

DOI 10.31250/2618-8619-2025-2(28)-148-156

УДК 004.94+316.648:39

Александр Николаевич Копанев

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

Симбиоз образа русских и азиатских кочевников в видеоиграх: возможность исторических параллелей

АННОТАЦИЯ. Видеоигры можно охарактеризовать как наиболее быстроразвивающуюся сферу массовой культуры, тесно связанную с информационной эпохой и совершенствованием компьютерных технологий. При всем многообразии форм и вариаций видеоигры чаще всего подпадают под категорию художественных произведений, содержащих разнообразные образы, в том числе национальные и этнические. Среди других сфер культуры авторы видеоигр: художники, сценаристы, программисты, композиторы, актеры и т. д. — проецируют свой накопленный опыт, воображение и мировоззрение на конечный продукт, перерабатывая, преобразуя или создавая новые этнические стереотипы. Тем самым анализ конкретных видеоигр не может обойтись без исторических параллелей и поиска общего знаменателя. Симбиоз образа русских и азиатских кочевников всегда был важной темой в контексте миропонимания, основанного на принципе противопоставления Востока и Запада, нередко являясь не только объектом изучения, но и инструментом политических спекуляций и идеологической борьбы. Видеоигры не стали исключением, продолжая продвигать данную концепцию, распространяя ее в форме интерактивного произведения в области киберпространства. В статье рассмотрены видеоигры различных жанров, вышедшие в разное время и направленные на разную аудиторию. Учитывая специфику видеоигр, элементы симбиоза русских и кочевников могут просматриваться как в сюжете, визуальной стилистике, так и в балансе игровых механик, всевозможных тонкостях геймплея. Наиболее важной задачей данной статьи является попытка обозначить основные точки соприкосновения между устоявшимися стереотипами с многовековой историей и видеоиграми, в которых можно увидеть схожую репрезентацию образа русских и азиатских кочевников.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: видеоигры, этничность, стереотипы, образ русских, кочевники

ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ: Копанев А. Н. Симбиоз образа русских и азиатских кочевников в видеоиграх: возможность исторических параллелей. *Кунсткамера*. 2025. 2 (28): 148–156. DOI: 10.31250/2618-8619-2025-2(28)-148-156

Aleksandr Kopanev

Peter the Great Museum of Anthropology and Ethnography (Kunstkamera) of the RAS
Saint Petersburg, Russian Federation
ORCID: 0000-0002-3385-9677
E-mail: aleksandrkopanev90@yandex.ru

Symbiosis of the Image of Russians and Asian Nomads in Video Games: Possibility of Historical Parallels

ABSTRACT. Video games can be characterised as the fastest growing sphere of mass culture, closely connected with the information age and the development of computer technologies. With all the diversity of forms and variations, video games most often fall under the category of works of art containing various images, including national and ethnic ones. Similar to other spheres of culture, the authors of video games: artists, scriptwriters, programmers, composers, actors, etc. project their accumulated experience, imagination and worldview onto the final product, processing, transforming or creating new ethnic stereotypes. Thus, the analysis of specific video games cannot do without historical parallels and the search for a common denominator. The symbiosis of the image of Russian and Asian nomads has always been an important topic in the context of worldview based on the principle of opposition of East and West, often becoming not only an object of study, but also an instrument of political speculation and ideological struggle. Video games are no exception, continuing to advance this concept, disseminating it through the form of an interactive work located in the realm of cyberspace. The article will examine video games of various genres, released at different times and aimed at different audiences. Given the specifics of video games, elements of symbiosis of Russians and nomads can be seen both in the plot, visual style, and in the balance of game mechanics, all sorts of subtleties of gameplay. The most important objective of this article is an attempt to identify the main points of contact between established stereotypes with a centuries-old history and video games, in which one can find a similar representation of the image of Russians and Asian nomads.

KEY WORDS: video games, ethnicity, stereotypes, image of Russians, nomads

FOR CITATION: Kopanev A. Symbiosis of the Image of Russians and Asian Nomads in Video Games: Possibility of Historical Parallels. *Kunstkamera*. 2025. 2 (28): 148–156. (In Russian). DOI: 10.31250/2618-8619-2025-2(28)-148-156

Вопрос восприятия русских как народа не славянского, а скорее азиатского, схожего по своей культуре, государственному устройству и этногенезу с кочевниками Востока, проходит красной нитью через историю взаимоотношений России с западноевропейскими державами. Безусловно, этому есть объективные причины: соседство восточных славян, а затем первых русских княжеств с кочевыми народами (печенегами, половцами, хазарами), монгольское нашествие, оказавшее значительное влияние (не только разрушительное, но и социальное, политическое и культурное) на жизнь Древней Руси, и, конечно же, последующее масштабное присоединение восточных земель к разраставшемуся Российскому государству под началом Москвы. Задачей настоящей статьи является попытка выявить, насколько прочно идея симбиоза образа русских и азиатских кочевников укоренилась в европейском сознании, и показать это на примерах видеоигр, представляющих собой не только явление современной массовой развлекательной культуры, но и пространство зарождения новых форм киберэтничности на основе уже устоявшихся стереотипов.

Идея о слиянии образа русских и кочевников получила распространение в относительно молодой сфере массовой культуры — видеоиграх. Как мы увидим, всевозможные исторические теории, этнографические концепции и политические заявления, охватывающие несколько веков истории взаимоотношений России и Запада, не только не потеряли своей актуальности, но и, напротив, приобрели более красочные и доступные для понимания интерактивные формы. В качестве примеров в статье приводится несколько видеоигр разных жанров, произведенных в странах Западной Европы и США, так или иначе затрагивающих тему симбиоза русских и кочевников. В некоторых из них, например в первой части стратегии Sid Meier's Civilization или исторической стратегии в реальном времени Age of Empires 3, взаимовлияние русских и кочевников выражено в нюансах геймплея, в то время как в проектах Earth 2150, Iron Storm и Freedom Fighters угроза человечеству со стороны «русской орды» является краеугольным камнем сюжета и определяющим фактором построения игровых механик.

Первым любопытным примером может служить американская глобальная пошаговая стратегия Sid Meier's Civilization. Во второй части серии Civilization, вышедшей в 1996 г., русские, как и представители всех других наций, обладали рядом отличительных качеств, определявших направление тактики игры, а также алгоритмы поведения искусственного интеллекта на игровой карте. В некотором смысле разработчики должны были научить программу действовать и думать «как русские». Итак, Россия и русские имеют следующую комбинацию характеристик: 1) агрессивность; 2) умеренность; 3) милитаризм. Сочетание агрессии (в противовес рационализму) и милитаризма (в противовес культуре) делает русских одной из самых опасных цивилизаций в игре. Выше русских по этим показателям стоят только монголы за счет стремления к экспансии. Здесь мы наблюдаем соседство русских и кочевников, которое определяется не внешними признаками, а функциональными паттернами — максимальными показателями агрессии и военной силы, заложенными в «мозг» искусственного интеллекта.

На рубеже 1990–2000 гг. образ СССР как врага потерял былую актуальность, а портрет постсоветской России был в значительной степени размыт. Не имея под собой твердой опоры, разработчики видеоигр экспериментировали в жанре фантастики и альтернативной истории.

Важным примером является стратегия в реальном времени Earth 2150, созданная в 2000 г. усилиями польских и немецких геймдизайнеров. По сюжету игры в далеком будущем люди освоили межзвездные перелеты, однако космические путешествия не принесли человечеству какой-либо практической пользы. Власть на Земле поделилась между двумя государственными образованиями. В западном полушарии бразды правления взяли на себя Соединенные Цивилизованные Штаты — технологически продвинутое государство, основанное на фундаменте Соединенных Штатов Америки и стран блока НАТО. На Востоке же появилась Евразийская Династия, представляющая собой возрожденную Монгольскую империю под управлением русских. Само собой, две стороны, разделившие глобус надвое, ведут между собой кровопролитную войну. Основателем

Династия является бывший полковник российской армии Сергей Зугич (известный также как Яга-Зи Хан), которого сменил Хан Николай III, а после Хан Владимир II. Режим Евразийской Династии характеризуется как «социалистическая монархия», тем самым как бы подчеркивается единение социалистической идеологии СССР и Монгольской империи. Присутствуют небольшие отсылки к Российской империи — например, главнокомандующего Силами Евразийской Династии зовут маршал Романов.

По сравнению с Соединенными Цивилизованными Штатами Евразийская Династия — отсталое деспотичное государство, закрытое для мирной дипломатии и делающее ставку на армию, железную дисциплину и шпионские сети. В плане экономики и технологий Династия намертво застряла в эпохе тяжелой промышленности начала XX в. На поле боя русско-монгольские вожди дают противника дешевым «пушечным мясом» и мощной, но ненадежной техникой: используют устаревшие советские вертолеты, танки, ракеты, пулеметы и даже ядерные заряды. Среди многообразия единиц техники можно встретить следующие наименования: вертолет «Боярин», танк «Памир», средний танк «Хрущев», тяжелый танк «Урал», самолеты «Козак», «Грозный» и «Хан», транспортный вертолет «Украина». Нахождение «Боярина» и «Хрущева» в одном ряду акцентирует внимание на единении образов царской и советской России, выступающих правопреемницами империи монголов. Правители Династии показаны нарочито жестокими: они проводят эксперименты на людях, пытаясь вырастить армию биороботов, а потерпев ошутимое поражение, взрывают ядерный заряд в Арктике, тем самым смещая орбиту Земли и уничтожая миллионы беззащитных людей.

Другим проектом, где Россия и Монголия образуют одно целое, стал французский шутер от первого лица *Iron Storm* 2002 г. Мы вновь оказываемся на арене альтернативной истории — на этот раз в начале XX в. Авторы игры вводят в сюжет реальную историческую личность — барона Романа Федоровича фон Унгерн-Штернберга, участника Гражданской войны в России, генерал-лейтенанта Белой армии, отметившегося на Дальнем Востоке, в Монголии. В 1921 г. он действительно выступил против Советской России, но потерпел поражение и был казнен большевиками. В *Iron Storm* поход барона увенчался победой, изменившей вектор мировой истории. Захватив власть в России, Унгерн разработал план восстановления империи Чингисхана «от Тихого до Атлантического океана» и вторгся в Европу. Началась затяжная война. Учитывая контекст искаженной истории, в мире *Iron Storm* не существует Гитлера, фашизма и нацизма. Вместо этого объединенные силы США и Европы противостоят захватчикам с Востока. Повествование сюжета игры ведется от лица американского лейтенанта, который вместе со своими соратниками должен остановить русско-монгольскую орду Унгерна и предотвратить создание оружия массового поражения. Авторы без колебаний объединяют нарратив агрессивной русско-монгольской авторитарной державы и идеологические установки холодной войны. С визуальной точки зрения русско-монгольские солдаты почти лишены человеческих черт — они закованы в глухую броню и при ранении издают почти звериные звуки.

Между миссиями игрок может посмотреть выпуски новостей с агитационными сообщениями русско-монгольской пропаганды следующего содержания:

Пришедшие из Сибири воины присоединились к линии Антона Деникина и всего за несколько недель стали кошмаром для войск Запада. Да! Унгерн — великий воин! Сильный и благородный! Великий вождь! Честный! Да! За него мы будем убивать! Все люди, мы будем убивать только ради него!

Помимо прочего, культ личности Унгерна и внешняя эстетика новоявленной русско-монгольской империи отсылают нас к Третьему рейху. К примеру, на знамени империи Унгерна изображена буква «U», стилистически напоминающая нацистскую свастику. В итоге перед нами комбинация из трех составляющих: экспансионизм русских, дикость монголов и дисциплина нацистов, — интегрированных в одно целое. Стоит отметить, что *Iron Storm* является уникальным примером ви-

деоигры, в которой место коммунистов заняли представители русского Белого движения, что, однако, не сказалось на результате — русские все равно выступают в роли антагониста.

Отдельные элементы смешения образа русских и кочевников присутствуют в экшене *Freedom Fighters* от датской студии IO Interactive. Повествование здесь также основано на альтернативной истории: в конце Второй мировой войны Советский Союз сбросил атомную бомбу на Берлин, тем самым превратившись в абсолютного гегемона на мировой арене. Через некоторое время СССР нападает на США. В качестве лидера русских интервентов выступает генерал по фамилии Татарин: чрезвычайно физически мощный, грубый и беспощадный человек с отчетливыми азиатскими чертами лица. В очередной раз «русская угроза» обрывает чертами восточного деспотизма и показной жестокости, будто бы генетически усвоенными европейцами за долгие годы существования нарратива о Западе и Востоке.

Помимо прямых указаний на симбиоз русских и кочевников, мы также наблюдаем различные косвенные сопоставления. К примеру, в американской сатирической стратегии *Command & Conquer: Red Alert 2*, высмеивающей штампы холодной войны, советские войска запрограммированы использовать тактику навала живой силой. Боевые юниты СССР очень дешевы в производстве, могут создаваться быстро и в превышающем соперника количестве. По киберспортивной терминологии подобные типы юнитов принято называть треш-юнитами (от англ. *trash* — мусор), то есть для игроков это расходный материал, которым можно буквально задавить противника, не слишком заботясь о потраченных средствах. Подобные игровые механики причудливо перекликаются с отчетом Сигизмунда фон Герберштейна, который в XVI в. поразительно точно описал русских из видеоигр рубежа XX–XXI вв.:

Готовясь вступить в сражение, они возлагают более надежды на численность, на то, сколь большим войском они нападут на врага [а не на силу воинов и возможно лучшее построение войска] (Герберштейн 2008: 249).

Конечно, весьма сомнительно предполагать (во всяком случае, на данный момент таких сведений не найдено), что американские разработчики видеоигр руководствовались источниками XVI в. или речами Гитлера о «монголоидной массе» при создании игры о войне СССР и США в альтернативной вселенной. Речь, скорее всего, идет о том, что накопившийся набор этнических стереотипов в итоге породил неосязаемую экосистему образов, способную перемещаться во времени и пространстве, подобно фантастическому космическому кораблю. В некотором смысле это явление можно охарактеризовать как путешествие образа сквозь века — от путевых записок, агитационных печатных брошюр до произведений кинематографа и компьютерного алгоритма, управляющего виртуальными русскими на полях битвы в киберпространстве. Важным отличием вышеописанной репрезентации русских в видеоиграх от их представления в других сферах массовой культуры: кино, художественной литературе комиксах — является то, что приписываемые русским характеристики не абстрактны, а имеют качественное значение. Ассоциации с ордой и тактика численного превосходства становятся не просто драматическими оборотами, но приобретают функциональную и практическую ценность в ходе игры, особенно если мы имеем дело с жанром стратегических игр.

Бывают случаи, когда авторы видеоигр осознанно искажают исторический контекст, подстраивая его под условия и правила игры, пытаясь тем самым сбалансировать геймплей. В исторической стратегии *Age of Empires IV*, вышедшей в 2021 г. и посвященной реальным событиям Средневековья (от Куликовской битвы до взятия Казани Иваном IV), русские (в игре обозначены как «Русь») нарочито показаны технологически отсталыми. У них вовсе нет артиллерии, что прямо противоречит не только реалиям времени, но и замыслу самих разработчиков, в других случаях стремившихся к исторической достоверности. В противовес технологической немоги русские очень хорошо охотятся, собирают ягоды, а костяк армии составляют конные лучники, доминирующие на поле боя благодаря высокой численности и возможности использовать тактику быстрых

рейдерских набегов. Русь проигрывает конкурентам при затяжных игровых партиях, так как не имеет достаточно технологических ресурсов для строительства мощных городов и крепостей, что подталкивает русских к применению тактики ранней экспансии и нападения на крестьян и рабочих противника (для ослабления экономики). Проведя анализ особенностей геймплея, можно уверенно сказать, что Русь в *Age of Empires IV* является преемницей монголов из более классической версии игры *Age of Empires II*, вышедшей в 1999 г. Примечательно, что в *Age of Empires III* 2005 г., повествующей об историческом периоде освоения Америки, русские также присутствовали как одна из основных «фракций» («цивилизаций» или «наций», следуя игровой терминологии) и обладали примерно теми же геймплейными свойствами: дешевая людская сила, скорость набора войск, многочисленность, слабая экономика, акцент на агрессивную экспансию. При разработке стратегий с несколькими игровыми фракциями авторам требуется сделать их максимально самобытными и разнообразными по тактике. Показательно, что русским отводится место наиболее опасной, агрессивной, но вместе с тем экономически слабой стороны конфликта. Важно отметить, что такой набор характерных черт не обязательно указывает на демонизацию русских по отношению к игроку, ведь сам игрок может принять сторону русских и тем самым использовать их сильные стороны для достижения победы. Принимая на себя специфическую роль направляющего, игрок становится частью русского киберпространства в рамках видеоигры, что в итоге может привести к появлению симпатии к выбранной виртуальной нации.

В контексте данного исследования необходимо также обратить внимание на рефлексии игровой аудитории — как профессиональных критиков, так и обычных игроков. Любопытно, но среди отзывов практически не встречается оценок использования авторами игр образа русских и кочевников. Большая часть имеющихся в доступе рецензий, заметок, постов и комментариев посвящена описанию геймплея и разнообразных особенностей игровых нюансов, если говорить о современниках, либо это эмоциональные ностальгические пассажи повзрослевших геймеров, вспоминающих об играх молодости, где, опять же, мы не находим конкретных упоминаний России, СССР, русских, татар или монголов. В рецензии крупного американского интернет-портала IGN.com при описании сюжета упомянутой игры *Freedom Fighters* журналист издания Аарон Боулдинг ограничился тем, что подчеркнул влияние на нее киновоевика времен холодной войны «Красный рассвет»¹. В более свежем ретроспективном обзоре 2024 г. на сайте GameFAQs пользователь под ником Ivory_Soul вовсе пропускает сюжетную составляющую, характеризуя ее словами «ничего запоминающегося»². Подобной скупости в комментариях, на мой взгляд, есть несколько объяснений.

Во-первых, почти все проанализированные видеоигры вышли на рубеже 1990–2000-х гг., во времена, когда ключевыми качествами как для разработчиков, так и для игроков обладал геймплей. Сюжет и история были своего рода антуражем, и почти никто не пытался разглядеть двойное дно в шутере от первого лица или фантастической стратегии, даже несмотря на то, что разработчики изначально вкладывали немало сил в проработку повествования, персонажей и визуальных элементов. Во-вторых, образ русских (советских) к этому времени уже растерял эффект злободневности, имевший место во времена холодной войны. Как я упоминал ранее, сами авторы видеоигр активно экспериментировали с образом России, пытаясь найти для нее новое место в парадигме массовой культуры. Симбиоз русских с кочевниками стал одним из таких экспериментов, но для широкой аудитории игроков это была слишком сложная концепция. Примерно с тем же успехом русских можно было скрестить с марсианами. Геймеры того времени были сосредоточены на внутреннем содержании игровых механик, балансе геймплея, сложности выстраиваемых разработчиками препятствий на пути к победе и совместных битвах, если речь шла о стратегиях в ре-

¹ Boulding A. Freedom Fighters. EA's battle for liberty makes squad-based tactics more palatable for the masses // IGN: [сайт]. URL: <https://www.ign.com/articles/2003/09/23/freedom-fighters> (дата обращения: 14.04.2025).

² ivory_soul. Freedom Fighters — Review // GameFAQs: [сайт]. URL: <https://gamefaqs.gamespot.com/xbox/561513-freedom-fighters/reviews/176760> (дата обращения: 14.04.2025).

альном времени по типу Age of Empires с акцентом на элемент соревнования. В некоторых случаях, как, например, в Earth 2150, наиболее виртуозные игроки чаще выбирали сторону Евразийской Династии лишь по той причине, что играть за русских ханов было несколько сложнее (тем самым — интереснее), чем за их западных визави.

Все это, однако, не отменяет глубокой истории формирования стереотипов о русских как о народе Востока, часто роднящемся с кочевниками. Одни из первых случаев концептуального отождествления русских и кочевников можно встретить в произведениях XVI в., когда получили распространение этногенетические концепции «сарматизма». Стоит отметить двух польских историков: Матвея Меховского («Трактат о двух Сарматиях») и Яна Длугоша («Хроники Длугоша»). Оба активно спекулировали исследованиями в области этногенеза русских ради извлечения выгоды для польского государства. Длугош подводил свои изыскания к вердикту о доминировании Польши над Русью (Карнаухов 2013: 63). Меховский оценивал Московию как дикие земли, где польский король станет первооткрывателем, подобно тому как португальцы освоили «южные моря»: «Пусть же и северные края с народами, живущими у Северного океана к востоку, открытые войсками короля Польского, станут известны миру» (Меховский 1936).

В «Записках о Московии» Сигизмунда фон Герберштейна, посла Священной Римской империи Максимилиана и австрийского эрцгерцога Фердинанда, который был принят при московском дворе в 1517–1518 и 1526–1527 гг., русские (москвиты) достаточно четко отделяются от татар, однако, следуя его описаниям, Московию никак нельзя отнести к Европе, в крайнем случае — лишь к ее восточным окраинам (Герберштейн 2008).

После победы поляков над войском Московского царства в битве под Оршей 1514 г. начали распространяться так называемые летучие листки — важный источник по истории Ливонской войны и формированию образа России, имевшие цель пропагандировать образ русских как восточных варваров, угрожавших всей Европе, что также увязывалось с идеей азиатского происхождения русских. Тем самым русских снова лишали принадлежности к Европе, в то время как польский король мог стать щитом, отважно закрывавшим европейскую цивилизацию и христианство от московской тирании (Филлюшкин 2012).

Исследователи и картографы начала XVIII в., в частности, находившийся на службе Петра I бургомистр Амстердама Николаас Витсен, обозначали восточную часть России как Тартарию, хотя это наименование впервые стало использоваться европейцами еще в XII–XIII в. Созвучие слов «татары» и «тартар» (ад) привело к демонизации образа средневековых татар и монголов (Головнёв 2022: 40), что впоследствии не могло не сказаться на формировании образа России, оказавшегося зависимым от логической цепочки «русские — это не европейцы, русские — это татары». Также необходимо отметить, что термин «татары» включал в себя не один конкретный народ, а всех кочевников Азии, которых так или иначе можно было ассоциировать с периодом монголо-татарского нашествия.

Накопившийся пласт воззрений о сходстве русских с азиатскими кочевниками продолжал давать свои плоды, к XIX в. превратившись в устойчивую схему восприятия. В известном сочинении «Россия в 1839 году» француз маркиз Астольф де Кюстин описывает русских так: «Русские еще не могут считаться людьми цивилизованными. Это татары в военном строю — и не более» (Кюстин 1996: 164); «Нравы русских жестоки, несмотря на все претензии этих полудикарей, и еще долго будут таковыми оставаться. Еще не прошло и столетия с тех пор, как они были настоящими татарами» (Кюстин 1996: 290). Как мы видим, отсутствие цивилизованности и сравнение с татарами идут у европейского автора рука об руку.

Помимо эмоциональных наблюдений отдельных авторов, феномен единения русских и азиатских кочевников нашел выражение в тенденциозных исторических теориях второй половины XIX в. Польский историк Францишек Генрик Духинский относил великорусов к расе туранцев наравне с монголами (Таньшина 2022: 24–25). Французский историк и публицист Анри Мартен в своей работе «Россия и Европа» (1866) присоединял «москвитов» к татарскому союзу,

состоявшему из туранских племен, под предводительством Атиллы, Чингисхана, Тамерлана, а впоследствии Петра I, ставшего, по мнению французского автора, их преемником (Мартен 2013: 365). Мартен наделял русских исключительно отрицательными качествами: «Московит совершенно отличается по духу от славянина и европейца. Основные его качества — все отрицательные» (Мартен 2013: 378). Далее Мартен приходит к ультимативному заключению:

Любая война между самими европейцами есть гражданская война. Война же с москвитами — это битва с внешним врагом, битва за существование... Высшая цель западной цивилизации — создание свободного сообщества независимых народов, связанных союзом, создание европейской федерации. Высшая же цель московского царизма — поглотить и создать единую евразийскую монархию. Меч нас рассудит (Мартен 2013: 384).

Как видим, Мартен нарисовал отчетливую картину бескомпромиссного противостояния Запада и Востока, где Россия, в противовес свободной Европе, представлялась как деспотичное восточное царство — своеобразная наследница Орды.

Как бы в подтверждение идей Мартена в начале 1920-х гг. в среде белых эмигрантов приобрело вес движение евразийцев, выступавших за создание единого Российского государства с акцентом на Восток, в частности, речь шла о присоединении Монголии. Среди концептуальных произведений евразийцев стоит назвать «Наследие Чингисхана» князя Николая Сергеевича Трубецкого (1890–1938), выпущенное в Берлине в 1925 г., в котором автор транслирует мысль о главенствующей роли монгольской монархии в формировании Российского государства. Другими участниками евразийского направления стали Г. В. Вернадский, Л. П. Карсавин, Н. Н. Алексеев и др. Получив в самом начале мощный интеллектуально-философский импульс, евразийское братство довольно скоро сошло на нет и в конце 1930-х гг. перестало существовать.

В преддверии Второй мировой войны азиатское происхождение русских приобрело конкретную и опасную форму в руках пропагандистов Третьего рейха. Для разжигания ненависти к жителям СССР нацистские приверженцы расовой теории создали образ недочеловека — «унтерменша», главной чертой которого было «грязнокровие». Родство русских с кочевниками приравнивалось к некой вредоносной мутации, угрожавшей человечеству. Адольф Гитлер в июле 1941 г. заявил: «На нас давит огромная монголоидная масса... Сегодняшний русский народ на 70–80 % состоит из представителей монголоидной расы» (Яковлев 2022: 360). Йозеф Геббельс специально отбирал людей азиатской внешности для агитационных фильмов, а Генрих Гиммлер приравнивал И. В. Сталина к Атилле, Чингисхану и Тамерлану (Яковлев 2022).

Таким образом, в контексте европейского детерминизма симбиоз русских и азиатских кочевников, будь то монголы, татары или кто-либо еще, практически всегда сопровождается негативной коннотацией и используется для характеристики русских как варварского народа, не говоря уже о том, что сами кочевники в данной парадигме по умолчанию лишены права на человеческий облик. Чем бы подобная риторика ни была вызвана: рациональными геополитическими мотивами или неконтролируемым страхом перед непреодолимой опасностью, исходящей с бескрайних просторов Тартарии, формирование симбиотических конструкций с участием русских и кочевников представляет собой устойчивый пласт этнических стереотипов, отголоски которых буквально кочуют по миру, как реальному, так и виртуальному, создавая новые ипостаси восприятия этнических и национальных образов в киберпространстве.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

- Герберштейн С.* Записки о Московии: в 2 т. / под ред. А. Л. Хорошкевич. М.: Памятники ист. мысли, 2008. Т. 1: Латинский и немецкий тексты, русские переводы с латинского А. И. Малеина и А. В. Назаренко, с ранненоверхненемецкого А. В. Назаренко. 776 с.
- Головнёв А. В.* Северность России. СПб.: МАЭ РАН, 2022. 450 с.
- Карнаухов Д. В.* Средневековая Русь в историческом образовании Польши: истоки формирования стереотипов // *Сибирский педагогический журнал*. 2013. № 1. С. 60–65.
- Кюстин А. де.* Россия в 1839 году: в 2 т. / пер. с фр. под ред. В. Мильчиной; коммент. В. Мильчиной, А. Осповата. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1996. Т. 1 / пер. с фр. В. Мильчиной, И. Стаф. 528 с. (Записки Прошлого).
- Мартен А.* Россия и Европа // *Русский вопрос в истории политики и мысли. Антология* / под ред. А. Ю. Шутова, А. А. Ширина. М.: Изд-во Московского ун-та, 2013. С. 363–387.
- Меховский М.* Трактат о двух Сарматиях / введ., пер. и коммент. С. А. Аннинского. М.; Л.: АН СССР, 1936. 288 с. (Известия иностранцев о народах СССР).
- Таньшина Н. П.* Польский вопрос как инструмент идеологической борьбы Запада против России // *Наука. Общество. Оборона*. 2022. Т. 10, № 4 (33). С. 25–25.
- Филлюшкин А. И.* Европейская пропаганда о взятии Полоцка в 1563 г. // *Вестник СПбГУ*. Сер. 2. 2012. Вып. 3. С. 65–71.
- Яковлев Е. Н.* Война на уничтожение. Третий рейх и геноцид советского народа. 2-е изд., перераб. и доп. СПб.: Питер, 2022. 480 с.

REFERENCES

- Filyushkin A. I. [European propaganda about the capture of Polotsk in 1563]. *Vestnik SPbGU* [Bulletin of St. Petersburg State University], 2012, ser. 2, iss. 3, pp. 65–71. (In Russian).
- Golovnyov A. V. *Severnost' Rossii* [The Northerness of Russia]. St. Petersburg: MAE RAN Publ., 2022, 450 p. (In Russian).
- Karnauhov D. V. [Medieval Rus' in the historical education of Poland: the origins of the formation of stereotypes]. *Sibirskiy pedagogicheskiy zhurnal* [Siberian pedagogical journal], 2013, no. 1, pp. 60–65. (In Russian).
- Marten A. [Russia and Europe]. *Russkiy vopros v istorii politiki i mysli. Antologiya* [The Russian question in the history of politics and thought. Anthology] Moscow: Izdatel'stvo Moskovskogo universiteta Publ., 2013, pp. 363–387. (In Russian).
- Mekhovsky M. *Traktat o dvuh Sarmatiyah* [Treatise on two Sarmatias]. Moscow; Leningrad: AN USSR Publ., 1936, 288 p. (In Russian).
- Tanshina N. P. [The Polish question as an instrument of the ideological struggle of the West against Russia]. *Nauka. Obshchestvo. Oborona* [Science. Society. Defense], 2022, vol. 10, no. 4 (33), p. 25–25. (In Russian).
- Yakovlev E. N. *Voyna na umichtozhenie. Tretiy reykh i genotsid sovetskogo naroda*. [War of annihilation. The Third Reich and the genocide of the Soviet people]. St. Petersburg: Piter Publ., 2022, 480 p. (In Russian).

Submitted: 10.01.2025

Accepted: 21.04.2025

Published: 10.07.2025