuplinovPlay¹ и SnowMiska². Общий объем времени просмотренных трансляций приближается к 30 часам. В ходе наблюдения нас интересовали игровые действия стримера, его комментарии и чат на канале. Формат стрима

¹ *Death Stranding* СТРИМ #1, 2019 г. URL: https://www.youtube.com/watch?v=UBfc2D88_ (дата обращения: 28.12.2021); *Death Stranding* СТРИМ 2, 2019 г. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=OQygaSrsbNU> (дата обращения: 28.12.2021); *Death Stranding* СТРИМ #3, 2019 г. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=T133Vy0M2yc> (дата обращения: 28.12.2021); *Death Stranding* СТРИМ #4, 2019 г. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=lbMqoHM6KMY> (дата обращения: 28.12.2021); *Death Stranding* СТРИМ #5, 2019 г. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=MZwCEeu8F0A> (дата обращения: 28.12.2021).

² Доставлю хорошее настроение #ФоллоуЭтоБесплатно! 2021 г. URL: <https://m.twitch.tv/videos/1216125755> (дата обращения: 28.12.2021); Утренний курьер #ФоллоуЭтоБесплатно! 2021 г. URL: <https://m.twitch.tv/videos/1214414404> (дата обращения: 28.12.2021).

преобразует процедуру компьютерной игры в паратекст, на фоне которого звучит мнение стримера, ставящего собственные смысловые акценты по поводу игры как произведения [20].

Отметим также, что появление *Death Stranding* сопровождалось аналитикой игровых журналистов, например среди русскоязычных публикаций вдумчивый разбор сделан на страницах интернет-издания *DTF* [21]. В отличие от журналистского вклада, по большей части описательного, мы применяем кейс данной игры для объяснения тенденций социотехнического воображаемого, с особым интересом прослеживая траектории преемственности и инноваций в концепции среды обитания.

Семантика дороги: от кочевого движения к инфраструктуре

Постоянное движение персонажей по постапокалиптическому пространству заставляет вспомнить о делезианско-гваттарианском кочевнике. В то время как перемещение стандартного путешественника обычно включает в себя отъезд и прибытие, кочевник движется по непрерывной траектории, где остановки являются временными. Походная жизнь, типичная для постапокалиптических игровых сюжетов, несет в себе подтекст того, как присвоение новых пространств связано с опасностью и защитой [22, с. 376] и, таким образом, неявно конструирует кочевничество как моральный императив, в итоге предполагая, что мобильность является желаемой нормой и единственным путем к выживанию и безопасности (хотя бы временной).

«Дорога» означает поиск путей к лучшей жизни, а в предельном значении — духовный поиск, приводящий к обретению священного («Грааля», «Града небесного», «к Богу»). Поэтому «дорога» всегда предполагает опасности и перипетии, необходимые для развития человека, а в случае компьютерной игры — для движения сюжета вперед. Дорога дает неожиданные тематические повороты, новые ландшафты, выполнение заданий-квестов, нахождение улучшенной экипировки и оружия. События, происходящие на дороге, преодоление ее опасностей как раз и создают то самое удовольствие от игры. Оно дает игроку, поглощенному обычностью реальных мест, возможность проявить дух путешественника и героя, увидеть ощутимые, пусть и виртуальные результаты своей деятельности. Но для игры *Death Stranding* кочевой смысл постапокалиптической дороги нехарактерен. Первостепенное значение перемещений героя — поддержание связей в распавшейся социальной целостности, поэтому он скорее путешественник в делезианско-гваттарианской номинации, который знает точки своего прибытия. По поводу сосредоточенности разработчика на идее связи не без доли иронии высказался игровой журналист, написав, что локация игры в пределах Соединенных городов Америки выбрана потому, что Кодзиме прежде всего интересуют слово «Соединенные» в названии страны [21].

Создавая нарратив и механику, автор игры, Х. Кодзима, поэтизировал веревку как инструмент удержания чего-либо вблизи человека. И в целом можно сказать, что игра пропагандирует силу простых вещей. Лестница для преодоления высоты и в качестве легкого мостика, контейнеры с грузом крепятся на спине — в основе всего лежит расчет на мускульную силу и терпение человека. Гаджеты есть, но их

использование надо всегда соотносить с издержками, которые они приносят (например, экзоскелет, облегчающий ходьбу, расходует заряд аккумулятора — приходится всегда думать, стоит ли по предстоящему пути шагать с экзоскелетом, или лучше напрячь свое тело), и, кроме того, разнообразие помогающих технологий нужно в этой игре заработать лишенным авантюрного «фана» перемещением доставщика-почтальона.

Вопреки традиции постапокалиптических произведений, сюжетно обращающихся к бегству, в *Death Stranding* все подчинено движению ради единения. История про доставку грузов и «протягивание» сети от поселения к поселению лежит на поверхности и в общем-то является далеко не основной особенностью *Death Stranding*, убеждающей в спасительности связи и инфраструктуры. Гораздо более глубоко проникающим императивом следует считать правила асинхронной онлайн-кооперации. Это значит, что, играя онлайн, участники постапокалиптической драмы могут использовать приспособления, созданные другими игроками для оживления предельно пустынного пространства. Геймплей дает шанс ощутить присутствие вклада других игроков, которых ты не видишь, но их помощь получаешь.

Столкнувшись с каким-либо приспособлением, ставшим общей инфраструктурой, игроки могут поставить отметку в виде лайка сделавшему это игроку. Поощрение лайками и их получение также работают на инфраструктуру, поскольку чем больше лайков игроки отдадут, тем больший доступ к структурам других игроков они получают. Поэтому не случайно, что одна из исследовательских интерпретаций среды обитания *Death Stranding* подчеркивает воспроизводство ее элементами логики платформенного капитализма. То есть протагонист игрока создает что-то, привлекающее многих, но отдача от потраченных усилий мала для отдельного субъекта, хотя значительна для всех в целом. Бонусы получает развивающаяся инфраструктура/платформа [23].

Death Stranding — игра с открытым миром, игрок действительно выбирает траекторию движения, и оперирование различными природными и искусственными элементами ландшафта составляют важнейший опыт игры. При этом чувствительный контроллер для игровой приставки передает телесные ощущения несущего груз курьера. Игровые неудачи также выражены здесь «ландшафтно»: при поглощении призраком-тварью происходит взрыв, делающий местность непроходимой и после возрождения героя.

Обычно игры показывают нам, что оседлость в эпоху постапокалипсиса терпит неудачу, требуя цикла непрерывного движения. Следуя этому «неписаному закону» апокалиптической фантастики, перемещение становится формой защиты жизни, в то время как любые поселения часто рассматриваются как опасные места. Но в концепции *Death Stranding* игрок стремится не убежать и атомизироваться, а восстановить связи между людьми. Ценность «шеринга» и обмена посредством инфраструктуры — вот то, что выделяется игрой в социотехническом воображаемом.

Бункеры и эко-этика *Death Stranding*

Столкнувшись с глобальными угрозами ядерного опустошения и экологической катастрофы, каждая из которых способна трансформировать поверхность

Земли в непригодную для жизни пустыню, ученые, инженеры и, вероятно, в меньшей степени писатели-фантасты обосновали два очевидных пути перемещения человечества — вверх или вниз. Колонизация космоса и подземное жилище стали главными элементами фантастики со времен Э. А. По, Г. Уэллса и Ж. Верна, часто как желанные выходы из отчаяния перед пугающим будущим. На вектор «космос — подземный город», появляющийся в утопиях, обратили внимание литературовед Дж. Бек (J. Beck) и архитектор М. Дорриан (M. Dorrian), по мнению которых освобождение от гравитации придало космическим полетам нечто вроде эйфорического подъема утопического будущего, движение вниз — хотя, возможно, более технически достижимое — чаще всего интерпретировалось как регрессивное [24, p. 133].

Бункерное будущее постоянно воспроизводится создателями игр. История игрового мира в *Death Stranding* повествует, что апокалипсисом стал разрыв границы между миром живых и умерших, тот самый «выход смерти». Специфика катастрофы, встроенная в концепцию игры, дает некоторые новые смыслы в понимании рисков для человечества. Не ядерный гриб или вирус и даже не зомби, а глобальное нарушение равновесия между живым и неживым переводит планету в состояние постапокалипсиса.

Теперь люди живут в безопасных и отдаленных друг от друга подземных узлах, которые представляют собой высокотехнологичные пространства. База организации «Бриджес», осуществляющей доставку грузов, на которую работает главный герой, размещена в высокотехнологичном многоэтажном подземном бункере, устройством и оборудованием скорее напоминающем космический корабль или утопический «умный дом» будущего. В комнате главного героя в бункере есть кровать, стол, душевая кабинка (есть игровые опции принять душ, сходить в туалет), на стене за стеклом висят его костюм, оружие, необходимые гаджеты, так как все максимально компьютеризировано. Люди в убежище облачены в чистую новую одежду — в специальные комбинезоны, деловые костюмы или аналог повседневной одежды. На руках у сотрудников фирмы «Бриджес» многофункциональные браслеты, осуществляющие связь и информационную поддержку. Для выхода на поверхность просторный круглый лифт долго поднимает персонажа. Холл — огромный ангар, куда может поместиться машина, и даже не одна, находится почти на уровне земли. Груз сдается в специальных технологичных терминалах. Наружу ведет длинный широкий коридор. Другие локации тоже не выглядят заброшенными, там трудятся механизмы, люди, компьютеры. Подземная санитованная технологичность противопоставляется буйной растительности земной поверхности. Голограммы, в коммуникацию с которыми вступает главный герой, дошедший до очередного подземного места жизни людей, дополняют концепцию тревоги по поводу социальной разобщенности. Но важно, что, став паратекстом в стриме, игра дополняется инсайтами комментаторов. Так, в стриме, проведенном Куплиновым, недвусмысленно звучит ирония над экспансией через доставку: мы вам — ценный груз, а вы нам — лояльность и принятие нашей организации.

Кодзима манифестирует эко-этику и предлагает ноу-хау оружия, производимого на основе телесных выделений человека. Самыми действенными оказываются гематические гранаты, тем самым игра заставляет думать о ресурсах тела, их решающей силе по сравнению с индустриальным железом. Этические вопросы ставятся

в игре и присутствием Бридж-Бэби, пограничного существа, что открывает возможность выбора для игрока при восприятии малыша vs устройства. Этим персонажем игра проверяет наши установки по отношению ко многим уже существующим разработкам в репродуктивной медицине.

Заключение

С 1960-х гг. в исследованиях культуры изучались популярные произведения в качестве материала для диагностики процессов той социально-исторической реальности, в условиях которой они были созданы. Социальные исследователи обращались к художественным дискурсам для выявления актуальных рисков и кризисов, волнующих общественность. Одна из завладевших умами тем — мировая катастрофа и жизнь человечества после нее. При этом художественное конструирование постапокалиптической реальности всегда сопровождалось размышлениями об изменении среды обитания и будущего технологий.

Вопрос, которым мы руководствовались в этой работе, заключался в следующем: как компьютерная игра в качестве популярного медийного нарратива способствует производству социотехнического воображаемого? Чтобы дать ответ, мы обратились к среде обитания *Death Stranding* и проследили прорывные инсайты, раздвигающие горизонт футуристических ожиданий современного человека.

Постапокалипсис «обнуляет» достижения цивилизации и ставит выживших перед лицом новой натуральности, с которой приходится считаться. Здесь и новые руины городских ландшафтов, и заброшенные дома, и природа, постепенно отвоёвывающая землю, ранее принадлежавшую людям, и новые опасности в виде зомби, мутантов и других враждебных существ. Сталкиваясь с этими вызовами, люди, выросшие в эпоху цивилизации, вынуждены стать постапокалиптическими первопроходцами/кочевниками и заново осваивать изменившийся мир, делать его пригодным для обитания. Но *Death Stranding* своей процедурной риторикой апеллирует к ценностям связи и труда, а не к бегству и бесстрашию первопроходца. Включаясь в игру, вы строите инфраструктуру, оставляя свой вклад другим игрокам, незнакомым, невидимым, но ощутимым по их отклику и постройкам. Среда обитания, как искусственная, так и технологическая, смоделированная игрой, подталкивает думать о ценности живого.

Литература

1. Powell S. *Death Stranding: Hideo Kojima explains his new game* // BBC. 2019. November 4. URL: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-50172917> (дата обращения: 02.12.2021).
2. Bogost I. *The rhetoric of video games* // *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning* / ed. K. Salen. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. P. 117–140.
3. Санданов А. Б. Постапокалиптический сюжет в американском кино: история развития и место в современном кинематографе: автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 2013.
4. Березовская Л. С., Демченков С. А. Постапокалиптика как жанр научной/паранаучной фантастики // *Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования*. 2016. № 4 (13). С. 64–67.
5. Ильин С. С. Странничество в постапокалиптике: идеи и структура жанра // *Ярославский педагогический вестник. Т. I (Гуманитарные науки)*. 2012. № 2. С. 302–306.

6. Крылова М. Н. Современный отечественный зомби-апокалипсис: штрихи к портрету нового литературного жанра // *Филология и человек*. 2018. № 2. С. 65–75.
7. Данилова В. Д. Реализация стратегий адаптации в условиях постапокалипсиса (на примере сериала «Ходячие мертвецы») // *Человек*. 2020. Т. 31, № 6. С. 181–189.
8. Подвальный М. А. Строительство апокалипсиса в отдельно взятой стране: эсхатологическая образность в постсоветских видеоиграх. URL: <https://gamestudies.ru/papers/apocalyptic-podvalny/> (дата обращения: 09.10.2021).
9. Левченко Е. А., Манторова А. В. Специфика постапокалиптической образности в пространстве визуальной новеллы «Getting Through» // *Мир науки и искусства: сб-к статей по материалам Региональной научно-практической конференции студентов, аспирантов, учащихся и молодых ученых, Пермский государственный национальный исследовательский университет*. Пермь, 2020. С. 243–252.
10. Омельяненко М. В. Тема XX века в игровой серии Fallout // *Труды Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств*. 2009. Т. 186. С. 160–164.
11. Куриченко В. В. Динамическое повествование в видеоигре Bastion // *Научный форум: филология, искусствоведение и культурология: сб-к материалов VIII международной заочной научно-практической конференции*. М.: Международный центр науки и образования, 2017. С. 10–16.
12. Dewey J. In a Dark Time: The Apocalyptic Temper in the American Novel of the Nuclear Age. West Lafayette: Purdue University Press, 1990.
13. Berger J. After the End: Representations of Post-Apocalypse. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.
14. Wagner R. Apocalypse and Video Games // *The Oxford Handbook of the Bible and American Popular Culture* / Ed. D. W. Clanton Jr., T. R. Clark. Oxford: Oxford University Press, 2020. P. 1–19.
15. Fuchs M. “Is this really all they had to worry about?” // *Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik*. 2019. Vol. 44, no. 1. P. 67–82.
16. Condis M. Fantasizing about the Apocalypse: A review of *Fallout 4* // *Resilience: A Journal of the Environmental Humanities*. 2017. Vol. 4, no. 2–3. P. 185–190.
17. Watts E. Ruin, Gender, and Digital Games // *Women’s Studies Quarterly*. 2011. Vol. 39, no. 3–4. P. 247–265.
18. Jasanoff S., Kim S.-H. Containing the Atom: Sociotechnical Imaginaries and Nuclear Power in the United States and South Korea // *Minerva*. 2009. Vol. 47 (2). P. 119–146.
19. Jasanoff S. Future Imperfect: Science, technology, and the imaginations of modernity // *Dreamscapes of Modernity Sociotechnical Imaginaries and the Fabrication of Power* / Ed. S. Jasanoff and S.-H. Kim. Chicago; London: The University of Chicago Press, 2015. P. 1–33.
20. Consalvo M. When paratexts become texts: de-centering the game-as-text // *Critical Studies in Media Communication*. 2017. Vol. 2 (34). P. 177–183.
21. Елистратов В. Жить в одиночестве — все равно, что быть мертвым: обзор *Death Stranding*. URL: <https://dtf.ru/games/78484-zhit-v-odinochestve-vse-ravno-cto-byt-mertvym-obzor-death-stranding?comments=&ref=dtf.ru> (дата обращения: 02.12.2021).
22. Делез Ж., Гваттари Ф. Капитализм и шизофрения. Тысяча плато. Екатеринбург; М.: У-Фактория; Астрель, 2010.
23. House R. Likers get liked. Platform capitalism and the precariat in *Death Stranding* // *Gamevironments. Spec. Iss. “Democracy Dies Playfully. (Anti-)Democratic Ideas in and Around Video Games”* / Ed. E. Pfister, T. Winnerling and F. Zimmermann. 2020. Vol. 13. P. 290–316.
24. Beck J., Dorrian M. Postcatastrophic Utopias // *Cultural Politics*. 2014. Vol. 10, no. 2. P. 132–150.

Статья поступила в редакцию 10 октября 2021 г.;
рекомендована к печати 7 декабря 2021 г.

Контактная информация:

Сергеева Ольга Вячеславовна — д-р социол. наук, доц., вед. науч. сотр.; o.v.sergeeva@spbu.ru
Мизиряк Надежда Андреевна — канд. социол. наук, ассоц. науч. сотр.; n.zinoveva@socinst.ru

Post-apocalyptic environment and its reinterpretation in *Death Stranding*

O. V. Sergeeva^{1,2}, N. A. Miziryak²

¹ St. Petersburg State University,

7–9, Universitetskaya nab., St. Petersburg, 199034, Russian Federation

² The Sociological Institute of the Russian Academy of Sciences— Branch of the Federal Center of Theoretical and Applied Sociology, Russian Academy of Sciences, 25/14, 7-ya Krasnoarmeyskaya ul., St. Petersburg, 190005, Russian Federation

For citation: Sergeeva O. V., Miziryak N. A. Post-apocalyptic environment and its reinterpretation in *Death Stranding*. *Vestnik of Saint Petersburg University. Sociology*, 2021, vol. 14, issue 4, pp. 330–343. <https://doi.org/10.21638/spbu12.2021.403> (In Russian)

Before becoming a reality, the technological environment exists in the projects and intentions of people. Sociologist S. Jasanoff offers the concept “sociotechnical imaginary”, which means ideas about the value of technologies and their future contribution to social development. The authors analyze some futuristic environment elements in the computer game *Death Stranding* based on this concept. The game embodies avant-garde solutions for establishing social communication infrastructure in a post-apocalyptic world. *Death Stranding*'s semantic emphasis, which was released before the pandemic, anticipated many of the risks and sentiments from the physical and social barriers of the COVID-19 period. The authors use Russian-language streams dedicated to *Death Stranding* as empirical material for the case analysis. The authors review the academic experience of those who have already studied the post-apocalypse presented in various popular texts (movies, novels, computer games). In mass culture stand out the narrative and visual templates of the post-apocalypse: division of spaces and characters into “spoiled/infected” and “pure”; wandering; attention to unusual details of everyday life and world order, aestheticization of ruins. When discussing habitat in *Death Stranding*, there are clear solidarizing and eco-friendly landmarks in the game narrative and mechanics: minimalistic consumption and the importance of recycling, discovery of new renewable resources, cooperative usage of infrastructure, the ineffectiveness of violence. According to the authors, the game's habitat model brings new insights into contemporary sociotechnical imaginary.

Keywords: social imaginary, computer games, environment, post-apocalypse, infrastructure, *Death Stranding*.

References

1. Powell S. *Death Stranding: Hideo Kojima explains his new game*. BBC, 2019, November 4, available at: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-50172917> (accessed: 09.10.2021).
2. Bogost I. The Rhetoric of Video Games. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, eds K. Salen; the John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning, Cambridge, MA, The MIT Press, 2008, pp. 117–140.
3. Sandanov A. B. *Post-apocalyptic plot in American cinema: history of development and place in modern cinema*: Thesis of PhD diss. in Art History. Moscow, 2013. (In Russian)
4. Berezovskaia L. S., Demchenkov S. A. Post-apocalyptic as a genre of science/parascience fiction. *Vestnik Omskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. Gumanitarnye issledovaniia*, 2016, no. 4 (13), pp. 64–67. (In Russian)
5. Il'in S. S. Pilgrimage in post-apocalyptic texts: ideas and structure of the genre. *Jaroslavskii pedagogicheskii vestnik. T. I (Gumanitarnye nauki)*, 2012, no. 2, pp. 302–306. (In Russian)
6. Krylova M. N. Contemporary Russian zombie Apocalypse: The finishing touches to the portrait of a new genre. *Filologiya i chelovek*, 2018, no. 2, pp. 65–75. (In Russian)
7. Danilova V. D. Implementation of adaptation strategies in Post-Apocalypse as illustrated by the example of the TV series “The Walking Dead”. *Chelovek*, 2020, no. 6, pp. 181–189. (In Russian)
8. Podvalnyi M. A. *Construction of the apocalypse in one country: eschatological imagery in Post-Soviet video games*, available at: <https://gamestudies.ru/papers/apocalyptic-podvalny/> (accessed: 09.10.2021). (In Russian)

9. Levchenko E. A., Mantorova A. V. Specificity of post-apocalyptic imagery in the space of the visual novel "Getting Through". *Mir nauki i iskusstva: sb-k statei po materialam Regional'noi nauchno-prakticheskoi konferentsii studentov, aspirantov, uchaschchikhsia i molodyh uchenyh*, Perm, Permskii gosudarstvennyi nacional'nyi issledovatel'skii universitet, 2020, pp. 243–252. (In Russian)
10. Omel'ianenko M. V. 20th century theme in the *Fallout* game series. *Trudy Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv*, 2009, vol. 186, pp. 160–164. (In Russian)
11. Kirichenko V. V. Dynamic storytelling in the video game *Bastion*. *Nauchnyi forum: filologiya, iskusstvovedenie i kul'turologiia: sb-k materialov VIII mezhdunarodnoi zaochnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii*. Moscow, Mezhdunarodnyi centr nauki i obrazovaniia, 2017, pp. 10–16. (In Russian)
12. Dewey J. *In a Dark Time: The Apocalyptic Temper in the American Novel of the Nuclear Age*. West Lafayette, Purdue University Press, 1990.
13. Berger J. *After the End: Representations of Post-Apocalypse*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1999.
14. Wagner R. Apocalypse and video games. *The Oxford Handbook of the Bible and American Popular Culture*, eds D. W. Clanton Jr., T. R. Clark. Oxford, Oxford University Press, 2020, pp. 1–19.
15. Fuchs M. "Is this really all they had to worry about?" *Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik*, 2019, no. 1, pp. 67–82.
16. Condis M. Fantasizing about the Apocalypse: A review of *Fallout 4. Resilience: A Journal of the Environmental Humanities*, 2017, no. 2–3, pp. 185–190.
17. Watts E. Ruin, gender, and digital games. *Women's Studies Quarterly*, 2011, no. 3–4, pp. 247–265.
18. Jasanoff S., Kim S.-H. Containing the atom: Sociotechnical imaginaries and nuclear power in the United States and South Korea. *Minerva*, 2009, vol. 47 (2), pp. 119–146.
19. Jasanoff S. Future Imperfect: Science, technology, and the imaginations of modernity. *Dreamscapes of Modernity Sociotechnical Imaginaries and the Fabrication of Power*, eds S. Jasanoff, S.-H. Kim. Chicago, London, The University of Chicago Press, 2015, pp. 1–33.
20. Consalvo M. When paratexts become texts: de-centering the game-as-text. *Critical Studies in Media Communication*, 2017, vol. 2 (34), pp. 177–183.
21. Elistratov V. *Living alone is like being dead: review of Death Stranding*, available at: <https://dtf.ru/games/78484-zhit-v-odinochestve-vse-ravno-chto-byt-mertvym-obzor-death-stranding?comments=&ref=dtf.ru> (accessed: 02.12.2021). (In Russian)
22. Deleuze G., Guattari F. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Ekaterinburg, Moscow, U-Faktoriia Publ., Astrel' Publ., 2010. (In Russian)
23. House R. Likers get liked. Platform capitalism and the precariat in *Death Stranding. Gamevironments. Special Issue "Democracy Dies Playfully. (Anti-)Democratic Ideas in and Around Video Games"*, eds E. Pfister, T. Winnerling, F. Zimmermann, 2020, vol. 13, pp. 290–316.
24. Beck J., Dorrian M. Postcatastrophic Utopias. *Cultural Politics*, 2014, no. 2, pp. 132–150.

Received: October 10, 2021
 Accepted: December 7, 2021

Authors' information:

Olga V. Sergeeva — Dr. Sci. in Sociology, Associate Professor, Leading Research Fellow;
 o.v.sergeeva@spbu.ru

Nadezhda A. Miziryak — PhD in Sociology, Associate Research Fellow; n.zinoveva@socinst.ru