

Отражение Карибского кризиса в видеоиграх: на примере Call of Duty: Black Ops

Сергей И. Белов

*Российский государственный педагогический университет
им. А.И. Герцена, Санкт-Петербург, Россия,
Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова,
Москва, Россия, belov2006s@yandex.ru*

Аннотация. Целью исследования является оценка специфики мемориального позиционирования Карибского кризиса и связанных с ним событий в видеоиграх США. Работа проведена на основе обращения к кейсу видеоигры Call of Duty: Black Ops. Методология исследования построена на комбинации дескриптивного анализа и кейс-стади. Автор приходит к выводу, что мемориальный режим игры Call of Duty: Black Ops предполагает контекстуально, что действия Соединенных Штатов накануне и в период Карибского кризиса предстают рационально и морально обоснованными, в то время как Советский Союз и власти Кубы выступали в качестве источника значимых рисков и угроз и для Америки, и для самого народа Кубы. При этом противозаконные де факто действия властей США фактически легитимируются за счет фонового нарратива, преимущественно выраженного вне текстовой формы, посредством деятельностного подхода и формирования контекста восприятия. Создатели игры, по сути, воспроизводят мемориальный нарратив, традиционный для описания Карибского кризиса в американской массовой культуре, который, помимо прочего, предполагает легитимацию ряда праворадикальных политических группировок из Латинской Америки.

Ключевые слова: Карибский кризис, видеоигры, Россия, США, Куба

Для цитирования: Белов С.И. Отражение Карибского кризиса в видеоиграх: на примере Call of Duty: Black Ops // Вестник РГГУ. Серия «Политология. История. Международные отношения». 2023. № 2. С. 105–116. DOI: 10.28995/2073-6339-2023-2-105-116

Reflection of the Caribbean crisis in video games. On the example of *Call of Duty: Black Ops*

Sergei I. Belov

Herzen State Pedagogical University, St. Petersburg, Russia,

Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia,

belov2006s@yandex.ru

Abstract. The aim of the study is to assess the specifics of the memorial positioning of the Caribbean crisis and the related events in the US video games. The work was carried out on the basis of an appeal to the case of the video game *Call of Duty: Black Ops*. The research methodology is based on a combination of the descriptive analysis and case studies. The author comes to the conclusion that the *Call of Duty: Black Ops* memorial mode contextually assumes that the actions of the United States on the eve and during the Caribbean crisis appear rational and morally justified, while the Soviet Union and the Cuban authorities acted as a source of significant risks and threats both to America and to the Cuban people themselves. At the same time, the illegal de facto actions of the US authorities are actually legitimized due to the background narrative, mainly expressed outside the textual form, through the activity approach and the formation of the context of perception. The creators of the game essentially reproduce the memorial narrative that is traditional for describing the Cuban Missile Crisis in American popular culture, which, among other things, involves the legitimization of a number of right-wing political groups from Latin America.

Keywords: Caribbean crisis, video games, Russia, USA, Cuba

For citation: Belov, S.I. (2023), "Reflection of the Caribbean crisis in video games. On the example of *Call of Duty: Black Ops*", *RSUH/RGGU Bulletin. "Political Science. History. International Relations" Series*, no. 2, pp. 105–116, DOI: 10.28995/2073-6339-2023-2-105-116

Введение

На сегодняшний день видеоигры являются одним из наиболее активно развивающихся форматов массовой культуры. В долгосрочной перспективе они должны стать неотъемлемой частью повседневного досуга широких масс населения, что превращает их в крайне перспективный ресурс для решения задач в области символической политики, политики памяти и популярной геополитики. Уже сейчас видеоигры используются в данном качестве. Однако опыт их применения в роли средства политического по-

позиционирования концептуализирован на научном уровне лишь в фрагментарной форме.

Наглядным примером в данном случае может служить формирование посредством современных видеоигр мемориальных режимов относительно одного из ключевых событий «холодной войны» – Карибского кризиса.

Об этом напрямую свидетельствует лакуарность степени научной разработанности указанной темы.

Непосредственно Карибский кризис и его изучение в рамках парадигм истории и политологии нашли широкое отражение в научной литературе [Дергачева 2019; Кокошин 2012; Микоян 2006; Самарин 2013; Васильев 2018; Боголюбова, Николаева 2012; Дергачева, Чернышов 2020; Якубкина 2018].

Однако позиционирование соответствующих событий в символическом пространстве исследуется преимущественно в контексте изучения традиционных форматов массовой культуры [Скорик, Бочан 2012; Василенко 2021]. В то же время интересующая нас тема лишь фрагментарно отображается в работах, посвященных использованию видеоигр в качестве инструмента символической и мемориальной политики [Верч 2019; Вульфович 2018; Кострова, Маркухова 2019].

Целью представленного исследования является оценка специфики позиционирования Карибского кризиса и связанных с ним событий в видеоиграх.

В качестве конкретного исследовательского кейса избрана видеоигра *Call of Duty: Black Ops* (США). Данная видеоигра была официально куплена 31 млн геймеров по всему миру, что является одним из лучших показателей данной линейки игр.

Теоретические основы изучения видеоигр как инструмента мемориальной политики

Как было отмечено еще Э. Дюркгеймом, конвенциональная система представлений о коллективном прошлом представляет собой один из главных факторов обеспечения стабильности макро-социальных групп. Представления относительно общности происхождения и преемственности к предшествующим поколениям позволяют обеспечить выработку групповой идентичности, транслировать модель ценностей и норм поведения и посредством этого регулировать деятельность и само социальное восприятие представителей данной корпорации. При этом обязательным условием эффективности образа общего прошлого является мемориальный

конформизм, достигаемый посредством сакрализации ключевых его элементов. За счет этого сомнения в доминирующей версии событий прошлого автоматически осуждаются большинством членов группы [Дюркгейм 1991, с. 72–75].

Данный тезис получил развитие в работах М. Хальбвакса, сумевшего подтвердить на эмпирическом материале, что социальная память обладает избирательным характером. Ее характеризует схематичность: она включает в себя достаточно ограниченный набор ключевых фактов, реконструируемых с низкой степенью детализации и достоверности, но в то же время насыщаемых допущениями в виде эмоционально заряженных символов. Конформизм социальной памяти достигается путем создания «исторического канона» в виде мемориальных дискурсивных рамок, в соответствии с которыми члены сообщества адаптируют индивидуальные представления о прошлом. Базовым элементом мемориальных рамок является «фигура памяти» – символ, в рамках которого отображается представление сообщества об одном из ключевых событий прошлого. Именно вокруг фигур памяти выстраивается мемориальный канон социальной корпорации. Им свойственна такая характеристика, как сакральность, что придает фигурам памяти назидательный и регулирующий характер. При этом исследователь подчеркивал, что по мере отдаления от момента современности пропорционально сокращается роль современников и очевидцев тех или иных событий в создании соответствующих образов прошлого. Напротив, заметно возрастает влияние на представления о прошлом специалистов в области культуры [Хальбвакс 2007, с. 152–185].

Во многом сходной позиции придерживался П. Нора. В рамках своей концепции культурной памяти он отмечал, что сообщества перерабатывают присутствующие в нем представления о прошлом, придавая им форму универсального мифа, сущность которого характеризуют конъюнктурность, иррациональность, эмоциональная насыщенность, сакральность и ориентация на регулярную актуализацию. При этом в качестве базового носителя мифологизированной социальной памяти выступают именно символы. Концепция П. Нора подразумевала оппозицию между понятиями «память» и «история». Для памяти, считал философ, характерна постоянная изменчивость, полнота, сакральность и перманентная актуальность. История же, полагал П. Нора, представляет собой изобилующую пробелами модель прошлого, лишенную актуальности и не связанную с обществами предшествующих эпох. Она рациональна и, как следствие, лишена элемента сакральности. В качестве носителей памяти являются символы, история же воплощается посредством процессов, а также отно-

шений между субъектами и объектами¹. Ценностно-мифологический характер социальной памяти, относящийся к событиям, уходящим достаточно далеко за горизонт современности, отмечал и Я. Ассман [Ассман 2004, с. 104–107].

Обобщив творческое наследие предшественников и коллег, А. Ассман пришла к выводу о наличии у социальной памяти особой функции, которую исследовательница обозначила как «пластичную власть». Данным термином описывается механизм, дающий возможность производить отбор событий, определяемых в качестве сакральных или, напротив, ничтожных либо подлежащих забвению, для социальной группы. Посредством работы этого механизма формируется временной режим культуры (или мемориальный режим), генерирующий когнитивные схемы для осмысления и оценки событий прошлого [Ассман 2012, с. 16–31].

Данная теория, с одной стороны, подтверждается выводами П. Бурдые относительно использования элитами и контрэлитами механизмов символической власти: их применение сводится на практике к борьбе за доминирование в сфере производства способов оценки и осмысления социальной действительности, обретения монополии в сфере интерпретации [Бурдые 2007, с. 64–86]. С другой стороны, концепция пластичной власти и пластичной памяти подтверждается данными исследований Ю.М. Лотмана. Он считал, что любые символы имеют врожденную тенденцию к актуализации в соответствии с контекстом текущей конъюнктуры социально-экономического развития, поскольку трансформация культурного контекста корректирует модель восприятия и систему ценностей носителей. Условное «комментирование символа» закономерно изменяет заложенные в первоисточнике смыслы [Лотман 1992, с. 200–202].

Соответственно, социальная память обладает мифологизированным и инструментальным характером, генерируется во многом в процессе конструирования, а ее главным структурным элементом является эмоционально насыщенный символ. Одним из главных ресурсов генерации социальной памяти является массовая культура.

При этом мифологизированный характер социальной памяти также предопределяет определенные ее характеристики. Она носит преимущественно непротиворечивый, упрощенный и во многом иррациональный характер, поскольку эти качества обеспечивают максимальную доступность ретромифа для широкой аудитории. Уязвимость исторического мифа для рациональной критики

¹ *Нора II*. Проблематика мест памяти // Франция – память. URL: <http://ec-dejavu.ru/m-2/Memory-Nora.html> (дата обращения 21 ноября 2022).

компенсируется при этом воздействием эмоционального характера и сакрализацией доминирующих трактовок событий прошлого [Edelman 1967, pp. 217–228].

Все это позволяет утверждать, что видеоигры, во-первых, могут выступать в качестве одного из значимых каналов трансляции образа прошлого. Во-вторых, широкое использование в них разнообразных клише, в том числе заимствованных из иных произведений массовой культуры, не способствует восприятию контента в ироническом либо в целом критическом ключе. Для представителей целевой аудитории исторического мифа даже иррациональная трактовка событий может представляться правдоподобной. Таким образом, игровой контент, вне зависимости от его исторической достоверности и обилия культурных тропов, представляет собой значимый ресурс формирования мемориальных рамок.

Анализ игрового контента

События, тематически связанные с Карибским кризисом, освещаются в рамках франшизы Call of Duty преимущественно в самостоятельной видеоигре Call of Duty: Black Ops. Для нее характерна следующая специфика позиционирования соответствующих исторических событий.

Во-первых, представители властей коммунистической Кубы позиционируются в игре в качестве «внутренних оккупантов». Соответствующий эффект достигается посредством прямого и косвенного описания насилия в отношении местных жителей. В первом случае можно привести в качестве примера то, что сразу после появления в баре (первая локация в рамках миссии в Гаване) вооруженные полицейские начинают домогаться находившуюся в заведении девушку. Во втором случае наглядным примером может служить упоминание персонажем по имени Карлос факта того, что Фидель Кастро проживает на реквизированной у него вилле. Также следует отметить, что в операции по ликвидации Кастро активно участвуют местные жители, выступающие в роли условного «сопротивления».

Во-вторых, наблюдается дегуманизация как правящего режима (персонализированного в лице его лидера), так и его сторонников. Это наглядно демонстрирует одна из финальных сцен в рамках операции по ликвидации Кастро. Сначала кубинский лидер пытается использовать в качестве живого щита находившуюся с ним проститутку. Затем, после убийства главы Кубы, находившаяся прежде

в заложниках проститутка хватается оружие и пытается отомстить за Кастро. После ее ликвидации один из персонажей произносит реплику следующего содержания: «Вот так с*ка! Он прикрывается людьми, а она его защищает». В ответ на это игровой персонаж заявляет: «Сторонники Кастро и есть фанатики, готовые умереть за него». Указанный гиперфанатизм лишает в глазах игрока сторонников Кастро человечности, не давая геймеру возможности отождествить себя с ними и взглянуть на происходящее с их позиции. Фактически создатели игры лишают сторонников кубинских властей рационального и ценностного обоснования собственных действий, благодаря чему сторонники Кастро выступают в качестве «творцов зла ради самого зла».

В-третьих, уже на момент вторжения в Залив Свиней кубинский режим показан в качестве союзника СССР. Советский Союз показан в игре в сугубо негативном виде. Достаточно упомянуть лишь то, что, согласно легенде игры, власти СССР активно создают и испытывают биологическое оружие при помощи военных преступников из Германии. Советская космическая программа равным образом является результатом тайного использования «нацистских ученых». При этом в роли первого представителя советской стороны, встреченного игроком на Кубе, выступает генерал Никита Драгович. Он, следует подчеркнуть, является военным преступником, чья миссия включает в себя испытание боевых отравляющих газов в различных «горячих точках». Демонстрация Кастро и Драговича в качестве партнеров позволяет отождествить как сами эти фигуры, так и сами их морально-этические качества.

Следует отметить и то, что Драгович прибывает на Кубу на корабле «Русалка», который используется как для активации «спящих агентов» в США, так и для испытания биологического оружия. Последнее автоматически превращает Кастро и «красную Кубу» в близкого союзника экзистенциальных врагов Соединенных Штатов.

Заключение

Таким образом, игра Call of Duty: Black Ops задает мемориальные рамки, в которых действия США накануне и в период Карибского кризиса предстают рационально и морально обоснованными, в то время как СССР и власти Кубы выступают в качестве источника значимых рисков и угроз и для Америки, и для народа Кубы. Роль Соединенных Штатов и режима Батисты в формировании предпосылок для возникновения кризиса остается нераскрытой.

При этом противозаконные де-факто действия властей США фактически легитимируются за счет создания соответствующего контекста.

Необходимо отметить, что в данном случае речь идет отнюдь не о построении оригинального исторического мифа. В данном случае создатели игры лишь воспроизводят содержание двух источников мемориального нарратива относительно Карибского кризиса. Во-первых, речь идет о воспроизводстве дискурсивных рамок, традиционных для описания Карибского кризиса в американской массовой культуре в целом, в рамках которой США в данном конфликте позиционируются как жертва, а противники Кастро – как национально ориентированные приверженцы демократических ценностей.

Во-вторых, мемориальный режим Соединенных Штатов предполагает в том числе легитимацию ряда праворадикальных политических группировок из Латинской Америки. В том числе американские власти проявляют высокую активность в рамках создания позитивных представлений о деятельности организации «Объединенные революционные организации» (*Coordinación de Organizaciones Revolucionarias Unidas*), действовавшей в 1970–1990-х гг. CORU объединила различные террористические группировки кубинских эмигрантов, ранее сложившиеся в США. Организация активно поддерживалась ЦРУ, хотя ФБР признала ее террористической. Только за первый год своего существования боевики CORU совершили 25 терактов в 14 странах Латинской Америки и Европы. Самым масштабным преступлением организации стал взрыв кубинского авиалайнера с 73 пассажирами на борту 6 октября 1976 г. Ее боевики также принимали активное участие в подготовке боевиков контра в Никарагуа и проведении операции «Кондор», направленной на ликвидацию левых активистов и сочувствующих им лиц по всей Латинской Америке. При этом в массовой культуре США вокруг них и более поздних аналогичных структур формировался позитивный образ. В качестве наглядного примера в данном случае можно привести фильм «Плохие парни 2» (2003 г.) (образ реально существующей террористической группы «Альфа 66»). Таким образом, позитивный образ кубинских повстанцев в игре во многом легитимизирует действующие в США группы кубинских радикалов, прежде пытавшихся вооруженным путем свергнуть власти острова.

Соответственно, рассматриваемый американский игровой проект ориентирован скорее на реанимацию и поддержание образа врага (в том числе современного, через актуализацию конфликтов прошлого).

Благодарности

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 22-18-00305, <https://rscf.ru/project/22-18-00305/>, «Образы врага в массовой культуре холодной войны: содержание, современная рецепция и использование в символической политике России и США».

Acknowledgements

This work was supported by the Russian Science Foundation under Grant № 22-18-00305, <https://rscf.ru/en/project/22-18-00305/>, “The images of enemy in Cold War popular culture: their content, contemporary reception and usage in Russian and U.S. symbolic politics”.

Литература

- Ассман 2004 – Ассман Я. Культурная память: Письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности. М.: Языки славянской культуры, 2004. 363 с.
- Ассман 2012 – Ассман А. Трансформации нового режима времени // Новое литературное обозрение. 2012. № 4 (116). С. 16–31.
- Боголюбова, Николаева 2012 – Боголюбова Н.М., Николаева Ю.В. Карибский кризис в зеркале искусства // История в подробностях. 2012. № 10 (28). С. 84–89.
- Бурдые 2007 – Бурдые П. Социальное пространство и символическая власть // Социология социального пространства. СПб.: Алетейя, 2007. С. 64–86.
- Василенко 2021 – Василенко Д.В. «Хороший, плохой, злой»: образы американского «Другого» в российском антитеррористическом кинодискурсе XXI в. // Вестник РГГУ. Серия «Политология. История. Международные отношения». 2021. № 4. С. 72–86.
- Васильев 2018 – Васильев П.А. Представление Кубы и Карибского кризиса в советских газетах // Студенческий. 2018. № 13–1 (33). С. 44–48.
- Верч 2019 – Верч Т. Нескончаемая война с отголосками и призраками: коллективная память, национальная идентичность и новый фронтير американских фильмов и видеоигр // Историческая экспертиза. 2019. № 4 (21). С. 25–41.
- Вульфович 2018 – Вульфович А.П. Образ России в западных видеоиграх // МНСК–2018: Политология: Материалы 56-й Международной научной студенческой конференции. Новосибирск, 2018. С. 18–19.
- Дергачева 2019 – Дергачева В.Е. Карибский кризис в оценке советской и российской историографии // Дневник Алтайской школы политических исследований. 2019. № 35. С. 45–49.

- Дергачева, Чернышов 2020 – *Дергачева В.Е., Чернышов Ю.Г.* Карибский кризис в политике памяти СССР (России) и США: сравнительная характеристика // Известия Алтайского государственного университета. 2020. № 6 (116). С. 22–28.
- Дюркгейм 1991 – *Дюркгейм Э.* О разделении общественного труда: Метод социологии. М.: Наука, 1991. 572 с.
- Кокошин 2012 – *Кокошин А.А.* Размышления о Карибском кризисе в контексте проблемы стратегической стабильности. М., 2012. 31 с.
- Кострова, Маркухова 2019 – *Кострова С.В., Маркухова Я.О.* Русские персонажи в нарративах компьютерных игр // Культура и технологии: электронный мультимедийный журнал. 2019. Т. 4. № 4. С. 204–213. URL: <http://cat.ifmo.ru/gi/2019/v4-i4/221> (дата обращения 1 февраля 2023).
- Лотман 1992 – *Лотман Ю.М.* Память в культурологическом освещении // Лотман Ю.М. Избранные статьи. Таллин: Александра, 1992. С. 200–202.
- Микоян 2006 – *Микоян С.А.* Анатомия Карибского кризиса. М.: Academia, 2006. 1071 с.
- Самарин 2013 – *Самарин Я.В.* Особенности подхода Соединенных Штатов к глобальным кризисам: (на примере мировых войн и Карибского кризиса) // Политическая экспертиза: ПОЛИТЭКС. 2013. Т. 9. № 2. С. 182–196.
- Скорик, Бочан 2012 – *Скорик А.П., Бочан С.А.* Карибский кризис в представлениях российской молодежи // История в подробностях. 2012. № 10 (28). С. 90–93.
- Хальбвакс, 2007 – *Хальбвакс М.* Социальные рамки памяти. М.: Новое издательство, 2007. 346 с.
- Якубкина 2018 – *Якубкина М.В.* Проблемы интерпретации событий Карибского кризиса 1962 года в историческом дискурсе // Вестник современных исследований. 2018. № 8.1 (23). С. 45–47.
- Edelman 1967 – *Edelman M.* Myths, metaphors and political conformity // *Psychiatry*. 1967. Vol. 30. No. 3. P. 217–228.

References

- Assmann, A. (2012), “Transformations of the modern time regime”, *Novoe Literaturnoe Obozrenie*, vol. 116, no. 4, pp. 16–31.
- Assmann, J. (2004), *Kul'turnaya pamyat': Pis'mo, pamyat' o proshlom i politicheskaya identichnost' v vysokikh kul'turakh drevnosti* [Cultural memory. Writing, memory of the past and political identity in the high cultures of Antiquity], Yazyki slavyanskoi kul'tury, Moscow, Russia.
- Bogolyubova, N.M. and Nikolaeva, Yu.V. (2012), “Caribbean crisis in the mirror of art”, *Istoriya v podrobnostyakh*, vol. 28, no. 10, pp. 84–89.
- Bourdieu, P. (2007), “Social space and symbolic power”, in *Sotsiologiya sotsial'nogo prostranstva* [Sociology of social space], Aleteiya, Saint Petersburg, Russia, pp. 64–86.

- Dergacheva, V.E. (2019), "The Caribbean crisis in the assessment of Soviet and Russian historiography", *Dnevnik Altaiskoi shkoly politicheskikh issledovaniy*, no. 35, pp. 45–49.
- Dergacheva, V.E. and Chernyshov, Yu.G. (2020), "The Caribbean crisis in the politics of memory of the USSR (Russia) and the USA. Comparative characteristics", *Izvestiya Altaiskogo gosudarstvennogo universiteta*, vol. 116, no. 6, pp. 22–28.
- Durkheim, E. (1991), *O razdelenii obshchestvennogo truda: Metod sotsiologii* [On the division of social labor. Method of sociology], Nauka, Moscow, USSR.
- Edelman, M. (1967), "Myths, metaphors and political conformity", *Psichiatr*, vol. 30, no. 3, pp. 217–228.
- Halbwachs, M. (2007), *Sotsial'nye ramki pamyati* [The social framework of memory], Novoe izdatel'stvo, Moscow, Russia.
- Kokoshin, A.A. (2012), *Razmyshleniya o Karibskom krizise v kontekste problemy strategicheskoi stabil'nosti* [Reflections on the Caribbean crisis in the context of the problem of strategic stability], Moscow, Russia.
- Kostrova, S.V. and Markukhova, Ya.O. (2019), "Russian characters in the narratives of computer games", *Kul'tura i tekhnologii: elektronnyi mul'timediynyi zhurnal*, vol. 4, no. 4, pp. 204–213, available at: <http://cat.ifmo.ru/ru/2019/v4-i4/221> (Accessed 1 Feb. 2023).
- Lotman, Yu.M. (1992), "Memory in cultural illumination", in Lotman, Yu.M. *Izbrannye stat'i* [Selected articles], Aleksandra, Tallinn, Estonia, pp. 200–202.
- Mikoyan, S.A. (2006), *Anatomiya Karibskogo krizisa* [Anatomy of the Caribbean crisis], Academia, Moscow, Russia.
- Samarin, Ya.V. (2013), "Features of the United States approach to global crises (on the example of World Wars and the Caribbean crisis)", *Politicheskaya ekspertiza: POLITEKS*, vol. 9, no. 2, pp. 182–196.
- Skorik, A.P. and Bochan, S.A. (2012), "The Caribbean crisis in the perceptions of Russian youth", *Istoriya v podrobnostyakh*, vol. 28, no. 10, pp. 90–93.
- Vasilenko, D.V. (2021), " 'The Good, the Bad and the Evil'. The images of American 'Other' in Russian anti-terror cinema of the 21st century", *RSUH/RGGU Bulletin. "Political Science. History. International Relations" Series*, no. 4, pp. 72–86.
- Vasiliev, P.A. (2018), "Representation of Cuba and the Caribbean crisis in Soviet newspapers", *Studencheskii*, vol. 33, no. 13–1, pp. 44–48.
- Vulfovich, A.P. (2018), "The image of Russia in Western video games", in *MNSK–2018: Politologiya: Materialy 56-I Mezhdunarodnoi nauchnoi studencheskoi konferentsii* [MNSK–2018: Political Science. Proceedings of the 56th International Scientific Student Conference, Novosibirsk, Russia, pp. 18–19.
- Werch, T. (2019), "An endless war with echoes and ghosts. Collective memory, national identity, and the new frontier of American movies and video games", *Istoricheskaya ekspertiza*, vol. 21, no. 4, pp. 25–41.
- Yakubkina, M.V. (2018), "Problems of interpreting the events of the Caribbean crisis of 1962 in historical discourse", *Vestnik sovremennykh issledovaniy*, vol. 23, no. 8.1, pp. 45–47.

Информация об авторе

Сергей И. Белов, доктор политических наук, кандидат исторических наук, Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, Санкт-Петербург, Россия; 191186, Россия, Санкт-Петербург, наб. реки Мойки, д. 48;

Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова, Москва, Россия; 119991, Россия, Москва, Ленинские горы, д. 1; belov2006s@yandex.ru

Information about the author

Sergei I. Belov, Dr. of Sci. (Political Studies), Cand. of Sci. (History), Herzen State Pedagogical University, Saint Petersburg, Russia; bld. 48, Moika Emb., Saint Petersburg, Russia, 191186;

Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia; bld. 1, Leninskie Gory, Moscow, Russia, 119991; belov2006s@yandex.ru.