

**Щербинин Алексей**

**Родина как конструкт политической реальности:  
советский опыт<sup>1</sup>**

В статье речь идет о состоянии политической культуры в России, а именно о феномене Родины, в частности, о возникновении советской нации. На примере Советской России показано, как конструировалась данная политическая реальность в середине 30-х годов прошлого века с помощью политических игр для детей. Раскрыта индоктринационная роль политических игр, их специфика, показано, к каким эффектам это приводило.

Ключевые слова: родина; политическая реальность; конструкт; политическая игра; СССР.

События первой половины 2014 года, связанные с кризисом на Украине, отразились не только на межгосударственных отношениях соседних стран, изменили международный климат, но и вызвали неожиданный эффект, скрытый за сиюминутными настроениями и потоком пропаганды. Речь идет о состоянии политической культуры, прежде всего, в России, а именно о феномене Родины, и в широком смысле слова о признаках возникновения современной российской нации. Парадокс здесь в том, что чувство Родины связано с внутренними ощущениями человека – это страна, которая «внутри него». Поэтому мы можем фиксировать страны и периоды в их истории, когда в обществе это состояние отсутствовало. В частности, на примере Советской России мы покажем, как конструировалась данная политическая реальность в середине 30-х годов прошлого века на примере лишь одной из технологий – политических игр для детей.

Индивидуальный и коллективный смыслы прошлого, настоящего и будущего крайне редко приходят из сферы рационального. Наша оценка, так или иначе, опирается на фантазийную схему (или проект) интерпретации образа действительной или примысленной реальности. Интерпретативные схемы, инициируемые событиями или желаниями, даже опосредованные

---

<sup>1</sup> Статья выполнена при поддержке гранта РГНФ № 13-13-70001 регионального конкурса "Российское могущество прирастать будет Сибирью и Ледовитым океаном" на 2014 г. «Визуальная антропология: модели социокультурных коммуникаций».

самыми современными средствами коммуникациями, опираются, в конечном счете, на базовые модели интерпретации, уходящие корнями в миф, сказку, клише и т.п.<sup>2</sup>. Нередко именно на подобных нерефлексируемых основаниях базируется «единственно верное» понимание. В этом плане ритуально-символическая трактовка становится основой конструирования, в том числе, и актуальной политической реальности.

Игра, как одна из наиболее древних форм социальной коммуникации, была, на наш взгляд, и одной из самых первых форм осмысления окружающего мира, моделирования его в самой доступной форме. Наряду с ритуалом игра является и самым ранним сводом правил/законов, известных человечеству. А принимая правила, ты принимаешь и навязанный смысл мира в его символическом представлении.

Осмысление мира связано с базовыми концептами, определяющими пространственно-временные координаты для человека и общества. В игре освоение такого рода базовых концептов происходит в органичной форме. На примере одного из них – концепта «Родина» – мы и рассмотрим работу этого механизма. Даже если остаться в рамках поверхностных сравнений, у современной России много общего с СССР середины 30-х годов. Вновь поднимаются проблемы освоения Дальнего Востока, Арктики, состояния российской границы. Более глубокое прочтение этих тенденций показывает, что современная Россия, подобно своему историческому предшественнику, пытается вырваться из плена переходного периода, и одним из неперемненных условий этого выхода является осмысленный и целенаправленный процесс нациестроительства. Отсюда и исследовательский интерес к концепту «Родина», который выходит за рамки уже поднадоевших поверхностных «игр патриотов», если воспользоваться названием знаменитого романа Тома Клэнси. На наш взгляд, анализ предшествующих конструктивистских практик заслуживает самого пристального внимания, разумеется, с поправкой на различие политических режимов.

Обратим внимание на то, что тема Родины на протяжении практически двадцати лет после победы Советской власти

---

<sup>2</sup> Больц Н. *Азбука медиа*. М.: Изд-во «Европа», 2011. с. 47.

играла вспомогательную роль в осмыслении значения и перспектив мировой революции. Более того, стоит отметить одну важную особенность: как в официальном дискурсе, так и в политико-игровом концепт «Родина» в 20-е – начале 30-х годов не употребляется. «Родина» – это конструкт, относящийся, по нашему мнению, уже к «Культуре Два», если воспользоваться метафорой Владимира Паперного<sup>3</sup>. Карен Петроун в этой связи пишет: «Понятие «Родина», которое использовалось в дореволюционной патриотической культуре, исчезло из советского официального дискурса в 1920-х гг., но опять появилось в середине 1930-х гг.»<sup>4</sup>.

«Наша Родина – Революция/ Ей, единственной, мы верны» – пелось в песне А. Пахмутовой на слова Н. Добронравова. Конструкт «Родина-Революция» 20-х – начала 30-х годов имеет сложную временную структуру. Он, прежде всего, символически и ритуально корреспондировал с общим великим прошлым. И игры 20-х годов нам интересны как источники по политико-временной ориентации пионеров и школьников. Для исследования мы взяли подвижные игры, предлагаемые журналом юных пионеров «Барабан» за 1925 и 1926 годы, а также настольные игры-соревнования<sup>5</sup>. Отметим, что технически настольные игры, как и подвижные, не отличались от своих «неполитических» предшественников: в их основе лежали казаки-разбойники, кошки-мышки, шашки, шахматы, лото и т.п. Содержательно, с тем или иным эффектом, они *политически* маркировали новую реальность – реальность революции. Это мы наблюдаем в подвижных играх типа «Красные и белые», «В тылу у белых», «Взорвать пороховой склад белых», «Секретный документ», «Буденновцы», «Буденновец за махновцем», «Поймать банду атамана Маруськи», «Красноармейцы на ма-

---

<sup>3</sup> Паперный В. *Культура Два*. М.: Новое литературное обозрение, 2006. 2-е изд., испр., доп.

<sup>4</sup> Petrone K. *Life has become more joyous, comrades: celebrations in the time of Stalin*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 2000. p. 54

<sup>5</sup> Вишневский А.И. *Настольные игры-соревнования*. М.-Л.: Молодая гвардия, 1929.

неврах» и т.п.<sup>6</sup> Примером настольных игр, обращенных к революционному времени, может служить игра на основе шашек «Гражданская война (Колчак)»<sup>7</sup>. Символика игры немудреная: шашки белых – белые, шашки красных, соответственно, покрашены в красный цвет. Игровая доска расчерчена, на ней границей являются Уральские горы. Если шашка белых попадает в Москву, она становится дамкой. То же происходит с красной, добравшейся до Владивостока. Как видим, в 1929 г. у игровых «белых» еще есть шанс. Чуть сложнее игра «Красный Перекоп», где один играет за Врангеля, а другой за Красную армию (стараясь последовательно завоевать города противника).

Таким образом, перед нами своего рода пространственно-подобная модель истории гражданской войны. И если взять за основу ее осмысления модели «Культуры Один» и «Культуры Два» В. Паперного, то антагонизм «красных» и «белых» шашек фактически является примером, подтверждающим не только горизонтально-плоскостную символику «Культуры Один», но и сущностную качественную ее характеристику: «Культура 1 в соответствии со своими эгалитарно-энтропийными устремлениями почти не выделяет отдельного человека из массы, она его, в сущности, не видит»<sup>8</sup>. Точно такими же «шашками» являлись шашки-«пионеры» и шашки-«беспризорники» в игре «Всегда готов», где «те и другие стараются перетянуть друг друга на свою сторону»<sup>9</sup>. Разумеется, здесь идет борьба прошлого и будущего, но прошлое имеет свой шанс (игровой), как и в играх «Гражданская война» или «Красный Перекоп». И это еще раз подтверждает саморефлексию «Культуры Один» в качестве начала истории<sup>10</sup>. Добавим, что такой тип культуры имеет смелость экспериментировать с этим началом, пока еще не осознавая конечности революционной эпохи.

Игры, уводящие в начало советской истории, были не единственными в арсенале методистов-игротехников. Налицо

---

<sup>6</sup> Щербинин А.И. *Тоталитарная индоктринация как управление сознанием: Учеб. пособие.* Томск: Изд-во Том.ун-та, Томск, 2012. с. 43–44.

<sup>7</sup> Вишневский А.И. *Указ. соч.* с. 119–120.

<sup>8</sup> Паперный В. *Указ. соч.* с. 143.

<sup>9</sup> Вишневский А.И. *Указ. соч.* с. 122–125.

<sup>10</sup> Паперный В. *Указ. соч.* с. 59.

в период «Культуры Один» были и игры иного типа. Поскольку революция не закончилась, вокруг страны – враги, игры такого рода тематически были связаны с активной деятельностью Коминтерна, революционеров (зарубежных и наших) по распространению мировой революции, противоборству фашистам по всем фронтам. Среди них игры с названиями «Путешествие по Европе», «Пролетарии всех стран, соединяйтесь!», «Делегация западных рабочих», «Прорвать кольцо блокады», «Красный летчик», «Агитаторы», «Срочная депеша», «Переход границы». С борьбой западных трудящихся против собственных режимов связаны игры «Слепой жандарм» и, соответственно, «Находчивый революционер», «Ловля организатора школьной группы», «Поищи-ка», «Демонстрация», «Радиодепеша».

Подвижные игры, как правило, предваряла краткая беседа, а распределение ролей коммунистов и фашистов, красных и белых шло на основании знаний политической/исторической темы игры. Так какое же представление о политическом мире навязывали детям игры того периода? Обращаясь в этой связи к модели «Культура Один», мы видим, как конструируется скорее не временная, а пространственная модель осмысления прошлого и будущего через принадлежность к советскому настоящему. Окруженная врагами страна Советов – это настоящее, на глазах превращающееся в лучшее будущее, а остальной мир – это прошлое. Например, в «Путешествии по Европе» при пересечении «поездом» «границы с Польшей» ребята фактически погружаются в прошлое, получая первые знания об этом враждебном мире. По ходу игры следует команда: «Граница – осмотр». Все останавливаются, и один из октябрят производит осмотр, а пионер по ходу рассказывает, для чего это делается на границе». Дальше образование переходит на уровень безусловных рефлексов. «Во время поездки через Польшу поезд вдруг останавливается, а пионер кричит: «Штыки, спасайся». Октябрюта разбегаются по комнате и делают вид, что прячутся от штыков». Дальнейшее путешествие продолжается на автобусах, но вот в Германии они встречают отряд фашистов. «Раз-



даются крики: «Фашисты, фашисты». Октябрюта разбегаются и собираются в каком-нибудь углу» и т.д.<sup>11</sup>.

Спрашивается, зачем детям переходить границу? Согласно Паперному, относящему феномен границы к «Культуре Два», она «постепенно приобретает значение рубежа Добра и Зла... Там, где границ не было, они возникают, а те границы, которые существовали, например, государственные, приобретают значение Главной Границы и Последнего Рубежа»<sup>12</sup>. На деле, как показывает наш анализ политических игр, все это происходило уже в условиях «Культуры Один». Игра поясняет – допустим, хотят перейти границу пионеры для празднования Международной детской недели. Но были и другие, более «романтические» цели и способы пересечения границы. К примеру, в игре «Красный летчик» перед «коммунистами» ставится задача «пробраться через границу, охраняемую фашистами, в город и похитить там с аэродрома военный самолет с бомбами (в виде звеньевского фляжка) и, возвращаясь на границу, ... убивать фашистов по одиночке и по два...»<sup>13</sup>. Игра учит четкой классификации и это видно на рисунках, объясняющих правила: в нашей стране под символом звезды находятся рабочие, коммунисты, а вражеские страны помечены свастикой – там жандармы, шпики, фашисты с непременным атрибутом – тюрьмой. И вот уже перед двумя партиями «агитаторов», «посылаемых Коминтерном на запад и восток» стоит задача перебраться в коммунистические ячейки Германии или Китая<sup>14</sup>. Цель коммунистов и пролетариев этих стран – поднять восстание, оказывать сопротивление Системе и, конечно, воплотить в жизнь главный лозунг коммунистов: «За границей врассыпную находятся пролетарии, цель которых пробраться сквозь ряды буржуазии и соединиться всем в СССР»<sup>15</sup>. Так на уровне детского сознания создавался образ Мекки и Медины мирового социализма. Однако по условиям игры, если за полтора часа игры в СССР пробралось меньше половины «пролетариев», «то зна-

---

<sup>11</sup> *Путешествия по Европе* // Барабан. М., 1925. № 13. – с. 19.

<sup>12</sup> Паперный В. *Указ. соч.* с. 78.

<sup>13</sup> *Красный летчик* // Барабан. М., 1925. №11–12. с. 19.

<sup>14</sup> *Агитаторы* // Там же.

<sup>15</sup> *Пролетарии всех стран, соединяйтесь!* // Там же.

чит, эта попытка соединиться всем пролетариям была неудачной, так как капиталисты им помешали». В играх наша страна всеми силами старается помочь западным рабочим хотя бы на время проникнуть к нам: «Рабочие стараются проникнуть за черту СССР, не будучи пойманными жандармами. Советские пограничники стараются передать пропуска для гарантий последних от ареста» (игра «Делегация западных рабочих») <sup>16</sup>.

Обратим внимание также и на то, что в «догеографический» период (до 1934 года география была исключена из предметов школьного образования) пространство СССР все же отражалось, как в нейтральных играх на знание страны типа «Путешествие на аэроплане по СССР» <sup>17</sup>, «Складная карта», «Где вы родились» <sup>18</sup>, так и в играх идеологизированных. К примеру, «Путешествие в историю» предлагает тему «Жизнь Ленина»: «Я путешествовал по России и встретил величайшего из русских людей». Игрок, которому дан знак путешественником, говорит: «Ленина». Дальше надо было опознать город, в котором Ленин родился, сказать, как он называется теперь. Другие важнейшие события из жизни Ленина также обыгрываются на фоне знания о городах, где они происходили <sup>19</sup>. Игра «Путешествие на аэроплане по СССР» даже имеет карту-вклейку страны, условно поделенной на губернии <sup>20</sup>. Так или иначе, игры формировали идентичность постреволюционного поколения школьников со своей страной.

Более того, «Педагогическая энциклопедия», фиксируя своеобразный итог игровой дидактики, достигнутый к концу 20-х гг., отмечала эмоционально-дидактические особенности политической игры. «*Политигры*, составляясь из тех или иных подвижных игр, ... являются верным средством эмоционального воспитания. Цель политигры – в своем развитии естественно передать участникам определенную политическую тему, со-

---

<sup>16</sup> Щербинин А.И. *Тоталитарная индоктринация как управление сознанием...* с. 44–47.

<sup>17</sup> Вишневский А.И. *Указ. соч.* с. 94–95.

<sup>18</sup> Вишневский А., Панова Т. *Игры юных пионеров*. М.: ОГИЗ «Молодая гвардия», 1934. с. 134, 135.

<sup>19</sup> *Там же*. с. 136.

<sup>20</sup> Вишневский А.И. *Указ. соч.* с. 94–95.

действуя в то же время физическому развитию пионера. В политигре ребенок становится как бы участником революционных событий, чем мы достигаем того, что ребенок не только понимает, но и переживает прорабатываемую тему. Переживание глубоко врежется в душу пионера, оставляя в его памяти прочные следы. Основным принципом политигры является ее коллективность, массовость; это делает политигру могучим средством спайки пионеров, их коллективистического воспитания. Составление и подбор политигр дело весьма нелегкое, но мы уже имеем некоторые достижения в этой области; есть ряд сборников пионерских игр, специально подобранных со стороны их значимости как для физического, так и для политического развития пионера»<sup>21</sup>.

К середине 30-х гг. задачи формирования единой советской нации (в ее надэтническом понимании) требовали прочной связи конструкта – Родины и самого конструктора – Вождя в контексте «Культуры Два». К. Петроун пишет: «Образ Родины создавал связь между государством и семьей. Как показано в работе Катерины Кларк, посвященной соцреализму, одним из центральных мифов Советского Союза 1930-х гг. была «великая семья». Советские публицисты часто представляли Советский Союз как семью со Сталиным в роли великого патриарха и советских людей в роли детей Сталина. Например, песня той эпохи представляла советские республика как «девять сестер» советской семьи. Тем не менее, единственным материнским образом была сама страна, Родина»<sup>22</sup>. Это положение Петроун можно проследить и по конструктам, транслируемым на детей. В опубликованном в журнале «Мурзилка» стихотворении «Колыбельная» Л. Квитко рассказывается, как ребенку снится страшный сон: в лесу на него нападают волки, он зовет маму, однако там же во сне он получает помощь самого сильного и могущественного человека: «Но Сталин узнал, что в лесу я стою/ Прослышал, проведал про гибель мою./ И танк высылает за мною./ И мчусь я дорогой лесною». Детский кошмар про-

---

<sup>21</sup> Цит. по: Щербинин А.И. *Тоталитарная индоктринация как управление сознанием*. с. 43.

<sup>22</sup> Petrone K. *Life has become more joyous, comrades*. p. 55.



должается: мальчик уже на море, от акул его спасает посланный Сталиным гидроплан. Путешествие счастливо заканчивается у стен Кремля. «Мамочка, мама, голубка моя!/ Настежь открылись ворота Кремля./ Кто-то выходит из этих ворот, / Кто-то меня осторожно берет,/ И поднимает, как папа, меня,/ И обнимает, как папа, меня./ Сразу мне весело стало./ Кто это был? Угадала?»<sup>23</sup>. Созданный взрослыми конструкт в том же журнале мешается с детскими фантазиями в «самодельных» стихах: «Я был недавно в Москве-столице,/ Летал в большой железной птице./ Когда к Кремлю мы подлетали,/ То весь парад мы увидали./ Но вдруг оркестры заиграли,/ И мы вождей всех увидали./ А люди уж в ряды все встали,/ И вдруг я вижу, входит СТАЛИН»<sup>24</sup>.

Подобно Петроун, Виктория Боннелл, анализируя советский плакат в главах «Иконография вождя» и «Сталин и Родина», отмечает те же смысловые связи и тенденции (автор их называет имперскими), характерные для СССР начиная с середины 30-х гг. и в течение последующих двадцати лет. Так, по поводу плаката «Да здравствует творец конституции свободных, счастливых народов СССР, учитель и друг трудящихся всего мира, наш родной Сталин!» (1936 г.), Боннелл пишет: «Гермин «родной» имеет тот же корень, что и слово «родина». Сам корень 'род' – является основой для всех слов, относящихся к родственным отношениям по крови, например, род – кровные родственники, семья, рождение; родить, родители, родственники, родной – той же крови, дорогой, любимый, очень близкий. Применение прилагательного «родной» при описании Сталина означает семейные отношения между ним и народом – в данном случае отношения отца и его детей»<sup>25</sup>.

Судя по источникам, радость обретения Родины-матери и Вождя-отца была практически одновременной – вторая половина 30-х годов. Но, на наш взгляд, стоит обратить внимание на то, что Родина не вырастает из детского состояния Страны

---

<sup>23</sup> Квитко Л. *Колыбельная* // Мурзилка. М., 1937. № 2. с. 14–15.

<sup>24</sup> Мануилов М. *Парад* // Мурзилка. М., 1937. №7. С. 21.

<sup>25</sup> Bonnell V. *Iconography of Power: Soviet Political Posters under Lenin and Stalin*. Berkeley – Los Angeles – London: University of California Press, 1999. p. 165–166.

Советов «Культуры Один», а сразу возникает в славе. Глориализм конструкта Родины ранее отмечался нами в работе, посвященной воздействию советской календарной модели, в том числе и на сознание детей<sup>26</sup>. Уже к двадцатилетию Октябрьской революции журнал «Мурзилка» передовую статью полностью, и по форме, и по содержанию, посвятил славе нашей Родины:

«Далеко на весь мир гремит слава нашей родины. По всей земле знаменит СССР – единственная в мире страна, где все – и власть, и богатство, и свобода, и счастье, и почет – принадлежат тем, кто трудится.

Наше государство славится великой дружбой народов, самыми мудрыми, самыми справедливыми законами.

Добрая и грозная слава у нашей Рабоче-крестьянской Красной армии, самой храброй и сильной в мире.

Веселая и звонкая слава у наших ребят, самых счастливых на всей земле.

Высоко гремит слава наших советских летчиков, самых смелых, настойчивых и умелых во всем небе.

Громко поют славу нашей родины советские артисты, народные поэты, музыканты, самые лучшие, самые знаменитые в мире.

Великая слава нашей родины создана за двадцать лет советскими людьми, которых взрастили и воспитали ленинская коммунистическая партия, наш вождь и учитель товарищ Сталин.

И родина отмечает своих знатных питомцев знаками славы и уважения – орденами Советского Союза»<sup>27</sup>.

Таким образом, к середине 30-х годов мы уже сталкиваемся с конструированием новой политической реальности – Родины. В данном случае речь идет не о тривиальной пропаганде и даже не об индоктринации в ее механическом понимании, а о комплексным конструировании образа Родины

---

<sup>26</sup> Щербинин А.И. «Красный день календаря»: формирование матрицы восприятия политического времени в России // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. Томск, 2008. – № 2(3).

<sup>27</sup> Слава нашей родины // Мурзилка. М., 1937. №10. С.2.

как некоего предельного значения, и, следовательно, о базовом конструкте сознания, в создании которого участвовала и политическая игра. В этой связи спорными представляются некоторые выводы Карен Петроун, которая в главе «Образ Родины» высказывает предположение по поводу того, что игры советских детей в Чкалова, челюскинцев были не естественным игровым процессом, а результатом официальной пропаганды:

«На тех, кто не получал государственных сообщений о летчиках и полярниках посредством медиакоммуникаций, воздействовали другими способами. По воспоминаниям одного советского мальчика можно предположить, что хотя некоторые советские дети воображали себя советскими героями, советские пропагандисты не могли всегда предвидеть результат... Дети, играя в челюскинцев и в подобные игры, могли начать принимать официально установленные идеалы героизма и общества, но в игре они трансформировали эти модели, чтобы те подходили их собственному социальному миру. В результате было принятие множества изменчивых идентичностей, очень слабо связанных с официальной культурой. Вдохновляя детей на патриотические игры, советские пропагандисты создавали спонтанность, которая могла существенным образом трансформировать государственные цели»<sup>28</sup>.

Однако воздействие, о котором пишет К. Петроун, не могло быть абсолютно информационно-пропагандистским, поскольку по своей природе игра является видом человеческой деятельности, исключая принуждение. Конечно, массовики не упускали возможности регламентировать игру. Так, в 1939 г. публикуется работа «По следам Папанинцев (массовая игра)»<sup>29</sup>. А Галина Орлова в своей интереснейшей статье «Заочное путешествие»: управление географическим воображением в сталинскую эпоху», показывает, как игра-путешествие превращается в один «из самых изощренных способов по-

---

<sup>28</sup> Petrone K. *Life has become more joyous, comrades*. p. 52

<sup>29</sup> *По следам Папанинцев (массовая игра)*. М.: Б.и., 1939. 15 с.

литического использования географических знаний», определяемый автором как «интериоризированная география»<sup>30</sup>.

С нашей точки зрения все это представляло разновидность индоктринационной техники, нацеленной на формирование конструкта «Родина». В силу того, что в поле исследования Галины Орловой попал методический материал, относящийся к 1947 г., можем заметить, что данная игровая тема уже утратила конструктивистскую актуальность, превратившись в методический материал по географии СССР. Точно также героический дрейф папанинцев инерционно включался в послевоенные учебники по русскому языку, хотя налицо уже были другие, более актуальные герои и подвиги, как, заметим, и новые черты в образе Родины, сложившиеся в ходе войны и в результате Победы. Саму же проблему «географических» игр середины 30-х годов невозможно объяснить сугубо географическими причинами. Это было важнейшее направление работы по конструированию советской идентичности через одновременно создаваемый конструкт Родины.

Игры в пограничников, Чапаева, Чкалова, папанинцев, челюскинцев – естественная черта советской эпохи. Как писал С. Маршак, «Дети нашего двора,/ Летчики, пилоты,/ И для вас придет пора/ Боевой работы. / И взлетая на простор/ Или волны роя,/ Вы припомните тот двор,/ Где живут герои». И новое поколение детей будет играть в героев другой войны, в космонавтов. Это были не придуманные методистами политические переделки из «кошек-мышек», а игры, идущие из фактов героической эпохи, из фильмов, подобных «Чапаеву», «Александрю Невскому» и др. Согласимся с В. Боннелл, которая в рамках своего предмета констатирует, что в итоге: «Патриотизм и имперский дух заменили класс в качестве основ преданности, культивируемых советским режимом среди граждан. Можно заметить, что отождествление с классом уже сошло со сцены в середине 1930-х гг., а Сталин стал новым священным центром, заменившим пролетариат. В течение Второй мировой

---

<sup>30</sup> Орлова Г. «Заочное путешествие»: управление географическим воображением в сталинскую эпоху // НЛО. – 2009. – № 100. <http://magazines.russ.ru/nlo%20/2009/100/or21.html> (дата посещения 10.12.2013).

войны священное имя Сталина стало неразрывно связываться с «родиной» как объектом почитания. Прямым следствием войны стал тот факт, что Сталин и патриотизм стали двумя опорами, на которых покоилась советская мифология»<sup>31</sup>. Остатки данной мифологии в сознании россиян прослеживаются и поныне, и они тем заметнее, чем острее дефицит ощущения Родины, характерный для постсоветской России. Неудивительно, что этот дефицит перманентно воскрешает и вторую фигуру парного конструкта – Сталина. Разумеется, речь идет о разных эпохах, различных политических режимах. Тоталитарный режим мог использовать пропагандистскую машину, и в кратчайшие сроки появлялись десятки и сотни песен о моряках, летчиках, пограничниках, полярниках, бойцах и командирах, пионерах и комсомольцах, где главной темой была Родина. Родина стала ключевым концептом плакатов, как, впрочем, и учебников, выходявших миллионными тиражами. Обретение Родины, слава Вождя и героического народа – стали идеологическим стержнем советских праздников. Естественно, что политические игры были лишь символической и семиотической «провинцией» общей тенденции.

Казалось бы, на первый взгляд, сегодня, даже в условияхкратно возросших коммуникативных возможностей, в том числе, и государства, повторить эксперимент вряд ли по силам нынешнему политическому режиму. И дело здесь даже не в отсутствии государственной идеологии. Как раз ее то и надо начинать строить с осмысления и символического конструирования концепта Родины, а не с патриотизма, в нашем случае умозрительного проекта, осуществляющегося в интересах нескольких групп, небескорыстно и нерезультативно (с точки зрения смысла) монополизирующих право на понимание самой идеи и техник ее реализации. В условиях актуализации проблемы в последние месяцы имеет смысл обратить внимание на потенциальную возможность игры как механизма конструирования новой политической реальности в России.

---

<sup>31</sup> Bonnell V. *Iconography of Power*. p. 256–257.



**MOTHERLAND AS A POLITICAL REALITY CONSTRUCT:  
SOVIET EXPERIENCE**

The paper deals with the political culture situation in Russia. Exactly the author says about the Motherland phenomenon in particular about the Soviet nation genesis. Through the example of Soviet Russia the author shows how this reality was constructed in the mid 30s of the 20th century through the use of the political games for children. The indoctrination role as well as the specificity of political games are revealed in the article. The author shows their effects.

Key words: Motherland; political reality; construct; political game; USSR.

**СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ**

**Щербинин Алексей Игнатьевич**, доктор политических наук, профессор, заведующий кафедрой политологии.

Национальный исследовательский Томский государственный университет (Россия, г. Томск).

Область научных интересов: политическая культура и коммуникация, тоталитарная индоктринация.

**ABOUT THE AUTHOR**

**Sherbinin Alexey**, doctor of political sciences, professor, head of the Department of Political Sciences, National Research Tomsk State University (Russia, Tomsk).

Scientific interests: civic political culture and communication, totalitarian indoctrination

e-mail: shai52@mail.ru