

Модульная память: образ индустриального жилья в видеоигровой архитектуре

DOI: 10.17323/3034-2031-2025-8-118-147

Аннотация

Статья посвящена репрезентации советской панельной архитектуры в видеоиграх и анализу тех смыслов, которые она обретает в цифровой среде. Панельное домостроение рассматривается как одно из важнейших явлений архитектурной истории XX века, сформировавшее облик советских городов и повседневность миллионов людей. Серийность и унификация, лежавшие в основе индустриального домостроения, превращаются в культурный код, доступный для интерпретации и переосмысления в медиа. В игровой культуре панельный дом выступает не только в качестве узнаваемого визуального мотива, но и как артефакт памяти, благодаря которому возможно исследование ностальгии, реконструкция прошлого и создание новых форм коллективной идентичности. В статье анализируются современные проекты — от инди-игр до крупных коммерческих релизов. На примере таких проектов как «ШХД: Зима», *PANELKA*, *Bright Lights of Svetlov* и других показано, что архитектурные пространства в цифровой среде могут служить не только фоном, но и полноценным инструментом нарративного и эмоционального воздействия. Игровые механики позволяют проживать архитектуру вовлеченно: проектировать интерьеры, взаимодействовать с деталями быта, сопоставлять их с личными воспоминаниями и культурными ассоциациями. Модульность и повторяемость панельной архитектуры находят параллели с логикой дизайна уровней, ритм и структура которых формируются набором ограниченных элементов. Исследование демонстрирует, что цифровая репрезентация панельного дома раскрывает новые способы взаимодействия архитектуры, памяти и медиа. Она позволяет не только фиксировать культурное наследие советского модернизма, но и превращать его в ресурс для осмысления настоящего, создавая уникальные сценарии переживания повседневности.

Ключевые слова: memory studies, game studies, панельное домостроение, массовое жилье, ностальгия, советская архитектура, игровая архитектура, цифровая культура

MAXIM V. SHIBAEV

V–A–C Foundation, GES-2 House of Culture,
119072, Russia, Moscow, Bolotnaya Emb.,
Building 15
cogonelo@gmail.com

modular memory:
the image of industrial
housing in videogame
architecture

Для цитирования: Шибаяев М. В. Модульная память: образ индустриального жилья в видеоигровой архитектуре // Журнал ВШЭ по искусству и дизайну / HSE University Journal of Art & Design. № 8 (4/2025). С. 118–147

Abstract

The article examines the representation of Soviet panel housing architecture in video games and explores the meanings it acquires within digital environments. Panel construction is considered as one of the most significant phenomena of twentieth-century architectural history, shaping the urban landscape of Soviet cities and the everyday life of millions. It is argued that seriality and standardization, central to industrial housing production, have been transformed into a cultural code that can be interpreted and reimagined across different media. In contemporary game culture, the panel house functions not only as a recognizable visual motif but also as a medial artifact of memory, enabling experiences of nostalgia, reconstructions of the past, and the creation of new forms of collective identity.

The article analyzes a range of recent projects, from indie games to large-scale commercial releases. Case studies such as *It's Winter*, *PANELKA*, *Bright Lights of Svetlov*, and others, illustrate that architectural spaces in digital media are not merely decorative backdrops but active instruments of narrative and emotional engagement. Game mechanics invite players to inhabit architecture directly: to design interiors, interact with everyday objects, and connect them with personal memories and cultural associations. The modularity and repetitiveness of panel architecture parallel the logic of level design, where limited sets of elements generate rhythm and spatial coherence within virtual worlds. The study demonstrates that digital representations of panel housing open new ways of linking architecture, memory, and media. They not only preserve the cultural legacy of Soviet modernism but also transform it into a resource for understanding the present, producing unique scenarios of experiencing everyday life.

Keywords: memory studies, game studies, panel housing, mass housing, nostalgia, Soviet architecture, game architecture, digital culture

Введение

Индустриальное домостроение — одно из крупнейших явлений архитектуры XX века, оставившее след и в облике городов, и в культурной памяти советских граждан. Оно возникло как ответ на жилищный кризис и попытку модернизировать среду, соединяя утопию и технологию. Предтечей стал опыт европейских модернистов в СССР 1930-х, прежде всего работа Эрнста Мая в Магнитогорске, где архитектура подчинялась задачам государства. В отличие от западных практик, архитекторы в СССР действовали в жестких рамках политических приоритетов индустриализации — необходимо было создать предприятие, а «возведение прилегающего к нему рабочего поселка (города) расценивалось государственными органами как побочная и второстепенная задача» [Волперт, Писториус, 2014, с. 9]. Опыт Мая в Магнитогорске показывает, что модернистский язык архитектуры и западные градостроительные принципы встраивались в советский контекст лишь частично, нередко уступая место логике власти и индустриального производства. Тем не менее, именно этот опыт можно считать ранней предысторией массового жилья, предвосхитившей серийность и унификацию, которые позднее воплотились в панельном домостроении.

Программы индустриального строительства, развивавшиеся с 1950-х годов, радикально изменили представления о жилой среде. Миллионы семей впервые получили отдельные квартиры, массовое жилье стало доступным, а города — унифицированными. С тех пор панельный дом закрепился в коллективном воображении как символ эпохи, связанной одновременно с надеждами на улучшение качества жизни и с неизбежным обесцениванием индивидуального опыта в условиях стандартизированного пространства.

В архитектурной теории и культурологии панельный дом рассматривается не только как техническое решение, но и как социокультурный феномен. Игорь Пилипенко выделяет пять основных этапов в истории массового строительства — от экспериментальных форм и решений к системе серийного индустриального домостроения, а затем к его институционализированной стагнации [Пилипенко, 2021, с. 578–587]:

1. НЭП (1921–1928) — рост жилищного строительства за счет частной инициативы;
2. Первая–третья пятилетки (1929–1941) — приоритет индустриализации, формирование нормативной базы;
3. Военный период и восстановление (1946–1955) — акцент на восстановление разрушенного фонда, сохранение жилищного кризиса;
4. Массовое домостроение (1956–1975) — переход к индустриальным методам, крупнопанельные технологии, быстрый рост объемов строительства;
5. Стагнация и улучшение качества (1976–1990) — замедление роста, но улучшение качества квартир и обеспеченность граждан отдельным жильем.

Индустриальные методы строительства задали специфический образ города: он начал рассматриваться как совокупность серий, модулей и повторяющихся ячеек, что стало одним из итогов стандартизации жилья при Хрущёве, как и появление термина «типовое строительство» [Устюгова, Конева, 2020, с. 220]. Рационализированная модель повседневности одновременно освобождала человека от коммунальной тесноты и дисциплинировала его, помещая в пространство, где всё заранее задано конструктивной логикой и нормами. Отсюда возникает двойственная семантика панельного дома: он может пониматься и как воплощение социального прогресса, и как символ отчуждения, монотонности и деперсонализации.

Сегодня интерес к панельным кварталам выходит за пределы сугубо архитектурного анализа. Они становятся объектами искусства, медиа и цифровой культуры¹. Визуальные образы хрущёвок и брежневов появляются в кино, литературе, фотографических сериях и, что особенно показательно, в видеоиграх. В игровом пространстве архитектурные формы обретают новую жизнь: они не только воспроизводятся в качестве узнаваемого фона, но и включаются в интерактивный опыт, формируя особые сценарии восприятия памяти о советской повседневности. Современные исследования видеоигр показывают, что они способны выполнять функции, ранее свойственные кино или литературе: транслировать исторические нарративы, моделировать социальные практики, формировать опыт проживания пространства. Включение панельной архитектуры в игровые миры позволяет рассматривать ее как элемент культурной памяти в цифровой среде. Здесь панелька превращается в символ, артефакт, позволяющий игрокам заново проживать знакомые или вымышленные пространства. Для анализа такого рода репрезентаций необходимо учитывать междисциплинарный контекст. С одной стороны, история архитектуры и урбанистики, где панельные дома рассматриваются как результат модернистских экспериментов и государственной жилищной политики. С другой — исследования культурной памяти и медиа, указывающие на то, что цифровые технологии создают новые формы сохранения и переосмысления прошлого. Особую роль здесь играет экранная культура, прошедшая трансформацию от кинематографа к телевидению, а затем к видеоиграм, в которых воспоминание совмещается с возможностью активного соучастия [Тарасов, Беляев, 2023, с. 54]. На новом видеоигровом этапе архитектура становится сценой, а игрок — ее обитателем и интерпретатором.

В центре статьи — вопрос о том, как советская панельная архитектура репрезентируется в видеоиграх и какие смыслы она обретает в цифровом пространстве. Индустриальные формы прошлого предстают носителями культурной памяти, а цифровые среды создают условия для их новой интерпретации, расширяя архитектурный дискурс и включая в него виртуальное

¹ Этот сдвиг фиксируется как в визуальной культуре (книги и фотосериалы о массовом жилье и моногородах), так и в исследованиях ностальгии и цифровой памяти; в игровом поле он осмысливается через сюжеты «постсо-

ветской повседневности» и ее медиа-мифологизацию. См., напр.: [Бойм, 2019; Zupagrafika, 2019; Zupagrafika, 2021; Артамонов, Балаш, Сюсюкин, 2025; Белов, 2024].

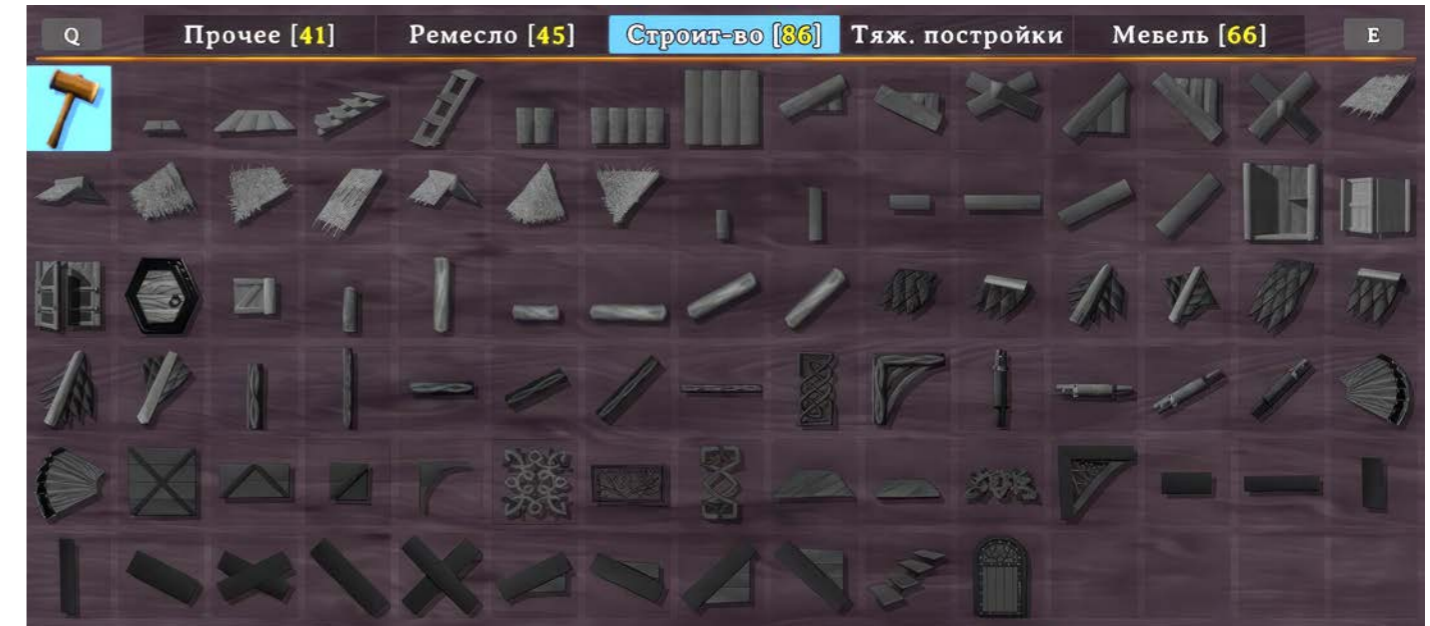
бытование панельного дома. Речь идет не только о «советском сеттинге», но и о том, как цифровая среда позволяет по-новому пережить, исследовать, деконструировать знакомые архитектурные формы. В ряде отечественных и зарубежных игр панельные дома и модульная система становятся не просто фоном, а частью художественного замысла и логики построения пространства. Функции архитектуры для воплощения этих замыслов отличаются в разных играх, сеттингах и жанрах: от симуляторов (*The Sims 3*, 2009; *The Sims 4*, 2014; *PANELKA*, 2025) до *survival*-проектов (*Valheim*, 2021; *Enshrouded*, 2024) и работ с акцентом на нарративе и эмоциональном воздействии («ШХД: Зима», 2019; *Bright Lights of Svetlov*, 2021; «ПАНЕЛЬКИ», 2022; *Nier: Automata*, 2017). Эти проекты задают новые отношения между пространством, памятью и игроком, в том числе переосмысляя виртуальную архитектуру как медиум, способный работать с эмоциональным опытом. Несмотря на возрастающее внимание к теме архитектуры в цифровой культуре, исследования, посвященные именно панельной типологии в видеоиграх, остаются единичными. Между тем, как показывают примеры, рассмотренные в данной статье, панельная архитектура в видеоиграх — это не просто визуальный мотив, а часть культурного кода, инструмент для реконструкции памяти.

Для анализа были выбраны игры, где панельная архитектура представлена наиболее выразительно — как визуально, так и на уровне игровых механик. Подборка охватывает разные форматы — от инди до крупных релизов — и фокусируется на репрезентативных примерах в пределах 2009–2025 годов. Метод исследования — качественный анализ игровых пространств и их сопоставление с архитектурными и культурными контекстами.

Модуль, типология, повтор: архитектурная структура виртуального города

Советская панельная архитектура создавалась как проект производственной, социальной и пространственной рационализации. Каждая серия домов представляла своего рода «архитектурную грамматику», предназначенную для масштабного воспроизводства. Повторяемость, модульность, стандартизированный монтаж — эти принципы должны были стать не только техническим решением, но и символом эпохи, воплощавшей мечту о рационально устроенном будущем. Города, организованные по принципу «кварталов» и «микрорайонов», должны были позволить эффективно осуществлять территориальное регулирование рабочей силы [Vronskaia, 2021, с. 12–13]. Именно эта архитектура — обезличенная, но при этом крайне узнаваемая — становится в цифровых играх полем для эстетического и культурного переосмысления.

В дизайне уровней модульные формы нередко используются как структурный прием. Полигоны, лежащие в основе игровой архитектуры, — строительные элементы для создания объемных объектов: чем больше полигонов, тем более детализированным получится объект. Соответственно, модули, блоки и панели — полигональные объекты — в видеоиграх сегодня



Ил. 1
Скриншот интерфейса *Valheim*. Предоставлено автором

Ил. 2
Скриншот интерфейса *Enshrouded*. Предоставлено автором

встречаются повсеместно в самых разных вариациях. Они формируют визуальную ритмику, задают модульную логику организации пространства и позволяют конструировать уровни из повторяющихся элементов, объединенных в наборы. Хотя не все модульные ресурсы разрабатываются как наборы, время, потраченное на планирование модульного набора, окупается, так как уменьшает потребность в переработках или трате сил на создание новых цифровых объектов. Логика панельной серийности концептуально рифмуется с производственными циклами игровой разработки: модульные ассеты, тайлы, префабы, наборы и сетка навигации обеспечивают элементы, из которых собирается уровень. Именно потому панельный дом — это не только узнаваемый объект, но и «родной» для видеоигр принцип организации мира: шаблонные элементы задают темп перемещения и паттерны взаимодействий. Принципы унифицированной сетки, стандартных измерений и повторяемых элементов позволяют гибко и эффективно строить пространственные структуры.

Инструменты модульного проектирования доступны не только геймдизайнерам, но и игрокам. В *Valheim* или *Enshrouded* можно строить жилища из типовых элементов — стен, крыш, лестниц. Логика игр в жанре выживания, основанная на утилитарности и скорости возведения, неожиданно переключается с принципами советского индустриального модернизма, где готовый воспроизводимый объект упрощал процесс освоения среды. В *Valheim* панельное строительство — это метод возведения построек с использованием отдельных модульных элементов, панелей, из дерева, камня или других материалов. Методика строительства основана на грамотном размещении стен, полов и крыш, которые соединяются друг с другом, формируя прочные конструкции (Ил. 1). Таким образом, строительство основывается на четырех принципах:

- модульность: фиксированные размеры элементов позволяют легко комбинировать их, что напоминает индустриальное строительство;
- прочность: панели держатся на опорных конструкциях, без которых возможен обвал;
- оптимизация: использование минимального количества ресурсов за счет несущих конструкций. Строительные материалы добываются игроком вручную: например, дерево нужно спилить, порубить и донести до дома;
- ровные линии: панели позволяют строить аккуратные симметричные сооружения.

Похожая система строительства используется и в игре *Enshrouded*. В ней игроки используют стандартные блоки и панели, которые также можно комбинировать друг с другом. Как и в предыдущем примере, строительство ведется из объектов фиксированных размеров, которые соединяются между собой. В процессе строительства новые элементы автоматически подстраиваются под соседние, что упрощает выравнивание и создание симметричных конструкций (Ил. 2). Характерной особенностью игры является



Ил. 3

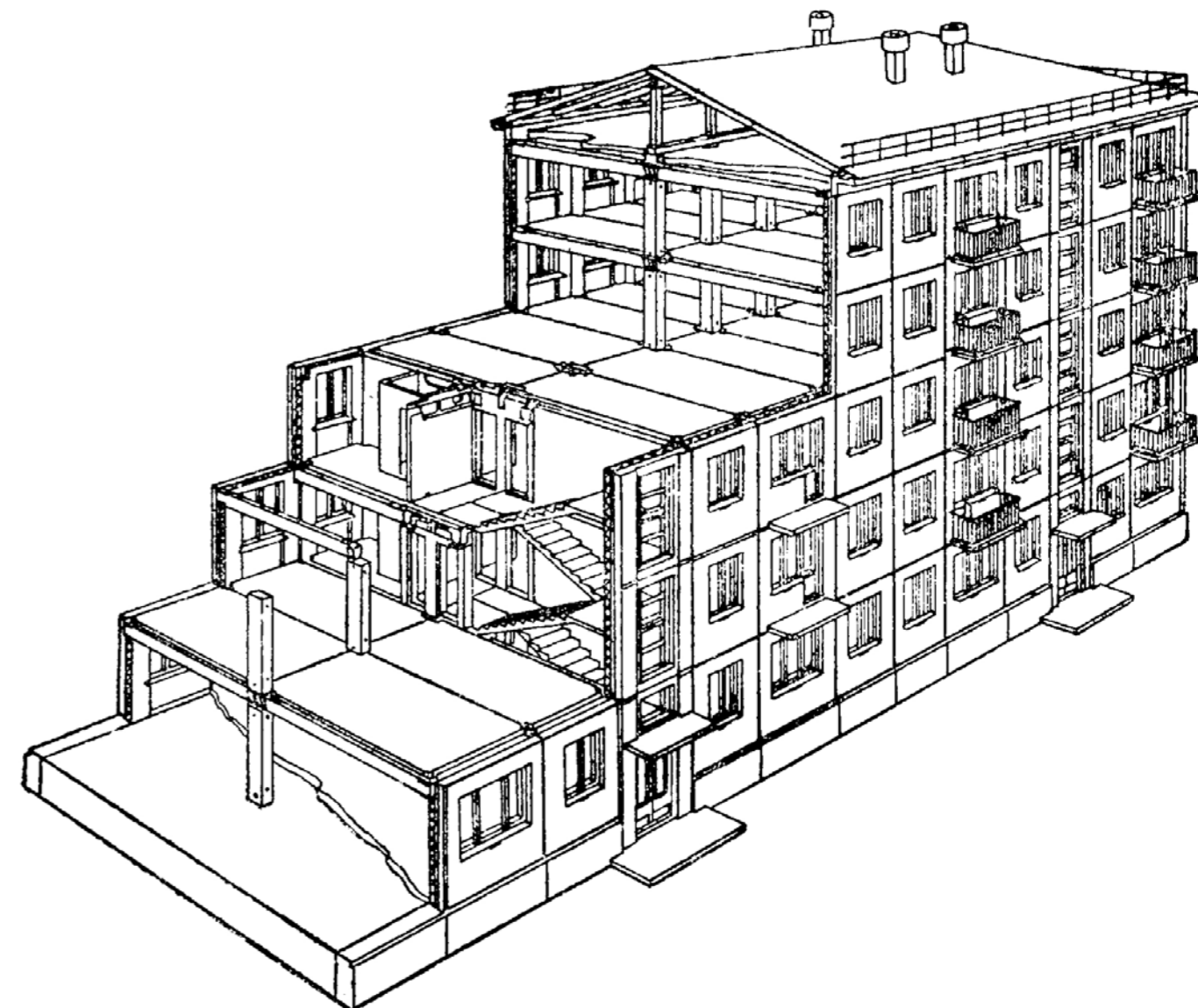
Скриншот интерфейса *Sims 4* с выбором готовых модулей. Предоставлено автором

возможность игровой реставрации/реконструкции: в виртуальном мире можно найти множество полуразрушенных зданий, вручную проанализировать материалы сохранившихся помещений и доработать их на свое усмотрение.

Еще один пример модульного строительства — *The Sims 4* (2014). Возможность размещать меблированные комнаты — готовые модули, которые можно интегрировать в подготовленные планы или располагать их отдельно — появилась в серии *The Sims* лишь с выходом четвертой части. Эта функция позволяет игроку выбрать из каталога уже оформленную комнату (например, кухню, спальню или ванную) и установить ее на участок целиком, без необходимости самостоятельно возводить стены и подбирать мебель (Ил. 3). В предыдущей части, *The Sims 3* (2009), существовала лишь ограниченная система чертежей планировок, однако она не предлагала готовых интерьеров с меблировкой и декором. Сам процесс строительства дома в игре опирается на использование тонких стен, которые устанавливаются на фундамент. Конечно, внутриигровая архитектура *The Sims* визуально имеет мало общего с модернизмом XX века, зато легко обнаружить концептуальные сходства. Например, в *The Sims 4* (2014) можно сохранять планы помещений и использовать их в качестве повторяющихся единиц. Любопытно и то, что в игре можно строить дома только до четырех этажей (без учета подвала). С концепцией панельного дома здесь, кроме ограниченной этажности, не много общего, но в подобном ограничении всё равно прослеживаются черты утилитарности и функциональности. Стоит заметить, что внутриигровая архитектура *The Sims* склонна к простой геометрии, с прямыми углами и симметрией.

Игровые механики из перечисленных игр по-разному осмысляют модульное и панельное домостроение, но все они объединены общими мотивами. Во-первых, это использование готовых панелей и модулей, что значительно упрощает весь процесс строительства. Во-вторых, физика виртуальных миров ориентирует игрока на реалистичное строительство, соразмерное персонажам. В-третьих, в основе всех построек лежат базовые потребности, которые необходимо удовлетворять игроку, заброшенному в мир с ограниченным количеством средств [Statham, Jacob, Fridenfalk, 2022, p. 2]. Именно поэтому самым первым жилищем игрока во многих подобных играх будет примитивный модуль — небольшая коробка из простейших материалов, которая будет видоизменяться в процессе игры.

Повторяемость конкретных архитектурных форм в ряде игр, выполненных в советском сеттинге, решает сразу несколько задач: с одной стороны, она создает атмосферу узнавания и псевдодокументальной достоверности, с другой — становится метафорой. Игры с советским сеттингом вызывают особый отклик у аудитории в России и на постсоветском пространстве, поскольку в них переплетаются элементы повседневности, хорошо знакомые по культурному опыту. Даже погружаясь в условные сюжеты и вымышленные миры, игроки неизбежно сталкиваются с узнаваемыми аллюзиями, которые отсылают их к детским воспоминаниям и коллективной памяти.



Ил. 4
АксонOMETрический разрез крупнопанельного дома
для массового строительства

Панельный дом визуально можно представить в виде конструктивной сетки за счет ячеистой структуры несущих панелей, повторяющихся сегментов, таких как подъезды, лестничные пролеты и этажи, а также стандартные оконные модули, расположенные по строгой схеме (Ил. 4). В эссе, посвященном влиянию сеточной логики на искусство, Розалинд Краусс использует термин грид, наделяя его таким свойством, как шизофреничность: произведение, выполненное в логике подобной сетки, или грида, создает иллюзию того, что за пределами этой сетки находится что-то еще, а следовательно, потенциально оно может быть бесконечным [Краусс, 1979, pp. 61–62].

Панельный дом нельзя назвать бесконечным, но логика советского модернизма с его серийностью рождала утопию непрерывного города — растущего вдоль, через повторяющиеся фрагменты. Панельный массив становился пространственным аналогом идеологической линейности — линии партии, прогресса, железной дороги. Еще Николай Милютин предлагал поточно-функциональную планировку городов [Милютин, 1930, с. 27], а Вигдария Хазанова отмечала «горизонтальные артерии сообщения» нового быта [Хазанова, 1980, с. 196]. Эта логика ленты трансформировалась в модульное домостроение, где каждый элемент автономен и повторяем. В играх панельные массивы воспроизводят тот же эффект: новые звенья мало отличаются от предыдущих, создавая ощущение утопической ловушки.

В качестве примера можно привести архитектуру в игре *Nier: Automata* на уровне *Desert Housing*, где необъятных размеров заброшенный район предстает в виде системы жилых комплексов (Ил. 5). Игрок перемещается среди руин, как по лабиринту, натываясь на заваленные песком проржавевшие автомобили, детские площадки и обломки зданий. Образ безжизненной пустыни аллегорически подчеркивается подходящей архитектурой: многоэтажные панельные дома, которые некогда служили жилым пространством для тысяч семей, теперь выглядят как уходящее вдаль и ввысь монолитное кладбище. Архитектурный образ здесь обобщен: он воспроизводит эффекты серийности и секционности массового жилья, но не отсылает к конкретному образцу.

В некотором роде, архитектура типового строительства в экстерьере и интерьере видеоигровых домов продолжает логику шизофренического грида. Высшей точкой этой метафоры служит сразу несколько проектов (*Samosbor*, 2020; «Клеть», 2024), в которых появляется гигахрущёвка — гипертрофированная форма архитектуры «хрущёвского» типа. Термин используется для описания фактически бесконечных, абсурдно масштабных панельных домов, которые визуально отсылают к советским «хрущёвкам», но многократно преувеличивают их масштаб². Это символ не знающей меры утопии, в которой изначальная идея доступного жилья осмысливается сквозь

² Термин «гигахрущёвка» не является архитектурным, он возник в среде игроков и художников для обозначения концепции бесконечного или чрезвычайно огромного комплекса, который состоит из жилых

блоков, заводов, исследовательских институтов и других объектов инфраструктуры. Иными словами, речь идет не столько о «хрущёвке», сколько о типовом строительстве в целом, воспринимаемом как единый массив.



Ил. 5
Внутриигровая фотография *Nier: Automata*.
Предоставлено автором

призму памяти и травмы, а визуальный язык критикует советский модернизм, по сути изображая пространство антиутопии.

Функциональная нейтральность панельной архитектуры не только обнажает геометрию и делает зримой саму логику серийности, но также позволяет по-особенному воспринимать те предметы, которые наполняют эти помещения. Тем не менее, низведение архитектуры до схемы не всегда связано с желанием создать пространство исключительной отчужденности или тревоги. Существует мнение, что использование сеттингов Центральной и Восточной Европы в играх в жанре хоррор влечет за собой риск фетишизации и стереотипного использования постсоветского пространства [Křobová, Janík, Švelch, 2023, p. 49]. Игровые разработчики действительно эксплуатируют этот подход, используя в том числе архитектурные образы для создания напряженной атмосферы.

Наибольший интерес представляет ситуация, когда интерьеры и экстерьеры советской панельной застройки выступают медиумами восприятия. В «ШХД: Зима» в фокус внимания попадают типовые дома и их интерьеры: на сюжетном уровне ничего не происходит, но каждый элемент рассказывает свою историю. Замкнутый характер игры с самого начала побуждает взглянуть на виртуальную среду не как на набор бытовых объектов, а как на целостное и выразительное пространство (Ил. 6). Появившись внутри квартиры, игрок может включить микроволновку и послушать ее гул, выбросить мешок в мусоропровод и туда же отправить осколки бутылок, раскиданные на лестничном пролете — вероятно, одним из жильцов квартиры, в двери которых можно безответно постучать. Включив телевизор в комнате, игрок увидит лишь помехи, но услышит фоновую спокойную музыку, способную вызвать ассоциацию с советским кинематографом. «Погрузись в безвременье, ни к чему не готовься», — фраза, которую можно обнаружить в одной из внутриигровых записок, описывает и геймплей игры.

После выхода на улицу игрок блуждает по засыпанному снегом дворам, натываясь на неоновые вывески, — например, магазина «Продукты» или салона красоты «Элиза», — а также на снегоуборочную технику, которая очень медленно передвигается по дорогам, не справляясь с непогодой. Эта спокойная умиротворенность позволяет сместить фокус внимания с геймплея или отсутствующей в игре остросюжетности на наполнение пространства и эстетику. Но можно взглянуть на проект и иначе: например, Диего Мехия-Аландия и Луис Наваррете-Кардеро считают, что игрок оказывается в плену идеологического бездействия, будучи неспособным осуществить свойственное видеоиграм развитие альтер-эго или хотя бы сюжета, и таким образом геймплей становится болезненной метафорой советского общества [Mejía-Alandia, Navarrete-Cardero, 2023, p. 65]. Такой взгляд на «советское» и «постсоветское» свойственен зарубежной критике и, как замечает доктор политических наук Сергей Белов при анализе игры *Atomic Heart* (2023), может отразиться и на наполнении, учитывая, что «игровой образ СССР выстроен преимущественно на основе копирования художественных нарративов, которые во многом были сформированы



Ил. 6
Внутриигровая фотография «ШХД: Зима». Комната.
Предоставлено автором

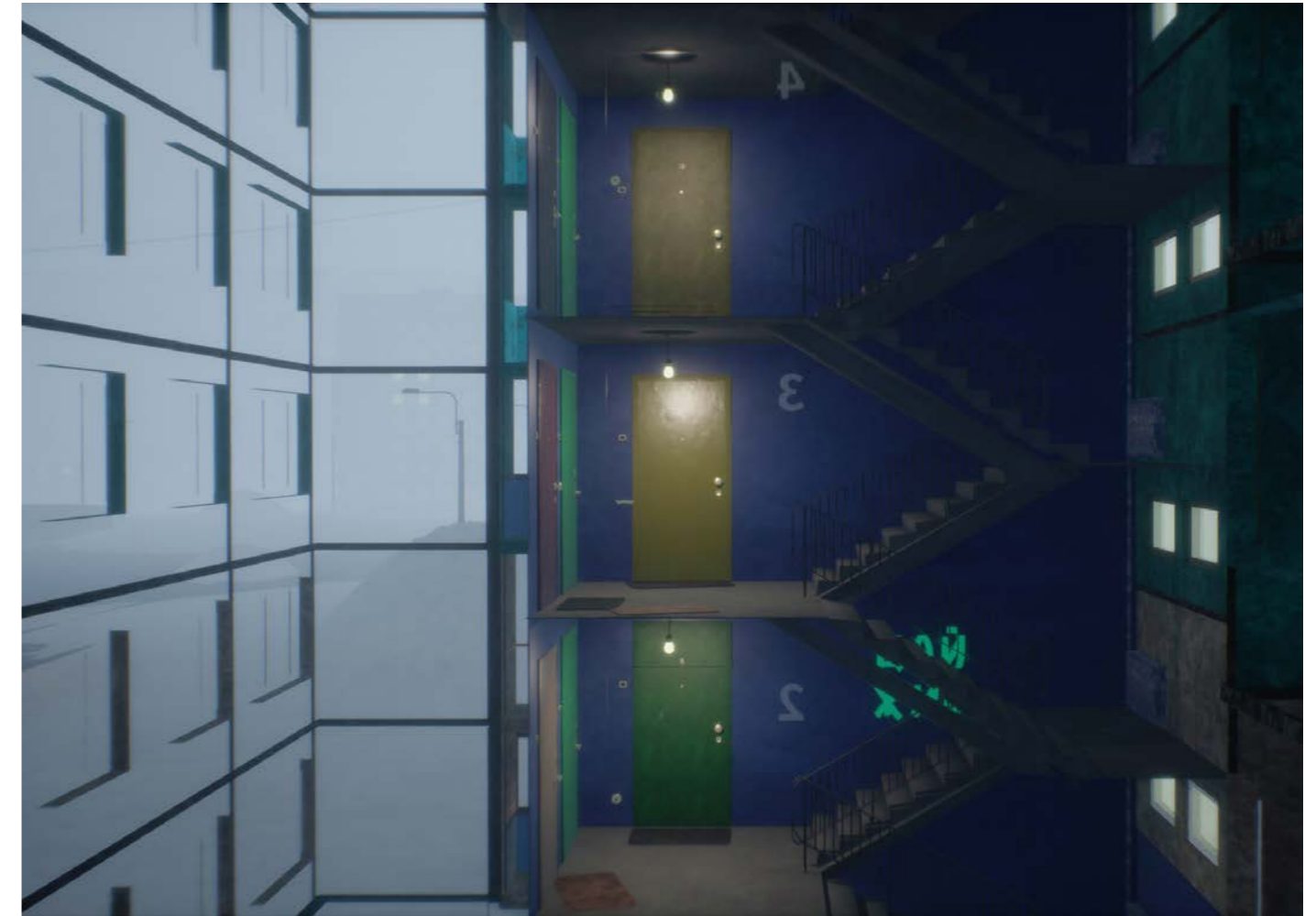
Ил. 7
Внутриигровая фотография «ШХД: Зима». Одно
из игровых зданий. Предоставлено автором

в периоды интенсификации противостояния США и Советского Союза» [Белов, 2024, с. 182].

Можно предположить, что источником вдохновения для создателей «ШХД: Зима» стали дома серии И-49 — одной из наиболее массовых девятиэтажных панельных серий конца 1960-х — начала 1970-х годов. И-49 — своего рода переходная форма между хрущёвкой и полноценной «брежневкой» — сохраняет минимализм и утилитарную эстетику раннего массового домостроения, но увеличивает высотность до девяти этажей. Этажность — один из главных индикаторов: для типичных хрущёвок характерно ограничение в четыре-пять этажей, обусловленное отсутствием лифтов и лифтовых шахт в проекте. Но в «ШХД: Зима» лифтовая шахта отсутствует. При этом в серии И-49 использовались выступающие открытые балконы с простыми металлическими ограждениями, а не утопленные лоджии, свойственные более поздним сериям (например, И-57 или П-44). Именно такая балконная система отчетливо читается на игровом фасаде (Ил. 7). Фасад дома в И-49 — гладкий, крупнопанельный, без цветных вставок и сложной фактуры. Вертикальные швы между панелями минимальны, горизонтальные почти не видны, что формирует строгий и ритмичный рисунок — в то же время, в игре дом словно облицован большими плитами, скорее напоминающими серию И-57. Оконные проемы относительно небольшие. Визуальный ритм фасада не прерывается декоративными элементами, что усиливает эффект монотонности и повторяемости. Вне зависимости от того, была ли ориентация на И-49 осознанной или случайной, важно, что эта серия отражает простоту и лаконичность «хрущёвской» архитектуры. Воплощенные в ином масштабе, который позволил создать образ «увеличенной хрущёвки», эти параметры отражают то, насколько универсальным символом советской эпохи может выступать панельная многоэтажка.

Архитектурный код серийности: панельный дом в цифровой среде

Архитектор и VR-разработчик Огуз Оркун Дома акцентирует внимание на принципиальном отличии пространства в видеоигре от пространства в иной цифровой среде: оно не только визуализирует среду, но и закладывает возможность реакции и взаимодействия, наполняет окружение сюжетным смыслом [Doma, 2014, p. 14]. Игровое пространство, в том числе архитектура, становится не абстрактной репрезентацией, а местом присутствия и самоощущения игрока. Архитектура в цифровом пространстве обретает смысл лишь в той мере, в какой она сохраняет связь с реальной логикой проектирования, типологии и модульного мышления. Внимание к повторяемым формам и серийности находит прямое отражение в советской градостроительной политике второй половины XX века, когда панельные дома, построенные по сериям 1–464, И-14, И-67, КОПЭ и другим, стали архитектурным аналогом массового производства. Многие серии отличались стандартизированной модульной структурой, в которой архитектура теряла черты авторства. Благодаря повторяющемуся ритму и технической воспроизводимости новый подход к коллективному жилью был востребован не только в новых поселениях



Ил. 8
Внутриигровая фотография «ПАНЕЛЬКИ». Глитч позволяет увидеть здание внутри и снаружи одновременно. Предоставлено автором

у производств, но и в крупных городах, и за пределами городских центров, где строились целые кварталы в виде бетонных многоэтажек [Zuragrafika, 2019, p. 115]. Именно эта ритмичность, визуальная и физическая, становится узнаваемой и в цифровом пространстве.

Модульность играет здесь ключевую роль. Панельный дом — не столько уникальное сооружение, сколько тип, определяемый серийным проектом: он возводится из стандартизированных элементов соответствующих размеров и форм, что позволяет тиражировать планировочные решения. Эта характеристика определялась решением Никиты Хрущёва, который подчеркивал необходимость производства строительных материалов на специализированных заводах [Malaia, 2020, p. 3]. Не то чтобы рисунок городской застройки стал тотально унифицированным, но теперь гораздо большее значение стали иметь комплексы и ансамбли зданий, нежели единичные строения [Архитектура СССР, 1963, с. 50]. В играх модульная логика определяет навигацию: лестничные пролеты и подъезды повторяются, но детали различаются (Ил. 8). Такой прием усиливает эффект присутствия через внимание к мелочам и отражает реальную жизнь, где типовое пространство всегда содержит уникальные штрихи.

Серийность в советском строительстве была не только техническим, но и идеологическим решением: устранение уникальности трактовалось как универсализм. Следует учитывать, что со временем региональные власти перестали ограничиваться только реализацией проектов по московским планам и стремились разрабатывать собственные, что в определенной мере привнесло индивидуальные авторские черты в типовую архитектуру [Zuragrafika, 2019, p. 7]. В видеоиграх же типология превращается в культурный код, в том числе и потому, что когда игроки оказываются в вымышленном пространстве, они постоянно сталкиваются с деталями и мотивами, которые отсылают к знакомому с детства опыту: к повседневным предметам, узнаваемой архитектуре и образам среды, глубоко укорененным в их памяти [Артамонов, Балаш, Сюсюкин, 2025, с. 32]. Во многих проектах подобная повторяемость не обесценивает архитектуру, а возвращает ей выразительность, замедляя внимание игрока.

Советская панельная архитектура внутри видеоигр особенно чувствительна к смещению акцента с утилитарности на содержание. Серийность и стандартизация превращают ее в своего рода визуальный язык, составленный из ограниченного набора морфем: балкон, лестничный проем, подъездная дверь, бетонный шов. Но как всякий язык, этот архитектурный код допускает вариации. В фасадной грамматике типового строительства знаковость напрямую связана с повторением: панельный фасад говорит не о доме, а о серии, о потоке, о системе. Например, в моногородах, чья экономика и социальная жизнь почти полностью зависят от одного крупного предприятия или одной отрасли, жилые дома были спроектированы практически одинаково и построены с использованием сборных конструкций, но с достаточной изоляцией и озеленением, которые должны были компенсировать отсутствие визуального разнообразия [Zuragrafika, 2021, p. 6].



Ил. 9
Внутриигровая фотография «Неясное».
Предоставлено автором

Ностальгия и эстетизация советского быта

В современной городской среде постсоветского пространства значительная часть жилого фонда по-прежнему представлена зданиями, возведенными по принципам индустриального домостроения, включая уже упомянутые «хрущёвки», а также «брежневки». Часть из них подвергается реновации, часть — сносу, однако в последние годы наблюдается рост интереса к этой архитектуре со стороны индустрии видеоигр. И не последнюю роль в этом играет ностальгия. Светлана Бойм выделяет два типа ностальгии [Бойм, 2019, с. 24]. Первый — «реставрирующая» — предполагает попытку воссоздания прошлого в его идеализированном виде. Второй — «рефлексирующая» — ориентирован на критическое и ироничное осмысление прошлого через призму памяти и культуры. Оба подхода могут сосуществовать в игровых произведениях, формируя сложные образы архитектурных пространств. Крупнопанельные дома также нередко становятся метафорой идеологического давления и урбанистической стандартизации. Для игроков это может быть интересным сеттингом, особенно в антиутопических и постапокалиптических сценариях, где подчеркивается разрыв между утопией и реальностью. Такое прочтение связано как с историческим восприятием советской застройки, так и с ее нынешним состоянием, хотя в играх встречаются и нейтральные, и более позитивные интерпретации.

В *Papers, Please* (2013) панельный дом, в котором живет главный герой, служит фоном для повествования, усиливая атмосферу отчуждения и бюрократического контроля — в данном случае разработчикам достаточно было добавить лишь одно изображение, визуализирующее дом, чтобы вызвать у игроков необходимую эмоцию. В *Beholder* (2016) многоквартирный дом выступает символом тотального надзора: каждый новый житель находится под постоянным надзором управляющего, задачей которого является поиск нарушителей порядка. В проекте «Неясное» архитектура ночного города становится способом погружения в меланхолическую, депрессивную атмосферу и эскапистское настроение, чему способствуют неотреставрированные подъезды, стоящие посреди пустыря дома и серо-голубая цветовая гамма (Ил. 9).

В игре «ПАНЕЛЬКИ» воспроизводится северный город с однообразной застройкой. Внимание игрока фокусируется на рутинности и замкнутом характере городской жизни. В то же время, сюжет игры «Санёк» (2024) погружает в 1990-е годы, — которые обычно принято изображать как неоднозначный период российской истории, — реконструируя позитивный опыт детства в постсоветской среде (Ил. 10). Но во всех случаях архитектурные формы играют значительную роль в построении нарратива и создании эмоционального фона.

Большой интерес представляет концепция топоса и «мифологии повседневности», разработанная Светланой Бойм [Бойм, 2002, с. 211]. Исследовательница указывает, что для понимания культурного значения пространства необходимо учитывать его материальные и символические атрибуты. Так, коммунальные квартиры 1960–1970-х годов включали набор устойчивых



Ил. 10
Внутриигровая фотография «Санёк». Предоставлено автором

предметных комплексов — от типовой мебели и сервизов до книг самиздата, — формировавших культурный код эпохи. Особый интерес представляют проекты, где игрок получает возможность самостоятельно конструировать виртуальные пространства. В *PANELKA* можно воссоздавать интерьеры конца 1980-х — начала 1990-х годов, используя реалистичные планировки типовых серий и мебель, знакомые жителям того времени. Даже стилистически «состаренные» предметы — с облупившейся краской или пылью — поддерживают эффект аутентичности. Функциональные и эстетические решения, принимаемые при обустройстве квартиры, становятся внешним выражением личности хозяина — своеобразной проекцией его «я» [Vella, 2019, pp. 159–162].

Интерьеры панельных домов в играх становятся своего рода «архитектурным сценарием», где актором является сам игрок. Так, в *PANELKA* типовая квартира не становится сценой, на которой разворачиваются сюжетные события. Игроку не важна история квартиры: он берет на себя роль дизайнера интерьера, задача которого — работа с формой и установка предметов из каталога: обоев, кухонных плит, животных, растений и даже стопок книг и рулонов туалетной бумаги (Ил. 11).

Игрок действует не по сценарию, а внутри заранее смонтированного пространства, обнаруживая в нем собственную логику. Архитектура не говорит сама за себя, но заставляет придумывать историю интуитивно: иными словами, игрок способен вообразить биографию несуществующего жителя квартиры, используя собственные воспоминания из детства или кино. Это противоречит тому, о чем пишет в своей работе Ксения Игаева: «формы ностальгии функционируют в рамках коммуникативной памяти, не рефлексирующей о специфике медиа, но использующей доступные средства для развлечения аудитории и расширения своей ниши на рынке» [Игаева, 2023, с. 71]. Ностальгия как феномен обращается к коммуникативной и коллективной культурной памяти и может одновременно выступать формой рефлексии о специфике медиума. Геймплей игры *PANELKA*, ориентированный на чувственное освоение пустого пространства, демонстрирует, что видеоигры способны выступать рефлексивными средами, где игрок получает возможность творить осмысленно и художественно.

Оформляя квартиру в *PANELKA*, сталкиваешься с теми же трудностями, что и в реальности. Нормы 1957 года задали минимальные площади (16 м² для однокомнатной, 22 м² — для двухкомнатной, 30 м² — для трехкомнатной), сформировав планировки с тесными кухнями и коридорами. Поэтому мебель приходилось ставить с ограничениями: шкаф в коридоре, микроволновка на холодильнике (Ил. 12). Подобная логика действует и в игре, где богатый каталог предметов — от гарнитура и техники до часов, игрушек или пепельниц — позволяет воссоздавать типичный быт и насыщать пустую квартиру нарративами.

На момент написания статьи в игре были доступны планировки в сериях К-7 (1-комнатная и 2-комнатная квартиры), 464 (1-комнатная) и 1-447С-47 (2-комнатная). В реальном мире серия К-7 — пятиэтажный многосекционный



Ил. 11
Внутриигровая фотография *PANELKA*.
Спроектированный санузел. Предоставлено автором

Ил. 12
Внутриигровая фотография *PANELKA*.
Спроектированная кухня. Предоставлено автором

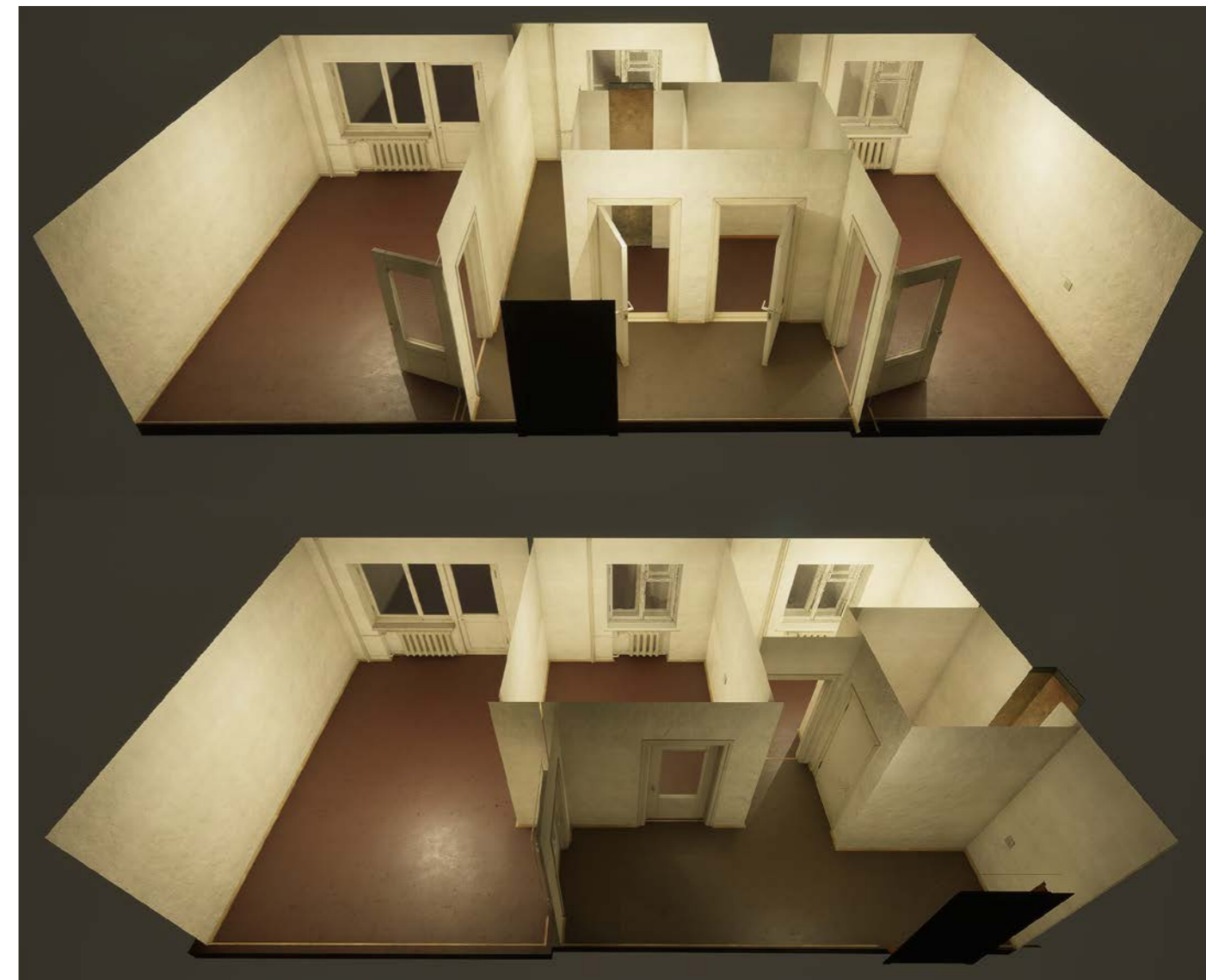
жилой дом, относящийся к зданиям периода Хрущёва, — возводилась с 1958 по 1970 год. В 1990-х в Москве было принято решение о сносе серии и к 2017 году в городе был снесен последний дом, находившийся на проспекте Маршала Жукова, д. 35, корп. 2. Это поднимает вопрос о медиуме видеоигр как цифровом архиве; о возможности сохранять память о проектах, в том числе архитектурных, уязвимых к переменам.

Наталия Брачиковска выделяет три уровня, на которых окружение формирует нарратив во взаимодействии с игроком. На уровне контекста игровая среда задает общее пространство действия, опираясь на жанровые нормы и ожидания, чтобы очертить рамку событий и впоследствии их переосмыслить. На макроуровне это мир, локации и объекты, создающие целостное представление об игровом пространстве. А на микроуровне — детали, складывающиеся в малые истории и вызывающие эмоциональный отклик [Brasikowska, 2021, pp. 172–173]. В играх панельный двор или подъезд становятся не просто проходными элементами, а пространствами воспоминаний. *PANELKA* показывает, как типологическая достоверность может сочетаться с личным выбором: игрок может воссоздать узнаваемый интерьер или превратить квартиру в инсталляцию. Это делает проект примером того, как «советское» превращается не в абстракцию, а в документально окрашенное переживание, основанное на памяти и ностальгии.

Таким образом, панельная архитектура работает с памятью. В *PANELKA* одна и та же планировка может быть «обжита» по-разному, следовательно, квартира оказывается не единственно уникальным образцом, а частью тиражируемого конструктора — как в руках одного игрока, так и в совокупности вариаций, созданных другими игроками. Панельная квартира становится камерной сценой, где сценаристом является сам игрок — как в песочнице на детской площадке (Ил. 13). В игровом контексте это место обретает иммерсивность — она погружает игрока, но не диктует, что ему делать, лишь вызывая определенные ассоциации набором возможных предметов. Панельный дом, будучи синонимом стандарта и серийности, неожиданно становится индивидуальным опытом — именно в видеоигровом медиуме, где он освобожден от реальных функций и воспроизведен искусственно.

Цифровая консервация культурной памяти

«ШХД: Зима» и *PANELKA* функционируют как реконфигурации культурной памяти, в которых воспоминание так или иначе уже отфильтровано разработчиком. Это не возвращение к прошлому, а производство его образа — в одном случае, статичного и атмосферного, а в другом — подвижного и гибкого. Как писал Морис Хальбвакс, память никогда не индивидуальна: она вписана в социальные рамки, и эти рамки определяют не только то, что мы помним, но и как мы это помним [Halbwachs, 1992, p. 38]. Панельные дома становятся в этом смысле архитектурными маркерами эпохи социализма со свойственными ей повторяемостью и циклом. Именно эта узнаваемость и приводит к ощущению «уже виденного» — своего рода архетипической узнаваемости, но без привязки к конкретному опыту. Ностальгия



Ил. 13

Внутриигровая фотография *PANELKA*. Разные планировки квартир. Предоставлено автором

в виртуальной архитектуре становится инструментом эмоциональной связи игрока с цифровым миром, позволяя возвращаться в прошлое и переосмысливать его. В *Bright Lights of Svetlov*, основанной на реальном радиационном инциденте, игроки проживают историю жильцов одной квартиры. Сначала двор и интерьер кажутся спокойными и медитативными, но постепенно становятся сценой для трагедии. Как и в *PANELKA*, здесь ключевую роль играет повседневность, обрастающая символами и значениями, которые превращают обыденное в носитель культурной памяти.

Визуальная среда игры опирается на точную реконструкцию материальной культуры позднесоветского быта. Интерьеры квартиры, планировка, мебель, отделочные материалы и предметы обстановки воспроизводят характерные черты жилых пространств индустриального домостроения (Ил. 14). Архитектура здесь не остается нейтральным фоном — напротив, она становится активным элементом повествования, формирующим ощущение монотонности. Пространство преобразуется лишь при заселении нового жильца — в тех же стенах он расставляет собственные предметы, которые понемногу меняют остающееся узнаваемым пространство. За обыденными деталями постепенно проступает трагический подтекст: знакомые вещи начинают работать как маркеры памяти и приобретать новый вес. Так бытовые истории жильцов неожиданно связываются с катастрофой — в финале игрок узнаёт, что причиной трагических событий стала капсула с цезием-137, замурованная в одной из стеновых панелей.

В контексте исследования архитектурной репрезентации в видеоиграх *Bright Lights of Svetlov* является показательной в нескольких аспектах. Во-первых, она иллюстрирует то, как типовая советская застройка может служить основой для создания эмоционально насыщенного нарратива. Во-вторых, проект демонстрирует потенциал цифровой среды для работы с ностальгией — в данном случае не «реставрирующей», воссоздающей идеализированное прошлое, а «рефлексирующей», позволяющей переосмыслить опыт через протяженность времени. Таким образом, *Bright Lights of Svetlov* вписывается в широкий спектр цифровых практик, использующих архитектуру как проводник культурной памяти. Игра подтверждает, что даже минималистичная по механике цифровая среда способна выступать полноценным инструментом исследования того, как цифровое пространство работает с коллективным культурным опытом. Визуальный облик жилых домов отсылает к усредненной типологии позднесоветской массовой застройки конца 1960-х — 1980-х годов (Ил. 15). Судя по всему, в игре не воспроизводится конкретная серия панельного домостроения. Вместо этого в фасадах комбинируются характерные черты секционных девятиэтажных домов этого периода: строгая симметрия фасадов, череда оконных проемов, консольные железобетонные балконы без остекления, плиточная облицовка светлых тонов.

Такие здания, ставшие основой микрорайонной планировки, формировали архитектурный фон советских городов и задавали унифицированный образ жилой среды. Игровыми прототипами могли послужить дома так называемого «второго поколения» типового индустриального домостроения,



Ил. 14
Внутриигровая фотография *Bright Lights of Svetlov*.
Предоставлено автором

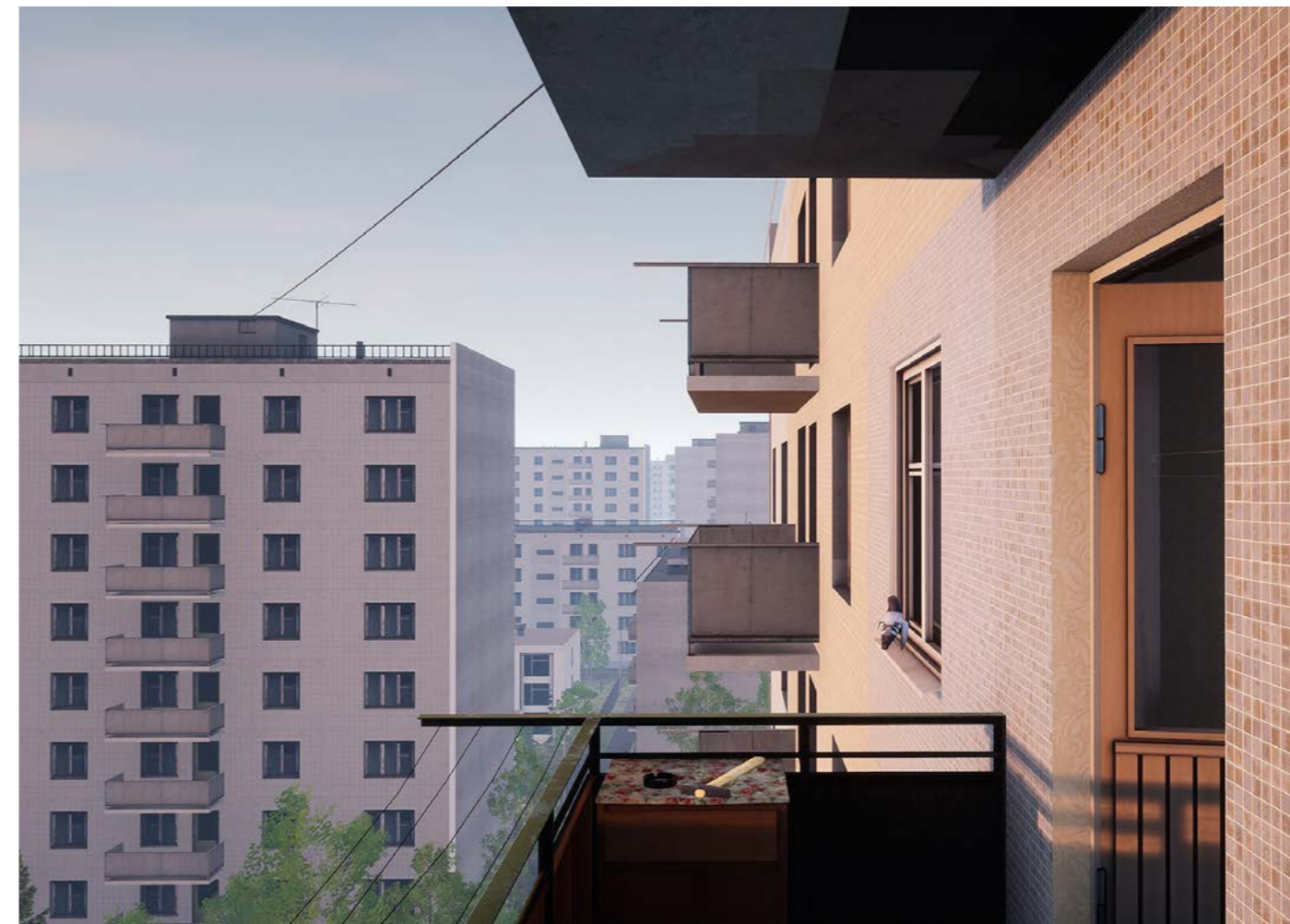
отличавшиеся от хрущёвок большей этажностью, увеличенными площадями квартир, отдельными санузлами и улучшенной теплоизоляцией. В игровом пространстве этот обобщенный архитектурный образ служит узнаваемым маркером эпохи и одновременно нейтральным фоном, позволяющим сосредоточиться на бытовых деталях и повествовании.

Заключение

Панельный дом, возникший как ответ на острую жилищную проблему середины XX века, превратился в один из наиболее узнаваемых символов советской повседневности. Его индустриальная рациональность и стандартизированная эстетика были призваны воплотить идею социальной справедливости и «нового быта», но вместе с тем обернулись опытом монотонности и отчуждения, который десятилетиями определял облик городов. Сегодня, спустя более чем полвека, эти дома продолжают жить двойной жизнью. С одной стороны, они остаются материальным наследием, предметом критики за обезличенность и недолговечность. С другой — становятся важнейшими носителями памяти: их образ закрепился в визуальной культуре, в искусстве и цифровых медиа. Видеоигры особенно чутко улавливают это амбивалентное восприятие. Для западного игрока «панелька» зачастую выступает экзотической декорацией постсоветского пространства, для отечественного — местом узнавания и рефлексии над собственной историей.

Важным является и то, что игровая среда придает панельному дому новые функции. Он перестает быть лишь местом обитания и превращается в пространство действия, исследования и переживания. Игры позволяют испытать целый спектр эмоциональных состояний: тревожность пустых дворов, уют замкнутых квартир или, напротив, чувство отчуждения от серой монотонности. Эти аффективные режимы закрепляют образ панельного дома в коллективном воображении как живую культурную форму и объясняют устойчивый интерес к его эстетике у современных разработчиков. Увлечение панельной архитектурой в цифровой культуре не угасает. Тренд сохраняется: сегодня в разработке находятся новые игры, где советская застройка становится важной частью художественного замысла, например «Размена Не Будет», «Ларёк на улице Ленина» и *Domovoу*. Эти проекты по-своему интерпретируют наследие массового домостроения, а значит, можно ожидать дальнейших экспериментов с серийностью и визуальными кодами советской повседневности, открывающих новые формы репрезентации архитектуры в цифровой среде.

В более широком контексте обращение к панельной архитектуре через цифровые медиа поднимает вопрос о наследии модернизма. Оно предстает не как завершенное прошлое, а как постоянно возвращающийся опыт, требующий переосмысления в новых условиях. Панельный дом становится не только символом утраченной утопии, но и материалом для новых нарративов — в искусстве и игровой культуре. Это открывает перспективу для дальнейших исследований, способных соединить архитектурную историю, социологию памяти и медиатеорию в единое поле анализа.



Ил. 15

Внутриигровая фотография *Bright Lights of Svetlov*.
Предоставлено автором

Библиография

- Артамонов, Д. С., Балаш, В. А., Сюсюкин, В. А. (2025).** *Советская ностальгия в компьютерных играх* // Вопросы медиабизнеса, № 4 (1). С. 25–35.
- Архитектура СССР (1963).** *Проблемы стиля в советской архитектуре* // Академия архитектуры СССР. № 11. С. 50.
- Белов, С. И. (2024).** *Образ СССР в игре Atomic Heart («Атомное сердце»)* // Политическая наука, № 4. С. 168–189.
- Бойм, С. (2002).** *Общие места: мифология повседневной жизни*. М.: Новое литературное обозрение. С. 320.
- Бойм, С. (2019).** *Будущее ностальгии / пер. с англ. А. Стругача*. М.: Новое литературное обозрение. С. 680.
- Волперт, А., Писториус, Э. (2014).** «Левый берег, правый берег: Эрнст Май и история планировки Магнитогорска (1930–1933)». Рецензия на монографию Е. Конышевой и М. Мееровича. Проект Байкал, № 11 (42). С. 8–9.
- Игаева, К. В. (2023).** *Три типа ностальгии в компьютерных играх* // Современные исследования социальных проблем, № 15 (2) С. 64–75.
- Милютин, Н. А. (1930).** *Соцгород. Проблемы строительства социалистических городов: Основные вопросы рациональной планировки и строительства населённых пунктов СССР*. М.; Л.: ГИЗ. С. 84.
- Пилипенко, И. В. (2021).** *Динамика жилищного строительства в республиках СССР в 1920–1980-е гг.* // Историко-экономические исследования, № 22 (4). С. 567–595.
- Тарасов, А. Н., Беляев, Д. А. (2023).** *Феномен видеоигр в контексте генезиса экранной культуры и пространства социальной повседневности* // Общество: философия, история, культура, № 5. С. 53–58.
- Устюгова, Н. В., Конева, А. В. (2020).** *Архитектура жилья СССР 50-х годов: проблемы и пути их решения* // Инновации и инвестиции, № 11. С. 219–221.
- Хазанова, В. Э. (1980).** *Советская архитектура первой пятилетки: Проблемы города будущего* / В. Э. Хазанова. М.: Издательство «Наука». С. 373.
- Bracikowska, N. (2021).** *Environmental Storytelling — The Liminal Space Between Embedded and Emergent Narrative* // ResearchGate. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/354237868_Environmental_Storytelling-The_Liminal_Space_Between_Embedded_and_Emergent_Narrative
- Дома, О. О. (2014).** *Architectural Experience in Video Games: Spatial, Temporal & Narrative* // Master’s thesis, Bahçeşehir University, Istanbul.
- Halbwachs, M. (1992).** *On Collective Memory* (L. A. Coser, Trans. & Ed.). Chicago: University of Chicago Press.
- Krauss, R. (1979).** *Grids*. October, 9. Pp. 50–64. Retrieved from https://culturescontexts.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/01/krauss-grids.pdf
- Krobová, T. F., Janik, J., & Švelch, J. (2023).** *Summoning Ghosts of Post-Soviet Spaces: A Comparative Study of the Horror Games Someday You’ll Return and The Medium* // Studies in Eastern European Cinema, 14 (1). Pp. 39–52.
- Malaia, K. (2020).** *A Unit of Homemaking: The Prefabricated Panel and Domestic Architecture in the Late Soviet Union* // Architectural Histories, 8 (1), 12. Pp. 1–16.
- Mejía-Alandia, D. A., & Navarrete-Cardero, L. (2023).** *“Mops blocking the way”: Walking simulators, playful nostalgia, and the aesthetics of unresolved authoritarian pasts in online gaming communities* // adComunica. Revista Científica de

- Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación, 26. Pp. 51–76.
- Statham, W. Z., Jacob, J., & Fridenfalk, M. (2022).** *Game environment art with modular architecture* // Entertainment Computing, 41, 100476.
- Vella, D. (2019).** *There’s No Place Like Home: Dwelling and Being at Home in Digital Games* // In E. Aarseth & S. Günzel (Eds.), Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games (pp. 141–166). Bielefeld: Transcript Verlag.
- Vronskaya, A. (2021).** *Modernism and Mobilization: From Viktor Sokolsky’s Economic Principle to the Narkomfin Building* // Architectural Histories, 10 (1), 10. Pp. 1–25.
- Zupagrafika (2019).** *Eastern Blocks. Concrete Landscapes of the Former Eastern Bloc*. Poznań: Zupagrafika.
- Zupagrafika (2019).** *Concrete Siberia: Soviet Landscapes of the Frozen North*. Poznań: Zupagrafika.
- Zupagrafika (2021).** *Monotowns: Soviet Landscapes of Post-Industrial Russia*. Poznań: Zupagrafika.
- Клеть (2024).** Callback, In404
- Неясное (2023).** sad3d, ИЛЬЯМАЗО / ИЛЬЯМАЗО
- ПАНЕЛЬКИ (2022).** Alexander Gromyko, GG KEY STUDIOS
- Санёк (2024).** helpnode
- ШХД: Зима (2019).** sad3d, ИЛЬЯМАЗО / ИЛЬЯМАЗО
- Bright Lights of Svetlov (2021).** Vladimir Cholokyan
- Beholder (2016).** Alawar Stargaze (Warm Lamp Games) / Alawar
- Enshrouded (2024).** Keen Games GmbH
- Nier: Automata (2017).** Square Enix, PlatinumGames Inc. / Square Enix
- PANELKA (2025).** MonsterAttack
- Papers, Please (2013).** Lucas Pope / 3909
- Samosbor (2020).** rocketship
- The Sims 3 (2009).** The Sims Studio, Maxis / Electronic Arts
- The Sims 4 (2014).** Maxis / Electronic Arts
- Valheim (2021).** Iron Gate AB / Coffee Stain Publishing

Список иллюстраций

- Ил. 1.** cogonelo. Скриншот интерфейса *Valheim* (Iron Gate AB / Coffee Stain Publishing, 2021)
- Ил. 2.** cogonelo. Скриншот интерфейса *Enshrouded* (Keen Games GmbH, 2024)
- Ил. 3.** cogonelo. Скриншот интерфейса *The Sims 4* с выбором готовых модулей (Maxis / Electronic Arts, 2014)
- Ил. 4.** Аксонометрический разрез крупнопанельного дома для массового строительства. Источник изображения: https://www.arhplan.ru/buildings/residential/drawing/1456/3
- Ил. 5.** cogonelo. Внутриигровая фотография *Nier: Automata* (Square Enix, PlatinumGames Inc., 2017)
- Ил. 6.** cogonelo. Внутриигровая фотография «ШХД: Зима» (sad3d, Илья Мазо, 2019)
- Ил. 7.** cogonelo. Внутриигровая фотография «ШХД: Зима» (sad3d, Илья Мазо, 2019)

- Ил. 8.** cogonelo. Внутриигровая фотография «ПАНЕЛЬКИ» (Alexander Gromyko, GG KEY STUDIOS, 2022)
- Ил. 9.** cogonelo. Внутриигровая фотография «Неясное» (sad3d, Илья Мазо, 2023)
- Ил. 10.** cogonelo. Внутриигровая фотография «Санёк» (helpnode, 2024). Источник: cogonelo
- Ил. 11.** cogonelo. Внутриигровая фотография *PANELKA* (MonsterAttack, 2025)
- Ил. 12.** cogonelo. Внутриигровая фотография *PANELKA* (MonsterAttack, 2025)
- Ил. 13.** cogonelo. Внутриигровая фотография *PANELKA* (MonsterAttack, 2025)
- Ил. 14.** cogonelo. Внутриигровая фотография *Bright Lights of Svetlov* (Vladimir Cholokyan, 2021)
- Ил. 15.** cogonelo. Внутриигровая фотография *Bright Lights of Svetlov* (Vladimir Cholokyan, 2021)

References

- Arkitektura SSSR (1963).** *Problems of Style in Soviet Architecture* // Akademiya arkhitektury SSSR, (11). P. 50. [In Russ.]
- Artamonov, Denis Sergeevich, Balash, Vladimir Alekseevich, Syusyukin, Vladimir Alekseevich (2025).** *Soviet nostalgia in computer games* // Voprosy mediabiznesa, 4 (1). Pp. 25–35. [In Russ.]
- Belov, Sergey Igorevich (2024).** *The image of the USSR in the game Atomic Heart* // Politicheskaya nauka, (4). Pp. 168–189. [In Russ.]
- Boym, Svetlana (2002).** *Common Places: Mythologies of Everyday Life* // Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie. [In Russ.]
- Boym, Svetlana (2019).** *The Future of Nostalgia* (Transl. A. Strugach) // Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie. [In Russ.]
- Bracikowska, Natalia (2021).** *Environmental Storytelling — The Liminal Space Between Embedded and Emergent Narrative* // ResearchGate. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/354237868_Environmental_Storytelling-The_Liminal_Space_Between_Embedded_and_Emergent_Narrative
- Doma, Orkun Doma (2014).** *Architectural Experience in Video Games: Spatial, Temporal & Narrative* // Master’s thesis, Bahçeşehir University, Istanbul.
- Halbwachs, Maurice (1992).** *On Collective Memory* (L. A. Coser, Trans. & Ed.) // Chicago: University of Chicago Press.
- Igaeva, Ksenia Vladimirovna (2023).** *Three types of nostalgia in computer games* // Sovremennye issledovaniya sotsialnykh problem, 15 (2). Pp. 64–75. [In Russ.]
- Khazanova, Vigdaria Efraimovna (1980).** *Soviet architecture of the first five-year plan: Problems of the city of the future* // Moscow: Nauka. [In Russ.]
- Krauss, Rosalind (1979).** *Grids*. October, 9. Pp. 50–64. Retrieved from https://culturescontexts.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/01/krauss-grids.pdf
- Krobová, Tereza, Janik, Justyna, & Švelch, Jaroslav (2023).** *Summoning Ghosts of Post-Soviet Spaces: A Comparative Study of the Horror Games Someday You’ll Return and The Medium* // Studies in Eastern European Cinema, 14 (1). Pp. 39–52.
- Malaia, Kateryna (2020).** *A Unit of Homemaking: The Prefabricated Panel and Domestic Architecture in the Late Soviet Union* // Architectural Histories, 8 (1), 12. Pp. 1–16.
- Mejía-Alandia Diego, & Navarrete-Cardero, Luis (2023).** *“Mops blocking the way”: Walking simulators, playful nostalgia,*

- and the aesthetics of unresolved authoritarian pasts in online gaming communities* // adComunica, 26. Pp. 51–76.
- Milyutin, Nikolay Alexeyevich (1930).** *Sotsgorod. Problems of building socialist cities: Key issues of rational planning and construction of settlements in the USSR* // Moscow; Leningrad: GIZ. [In Russ.]
- Pilipenko, Igor Valeryevich (2021).** *Dynamics of housing construction in the republics of the USSR in the 1920s–1980s* // Istoriko-ekonomicheskie issledovaniya, 22 (4). Pp. 567–595. [In Russ.]
- Statham, Wilhelmina Zoe; Jacob, João; Fridenfalk, Mikael (2022).** *Game environment art with modular architecture* // Entertainment Computing, 41, 100476.
- Tarasov Alexey Nikolaevich, Belyaev Dmitry Anatolyevich (2023).** *The phenomenon of video games in the context of the genesis of screen culture and the space of social everyday life* // Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kultura, (5). Pp. 53–58. [In Russ.]
- Ustyugova, Natalya Viktorovna, & Koneva, Anastasia Vladimirovna (2020).** *Housing architecture of the USSR in the 1950s: Problems and solutions* // Innovatsii i investitsii, (11). Pp. 219–221. [In Russ.]
- Vella, Danie (2019).** *There’s No Place Like Home: Dwelling and Being at Home in Digital Games*. In E. Aarseth & S. Günzel (Eds.) // Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games (pp. 141–166). Bielefeld: Transcript Verlag.
- Volpert, Astrid, Pistorius, Elke (2014).** *Left Bank, Right Bank: Ernst May and the history of planning Magnitogorsk (1930–1933)* // Review of the monograph by E. Konyshcheva and M. Meerovich. Proekt Baikal, 11 (42). Pp. 8–9. [In Russ.]
- Vronskaya, Alla (2021).** *Modernism and Mobilization: From Viktor Sokolsky’s Economic Principle to the Narkomfin Building* // Architectural Histories, 10 (1), 10. Pp. 1–25.
- Zupagrafika (2019).** *Eastern Blocks. Concrete Landscapes of the Former Eastern Bloc* // Poznań: Zupagrafika.
- Zupagrafika (2019).** *Concrete Siberia: Soviet Landscapes of the Frozen North* // Poznań: Zupagrafika.
- Zupagrafika (2021).** *Monotowns: Soviet Landscapes of Post-Industrial Russia* // Poznań: Zupagrafika.

Ludography

- KLETKA (2024).** Callback, In404
- Neyasnoe (2023).** sad3d, ILIAMAZO / ILIAMAZO
- PANELKI (2022).** Alexander Gromyko, GG KEY STUDIOS
- SANYA (2024).** helpnode
- IT’S WINTER (2019).** sad3d, ILIAMAZO / ILIAMAZO
- Bright Lights of Svetlov (2021).** Vladimir Cholokyan
- Beholder (2016).** Alawar Stargaze (Warm Lamp Games) / Alawar
- Enshrouded (2024).** Keen Games GmbH
- Nier: Automata (2017).** Square Enix, PlatinumGames Inc. / Square Enix
- PANELKA (2025).** MonsterAttack
- Papers, Please (2013).** Lucas Pope / 3909
- Samosbor (2020).** rocketship
- The Sims 3 (2009).** The Sims Studio, Maxis / Electronic Arts
- The Sims 4 (2014).** Maxis / Electronic Arts
- Valheim (2021).** Iron Gate AB / Coffee Stain Publishing