Ксения Андреевна ЗАБЕЙВОРОТА

СЕМИОТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ГОРОДСКОГО ПРОСТРАНСТВА В ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОМ МИРЕ: НА ПРИМЕРЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

В статье постапокалиптический город рассматривается как структурированная знаковая система на материале компьютерной игры «Метро 2033» с опорой на модель семиосферы Ю.М. Лотмана. Выявлены ключевые семиотические особенности постапокалиптического города – его «антигородская» природа, палимпсестность, инверсия смыслов и формирование нового мифологического сознания.

Ключевые слова: *постапокалипсис, город, семиотика, семиосфера.*

Xenia ZABEYVOROTA

SEMIOTIC FEATURES OF URBAN SPACE IN A POST-APOCALYPTIC WORLD: A CASE STUDY OF THE VIDEO GAME

The article conceptualizes the post-apocalyptic city as a structured sign system, using the video game Metro 2033 as its empirical material and drawing on Yuri M. Lotman's semiosphere model. The study identifies key semiotic features of the post-apocalyptic city, including its "anti-urban" nature, palimpsestic structure, inversion of meanings, and the formation of a new mythological consciousness.

Key words: *post-apocalypse, city, semiotics, semiosphere.*

Образы конца света с древнейших времен присутствуют в культурном воображении человечества. В религиозных моделях эсхатологии город «после конца» связан с идеей окончательного порядка и справедливости: он мыслится как завершённый результат истории [Элиаде 2000: 23]. Однако в массовой культуре XX–XXI веков наблюдается сдвиг: постапокалиптический город всё чаще изображается не как «прекрасный новый мир», а как руины, в которых прошлое утрачено, а будущее ещё не наступило. Эта смена оптики требует анализа на уровне семиотической организации городского пространства.

В качестве материала исследования выбрана компьютерная игра «Метро 2033», поскольку она представляет город как систему, продолжающую функционировать после катастрофы.

В семиотической перспективе Ю. М. Лотман определяет город как локальную реализацию семиосферы – динамического культурного пространства, порождающего и перерабатывающего смыслы [Лотман 1996: 163]. Семиосфера включает три ключевых элемента: ядро как

нормативный центр; периферию как динамичную область изменений; границу как механизм перевода между внутренним и внешним. При этом в исследованиях постапокалиптики нередко доминирует описательная перспектива (руины, пустота, «конец цивилизации»), тогда как вопрос о том, как именно организуется городская семиосфера после катастрофы, остаётся менее разработанным. Возникает лакуна: постапокалиптический город описан как декорация, а между тем его можно осмыслить как структурированную знаковую систему.

Цель исследования – выявить семиотические особенности постапокалиптического городского пространства «Метро 2033». Метод – семиотический анализ визуального пространства на основе модели семиосферы Ю.М. Лотмана. Эмпирическая база собрана в ходе самостоятельного прохождения игры: зафиксировано 303 визуальных фрагмента; разработана кодировочная таблица по категориям «ядро / периферия / граница».

Структура семиосферы внутриигрового пространства раскрывается через взаимосвязь трёх базовых уровней – ядра, периферии и границ, – каждый из которых выполняет собственную роль в поддержании культурной динамики подземного мира.

1. Ядро: многоцентричная нормативность. Смысловое ядро семиосферы «Метро 2033» формируют крупнейшие политико-культурные объединения – Ганза, Красная линия, Четвёртый Рейх и Полис, контролирующие ключевые ветки и станции. Каждая фракция функционирует как автономная знаковая система со своей идеологией, символикой и ритуалами, нередко вступающими в конфликт с другими объединениями.

Ганза – торгово-хозяйственный альянс кольцевой линии, который можно интерпретировать как метафору капиталистического пространства: его существование основано на торговле и посредничестве. Красная линия воплощает коммунистическую модель с культом вождя, лозунгами и репрессивными практиками. Четвёртый Рейх представляет постапокалиптическую вариацию национал-социалистической идеологии, основанную на чистках и стремлении к однородности. Полис выступает научно-интеллектуальным центром подземного мира, хранящим книги, архивы и культуру. Он функционирует как «память» семиосферы и символический утопический город знания – своеобразные подземные Афины.

2. Периферия: функциональные зоны и деградация. Периферия в «Метро 2033» неоднородна и включает пространства, различающиеся

по уровню организации, знаковой плотности и степени вовлечённости в культурный обмен. Условно её можно разделить на два типа – хаотическую и функциональную.

Хаотическая периферия представляет собой ничейные, обветшавшие территории, запущенные и опасные. Это станции вне контроля крупных фракций, где существуют маргинальные сообщества, лишённые стабильных каналов снабжения и защиты, а также тоннели, служащие убежищем для тех, кто вытеснен из социального пространства: мутантов и преступников. В этих зонах культурные коды ослабевают, уступая место логике выживания без правил.

Функциональная периферия – это пространства, расположенные за пределами идеологических центров, но обеспечивающие их существование экономически, технически и символически. Такие станции поддерживают циркуляцию ресурсов и культурной памяти между ядром семиосферы и внешними зонами.

3. Границы: переходы между мирами и билингвальность барьеров. Границы семиосферы организованы нетипично: они проходят не столько по горизонтали – между станциями и фракциями, – сколько по вертикали, разделяя подземный мир живых и надземный мир мёртвых. Такая конфигурация подчёркивает инверсивную природу постапокалиптического пространства, где подземелье становится зоной безопасности, а поверхность – пространством хаоса. Вертикальный принцип воспроизводит мифологему катабазиса: путь главного героя Артёма оказывается не только перемещением по тоннелям, но и архетипическим переходом между мирами, сопоставимым с путешествиями Орфея, Одиссея и Гильгамеша.

При первом выходе на поверхность Артём говорит: «Как описать чувство, когда после двадцати лет в туннелях видишь небо?.. Вот он, мёртвый город… Добро пожаловать домой» [«Metro 2033»: http://]. Однако, возвращаясь, он признаётся: «Мы возвращались в метро, и я чувствовал, что мне в нём уютнее… Где же мой настоящий дом?» [«Metro 2033»: http://]. В связи с этим можно сделать вывод, что оболочка, граница семиосферы имеет четкие границы, которые ощущают ее жители.

Тип границы зависит от её локализации. В организованных точках выхода (базы Ганзы и Ордена) она военизирована и строго регламентирована: переход превращается в ритуал, доступный лишь при наличии допуска и экипировки. В разрушенных участках и брошенных выходах оболочка ослабевает, а радиация и существа

поверхности проникают внутрь, превращая границу в зону вторжения. Существенным измерением становится и биологическая непроходимость: без противогаза человек погибает, поэтому барьер поддерживается как социальными, так и природными механизмами.

Сталкеры и бойцы Ордена воплощают разные модели взаимодействия с границей. Орден Спарты функционирует как граница-страж, обеспечивающая стабильность системы, тогда как сталкеры выступают границей-переводчиком, принося из внешнего мира артефакты и обеспечивая культурное обновление. Это противопоставление – институционального и индивидуального, стабильного и изменчивого – раскрывает двойственную природу границы как механизма защиты и канала проникновения иного.

В ходе анализа были выявлены также *специфические характеристики* данной *семиосферы*. Она интересна тем, что, хотя и воспроизводит отдельные признаки города, в итоге превращается в его своеобразную антиформу. Жители стремятся поддерживать привычные социальные практики: создают рынки, рестораны, мастерские и производства. Однако всё это функционирует лишь как симулякр городского пространства, как анти-город.

1. Биологическая трансформация человека как следствие неестественного «умвельта». Пространство метро изначально не рассчитано для обитания: бункеры проектировались как временные укрытия. Это не «umwelt» человека (в терминологии Я. фон Икскюля [Цит. по: Князева 2014: http://]), а среда, где он где он лишь приспосабливается к выживанию. Недостаток солнечного света, ограниченность пространства, повышенная влажность и однообразие окружающей среды ведут к биологическим изменениям. Так, жители метро утрачивают способность нормально воспринимать солнечный свет, а продолжительное пребывание на поверхности способно вызвать слепоту. Тем самым человек превращается в иную форму жизни, приспособленную к подземному миру, – что позволяет рассматривать данную трансформацию в русле постгуманистической парадигмы.

2. Палимпсестность. Пространство метро насыщено следами прошлого: техническими указателями, предупреждающими надписями и табличками, утратившими свою первоначальную функцию. Так, сообщение «Осторожно, высокое напряжение» может находиться на полностью обесточенной станции. Табличка «Выход» способна вести в тупик, тогда как проход, обозначенный как запрещённый, нередко оказывается единственным путём к спасению. В ситуации постоянной

опасности со стороны мутантов и других людей подобные знаки не просто теряют информативность, но и могут вводить в заблуждение, становясь потенциально опасными. На их месте возникают новые маркеры – самодельные, но значимые в актуальном контексте. Возникает «палимпсестный» шум (в терминологии В.Л. Шаровой [Шарова 2022: http://]), то есть наложение разновременных знаковых систем, не образующих единого семантического поля. Тем самым хаотичность разрушенного внешнего мира воспроизводится и в семиотической организации подземного города.

3. Инверсия бинарных оппозиций. В постапокалиптической реальности привычные смысловые структуры подвергаются инверсии: знакомые культурные коды сохраняются, но в трансформированном виде. Мир приобретает парадоксальный характер.

Тьма, традиционно ассоциируемая с опасностью, здесь становится пространством защиты: именно она позволяет герою избежать обнаружения, выжить и уклониться от столкновения. Напротив, тишина – символ покоя – превращается в тревожный сигнал угрозы, указывая на возможную засаду или присутствие врага. Инверсия затрагивает и сферу питания: радиоактивные грибы, прежде смертельно опасные, перерабатываются и употребляются в пищу, становясь основным доступным ресурсом. То, что раньше означало гибель, теперь обеспечивает выживание. На уровне морали происходят более глубокие трансформации: убийство становится нормой выживания и не осуждается ни сообществом, ни в рамках условных правовых норм. В ситуации постоянной угрозы и дефицита ресурсов моральные ориентиры уступают инстинкту самосохранения. Меняется и пространственная символика: если раньше подземелье ассоциировалось с адом, а поверхность – с человеческой средой, то теперь подземный мир становится зоной относительной безопасности, тогда как поверхность превращается в смертельное пространство хаоса и радиации.

4. Мифологическое сознание. На руинах прежнего мира в пространстве метро складывается новая мифологическая система. Жители распространяют рассказы о «чёрных», проклятых станциях, чудесных спасениях и таинственных исчезновениях, наделяя происходящее чертами сакрализованного нарратива. Полис при этом предстает как мифологизированный центр света и знания – своего рода утопический город среди подземной тьмы. Секретный бункер Д-6, согласно преданиям, наполненный запасами пищи и вооружения на сто лет, осмысляется как утраченный рай. Образ «чёрных» варьируется от

демонического до мессианского – в зависимости от интерпретационной рамки. Персонажи создают импровизированные святилища и воспринимают метро как пространство, населённое душами, застывшими между мирами. Один из героев замечает: «Наши дети не поверят, что метро построили люди – подумают, что его создали боги» [«Metro 2033»: http://]. В ситуации утраты возможности рационального объяснения культура вновь обращается к мифу как к ключевому механизму порождения смыслов.

Проведённый анализ позволяет рассматривать город «Метро 2033» как семиосферу с ядром, периферией и сложной конфигурацией границ. Показано, что постапокалиптический город предстаёт как пространство, где воспроизводятся и одновременно трансформируются культурные коды. Тем самым исследование демонстрирует продуктивность семиотического подхода к анализу постапокалиптических урбанистических репрезентаций и открывает перспективу дальнейших сравнительных исследований городов «после катастрофы» как особого типа культурных пространств.

Список литературы:

Князева Е. Н. Понятие Umwelt Я. фон Икскюля и перспективы экологической мысли // Вестник Международной академии наук. Русская секция : электрон. журн. 2014. № 1. С. 68–74. URL: http://www.heraldrsias.ru/online/2014/1/297/ (дата обращения: 14.02.2025).

Лотман Ю. М. Внутри мыслящих миров: человек – текст – семиосфера – история. – М. : Языки русской культуры, 1996. – 464 с.

Шарова В. Л. Город как палимпсест: феномен «пустых мест» в городской среде // Полилог : электрон. журн. 2022. Т. 6, № 3. URL: https://polylogos-journal.ru/s258770110022905-7-1/ (дата обращения: 10.01.2025).

Элиаде М. Избранные сочинения: Миф о вечном возвращении; Образы и символы; Священное и мирское / пер. с фр. – М. : Ладомир, 2000. – 414 с.

Metro 2033 [Электронный ресурс] : компьютерная игра / разработчик 4A Games. – Электрон. дан. – THQ, 2006.

ЗАБЕЙВОРОТА Ксения Андреевна – магистрант Школы коммуникаций, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (г. Москва).

Научный руководитель – Запорожцева Людмила Евгеньевна, Ph.D. в области семиотики и культурных исследований, профессор Школы коммуникаций НИУ ВШЭ.