

АНДРЕЙ Д. МУЖДАБА

Независимый исследователь, Санкт-Петербург, Россия

ORCID: 0000-0001-9962-0274

АЛЕКСЕЙ О. ЦАРЕВ

СПбГУ, Санкт-Петербург, Россия

ORCID: 0000-0001-5544-423X

Воспитание «Тетрисом»: к идейным основам советской компьютерной игры

doi: 10.22394/2074-0492-2020-3-114-141

Резюме:

В статье предпринимается попытка спекулятивной реконструкции понятия «советской компьютерной игры». Предлагается рассматривать игровые практики, связанные с компьютерами, как производную от принятых идейных установок, сопровождающих советский проект машинной модернизации. В рамках такого рассмотрения понятие советской компьютерной игры предстает в качестве нереализованной исторической альтернативы нормативному геймдизайну, сложившемуся в странах с рыночной экономикой. Несмотря на то что индустрия или рынок электронных развлечений не успели оформиться в СССР, существовал ряд дискурсивных установок в отношении игры как таковой и игровой функции вычислительных устройств, в частности. Еще раннесоветские педагогические теории предполагали, что «играть по-советски» означает быть вовлеченным в деятельность, структурно подобную труду, где играющий становится частью производства. Позднее кибернетический дискурс через теорию игр обозначил возможность формализации любой прагматической деятельности как игровой модели, а с развитием программ-

114

Муждаба Андрей Дмитриевич — независимый исследователь, сотрудник Лаборатории исследований компьютерных игр, Санкт-Петербург. Научные интересы: история компьютерных игр, цифровые интерфейсы. E-mail: a.d.muzhdaba@gmail.com

Царев Алексей Олегович — аспирант Института философии СПбГУ; сотрудник Лаборатории исследований компьютерных игр, Санкт-Петербург. Научные интересы: исследования популярной культуры, философия техники. E-mail: ilovenewwave@mail.ru

Статья подготовлена в сотрудничестве с Лабораторией геймификации Сбера.

Acknowledgements: The article was prepared in cooperation with the Sber Gamification Lab.

рования сформировалась и прагматика цифровой игры как способа воспитания и разрешения практических задач. На материале мемуарного архива советской кибернетики и публикаций в позднесоветской прессе авторы показывают, что идея советской компьютерной игры заключалась в создании не развлекательного продукта, а представительной модели решения задач в алгоритмической форме. Таким образом, речь в статье идет не о конкретных играх, которые можно было бы назвать советскими, но о той логике, которая направляла и задавала тон интерпретации тех или иных компьютерно-игровых феноменов в СССР.

Ключевые слова: компьютерные игры, кибернетика, ЭВМ, «Тетрис», советская педагогика, гик-культура, программирование, шахматы

Andrei D. Muzhdaba

Independent Researcher, St. Petersburg, Russia

Alexey O. Tsarev

SPbSU, St. Petersburg, Russia

Nurture by Tetris: On the Ideological Foundations of the Soviet Computer Game

115

Abstract:

The authors attempt to speculatively reconstruct the concept of the “Soviet computer game”. They propose to consider gaming practices associated with computers as a derivative of the accepted ideological guidelines that accompany the Soviet project of machine modernization. Within this framework, the concept of the Soviet computer game appears as an unrealized historical alternative to the normative game design that has developed in countries with market economies. Despite the industry — or the electronic entertainment market — not having had the time to be properly established in the USSR, there were a number of discursive attitudes regarding the game as such, and the gaming function of computing devices in particular. Even early Soviet pedagogical theories assumed that “playing like a Soviet” involves performing activities structurally similar to labor, where the player becomes part of production. Later, cybernetic discourse, through game theory, indicated the possibility of formalizing any pragmatic activity as a game model; with the advancement of programming, the pragmatics of digital gaming as a way of educating and solving utilitarian tasks was developed.

Andrei D. Muzhdaba — Independent Researcher; Laboratory for Computer Game Research (St. Petersburg); St. Petersburg, Russia. Research interests: history of computer games, human-computer interface. Email: a.d.muzhdaba@gmail.com
Alexey O. Tsarev — postgraduate student at the Institute of Philosophy of SPbSU; Laboratory for Computer Games Research (St. Petersburg); St. Petersburg. Research interests: studies of popular culture, philosophy of technology. Email: ilovenewwave@mail.ru

Based on the memoir archive of Soviet cybernetics, and publications in the late-Soviet press, the authors demonstrate that the Soviet computer game was not seen as an entertainment product, but a representative model for solving problems in an algorithmic form. Thus, the article is not about specific games that could be called Soviet, but about the logic that guided and set the tone for the interpretation of certain computer-game phenomena in the USSR.

Keywords: computer games, cybernetics, computers, Tetris, Soviet pedagogy, geek culture, programming, chess

116 **Д**о недавнего времени исследования советской цифровой культуры были малочисленны и в основном либо оставались подчинены нарративу о (западной) глобальности компьютеризации, либо некритически опирались на позднесоветские источники. Так, М. Кастельс [2000: 438] говорил о «структурной неспособности этатизма и советского варианта индустриализма обеспечить переход к информационному обществу». Хотя оценки такого рода, высказывавшиеся еще в годы перестройки, звучат и сегодня, в последнее время появился ряд исследований, авторы которых проводят своего рода ревизию истории советских IT и открывают возможность «советизации» ключевых явлений цифровой эпохи — от «трагедии советского интернета»¹ до советской цифровой эстетики² и ранних образцов digital humanities [Пруденко 2019]. В настоящей статье мы предпримем попытку продолжить этот ряд через спекулятивную реконструкцию идеи «советской компьютерной игры»³.

Следует сразу оговориться, что речь в данном случае идет не об открытии забытой или потаенной традиции. Сложно спорить с тем фактом, что ранней индустрии компьютерных игр (в том виде, в котором ее реконструируют исследования, посвященные США, Японии и другим странам) в СССР не существовало, и в первую очередь ее появление затрудняли условия экономиче-

1 Так была озаглавлена рецензия К. Мартынова на книгу Бенджамина Перерса «How Not to Network a Nation: The Uneasy History of the Soviet Internet» (MIT Press, 2016), см.: <https://gorky.media/reviews/tragediya-sovetskogo-interneta>.

2 В частности, эксперименты с кибернетической визуальностью в работах СКБ «Прометей» Булата Галеева или кинетического искусства группы «Движение».

3 Впервые результаты настоящего исследования были представлены в виде доклада на семинаре Лаборатории исследований компьютерных игр Центра медиафилософии СПбГУ в декабре 2019 г.

ской организации и относительно малое распространение вычислительной техники среди населения вплоть до второй половины 80-х годов¹.

Игровые сообщества, появившиеся в СССР с началом перестройки, заслуживают исследования, которое до сих пор не увидело свет, несмотря на постоянно возрастающий интерес к социальной истории компьютерных игр: так, Ярослав Свелш [Švelch 2018] в книге «Gaming the Iron Curtain» рассматривает игровые практики и сообщества в Чехословакии 1980-х годов, интерпретируя персональный компьютеринг в том числе как форму «внезаходимости» по А. Юрчаку, а отношение социалистического государства и молодых энтузиастов к компьютеру — как диаметральное. Если первое смотрит на ЭВМ скорее как на очередное средство индустриализации, то вторые обнаруживают в нем медиум и возможности для самореализации и даже политического активизма.

1980-е годы могут рассматриваться как отправная точка для социальных исследований игровой культуры и в СССР. Эта культура, заложенная ранними советскими телеприставками, электронными играми и игровыми автоматами на излете предыдущего десятилетия, начинает стремительно развиваться с появлением программируемых микрокалькуляторов и персональных компьютеров. Вскоре социально-экономические преобразования открывают дорогу к быстрому распространению игровых программ. Копии и адаптации зарубежных игр, их вариации, а также оригинальные разработки для различных платформ в сочетании с разнообразными пользовательскими практиками формируют ситуацию, которая не контролируется никаким единым влиятельным дискурсом. В каком-то смысле для отечественной видеоигровой культуры после 1984 года становится нерелевантным разграничение на «советскую» и «постсоветскую» игру. Неразбериха в аппаратном и программном обеспечении, а также дистрибуции и дискурсивном оформлении игр сохраняется вплоть до середины 1990-х годов, пока наконец не уступает место организованной индустрии.

1984 год не случайная дата. Годом ранее в журнале «Радио», выходящем миллионным тиражом, была опубликована принципиальная схема и инструкции по сборке домашнего микрокомпьютера «Микро-80». Начался выпуск компьютеров семейства БК, а в 1984-

1 В обзорном исследовании Марка Вольфа «Video Games around the World» (Cambridge, MA: MIT Press, 2015) статья, посвященная России, фактически сводит историю локального рынка к раннему периоду неконтролируемого пиратства [Fedotov 2015: 439-449].

м появился популярный программируемый микрокалькулятор «Электроника МК-61». Тем самым значительно увеличилась пользовательская база микропроцессорных устройств в СССР. Но кроме того, в 1984 году была написана «Тетрис» — программа, во многом до сих пор отождествляемая с самим понятием «советской компьютерной игры».

«Тетрис» был и остается единственной общеизвестной игрой, разработанной в Советском Союзе, официально изданной (пусть и не в стране происхождения) и получившей мировое распространение. Иными словами, функционировавшей в медиа так, как положено функционировать объекту, который опознается как «компьютерная игра». Более того, в этом качестве «Тетрис» был и остается выдающейся компьютерной игрой со своей впечатляющей дискурсивной инфраструктурой. Колоссальный успех «Тетриса»¹, его нерасторжимая связь с ключевыми для истории компьютерных развлечений техническими и маркетинговыми решениями второй половины 1980-х², загадка происхождения, увлекательный имущественно-правовой конфликт вокруг игры и ее тиражирования, фигура автора и программиста Алексея Пажитнова (в области, где сам институт авторства до недавних пор оставался проблематичным), который, эмигрировав, охотно подпитывает непрекращающееся обсуждение своего *magnum opus*, — все эти факторы не только делают случай «Тетриса» невероятно ценным для рассмотрения, но и формируют в прессе тенденциозный нарратив об одной-единственной, непревзойденной игре, родившейся на закате СССР, в которой отражается судьба и смысл красной империи.

Как часть глобальной игровой культуры «Тетрис» на удивление хорошо сохранил отпечаток своего происхождения. Не в последнюю очередь благодаря тому, что, став коммерческим продуктом, сразу же был брендирован в качестве «советской (русской) компьютерной игры». Товарное оформление первых, близких к оригинальной, версий «Тетриса» несло очевидный оттенок экзотизации, обнаруживало парадоксальность самой идеи компьютерной игры из советской России. Уже в этом обстоятельстве заключен вопрос: «что

1 За одной только мобильной версией, изданной в 2000-е годы компанией Electronic Arts, значится более 100 млн инсталляций, в целом же считается, что «Тетрис» до сих пор входит в тройку самых многотиражных игр в истории.

2 «Тетрис» был «обнаружен» в качестве игры, идеально подходящей новому продукту корпорации Nintendo, портативной консоли Gameboy, которая предлагала принципиально новый опыт цифровых развлечений. См. подробнее об истории «Тетриса» [Sheff 1993; Ackerman 2016].

не так с советскими компьютерными играми?». Какие ожидания были заключены в этом фантомном бренде? Какой была та игровая и цифровая культура, которая создала один из столпов индустрии 80-х годов? Наконец, почему только «Тетрис»?

Последний вопрос, если воспринять его с энтузиазмом медиа-археолога, без труда обнаруживает сокрушительный эффект гипервидимости «Тетриса»: фактически эта игра загроживает и подменяет не только действительные обстоятельства собственного происхождения, но и контекст, в котором она стала возможна. Если добавить к этому многочисленные проблемы документации, описания и осмысления позднесоветской цифровой культуры, мультиплицированные внутренними и внешними обстоятельствами, а также специфику существующей историографии, до сих пор плохо адаптированной к вне рыночным формам бытования компьютерных игр, то во главу угла встает новый вопрос: что такое советская компьютерная игра до, помимо и вопреки «Тетрису»? Ниже мы, по преимуществу опираясь на публикации в советской печати, сделаем попытку ретроспективного обзора той культурной ситуации, в которой был подготовлен и в которой появился «Тетрис».

119

Такое рассмотрение требует погружения в сопутствующую советской компьютерной модернизации идейную область — переплетение образовательных идей и кибернетического дискурса, на которое указала исследовательница Ксения Татарченко.

Конечно, когда мы говорим про информатику, то уже не можем использовать чисто марксистские категории, но все равно, чтобы их объяснить, нужно понимать и марксизм, и советские культурные практики. Скажем, я анализировала развитие компьютерной грамотности в Советском Союзе и вижу, что она корнями уходит в кампании по искоренению безграмотности, или «ликбезу» [Колозариди, Татарченко 2020: 127].

Создание новых педагогических моделей всегда идет вслед за модернизационными процессами, начиная с эпохи романтизма, когда представление о детстве как об особом мире укореняется в культуре [Калверт 2009: 153]. Впрочем, романтическую реакцию на европейское Просвещение, отстаивающее обязательность дисциплинарных практик, можно понимать двояко. С одной стороны, романтизм будто бы и вправду превозносит детство, утверждая непреодолимый раскол между двумя мирами: виртуальным пространством детской мечты и погрязшей во зле реальностью взрослых. С другой, этот дуализм приводит к отбрасыванию проектов, использующих модель *возможного* будущего как бесплодных мечтаний, в конечном счете инфантильных. Романтическая реакция фиксирует не столько

«освобождение» детей¹ от взрослых, сколько локализует саму возможность значимых преобразований (в том числе эмансипаторных) в виртуальном мире игры и иллюзии. Романтизм не устранил педагогический императив Просвещения, а лишь закрепил радикальную обособленность детской утопии, которой суждено рассеяться в процессе воспитания.

Кристаллизирующаяся в викторианских эскапистских сочинениях и в наследующих этой традиции книгах «детских» писателей модель автономного сказочного мира нашла свое финальное выражение в творчестве Дж. Р.Р. Толкина. Представленная в нем идеальная сборка виртуальной вселенной — образец внутренней согласованности и структурированности игрового мира², ставший концептуальной основой для настольных ролевых игр с формализованной системой правил. Эти игры, будучи частью досуга нердов (инфантильных «ботаников», чье призвание — работа с компьютерами), «оцифровывались» в 1970-е годы американскими программистами, тем самым определяя на годы вперед тенденции развития геймдизайна. Тот парадокс, что рецепция сочинений Толкина, в духе романтизма видевшего в техническом прогрессе угрозу, повлияла на этос программиста, а в перспективе и геймдизайнера, объясняется взглядом на романтический принцип двоимирия. Это не столько реакция на Просвещение, сколько его политически приемлемый сопроводительный нарратив, придающий «искупительное» смысловое содержание жестким дисциплинарным требованиям.

120

Виртуальный мир относится к числу влиятельных идеологем [Тосси 2009: 224-225], обосновывающих досуговые практики «гиков и нердов», а также цифровую культуру, которую они производят, в том числе ранние компьютерные игры. Важно, что описываемый идеологический нарратив о детстве имел не только охранительную политическую подоплеку, но и педагогическую прагматику³,

1 Распространение романтических идей идет параллельно с интенсивным вовлечением детей в сеть дисциплинарных практик, выраженном, например, в формировании системы школьного образования. О связи романтического национального строительства со школьным обучением см. [Melton 1988].

2 Об игровом как чем-то построенном вокруг структурированного фантазма (на примере кэрролловской Алисы) см. рассуждение Делеза [1999: 140-143].

3 Особого внимания здесь заслуживает пионерский проект системы цифрового образования PLATO, разработавшийся в Иллинойсе в 1960-70-е годы. Среди прочего, терминалы этой системы использовались в тюрьмах для обучения заключенных, см. об этом [Dear 2017]. Именно на PLATO были разработаны многие пионерские компьютерные игры, в том числе ранние ролевые игры и шутеры от первого лица.

демонстрирующую свою функциональность в условиях рынка. Чем ближе «воспитуемый» оказывается к воображаемому и утопическому миру детства, тем теснее его вполне операциональная связь с виртуальным, продукты работы с которым с появлением персональных компьютеров обнаруживают полезность и оказываются востребованными во «взрослой» жизни. В этой перспективе становится понятно принятое в гик-культуре амбивалентное отношение к прогрессу, связь высокотехнологичной профессиональной деятельности с подчеркнуто архаичным символическим рядом, центральный образ которого — псевдосредневековый фэнтезийный мир.

Более последовательное, дискурсивно «модернистское» отношение к прогрессу отличает советские педагогические идеи, направленные на преодоление разрыва между виртуальным планом мечты и наличными социальными условиями. Это различие, проявленное в сопровождающих игровые и творческие практики идейных нарративах, проливает свет на то, что значит играть «по-советски». Мотив пользы игры уже не является следствием, выведенным из культивирования игрового поведения у инфантных сообществ, а выходит на первый план. Дело в том, что романтическое представление о детстве как о своего рода гетто для революционных идей было отклонено советским проектом, претендующим на синтез воспитательных интенций Просвещения с возможностью реального построения будущего.

121

Если в европейской культуре конца XIX — начала XX в. взросление означало сокращение возможностей, то в русской революционной культуре все было наоборот: взросление — это возможность стать «новым человеком» и построить новое общество [Димке 2012: 313].

Соответственно игра полезная и социалистическая должна быть лишена романтических черт «детскости», стать делом общественным и серьезным либо исчезнуть как идеологический продукт «ложного сознания». Прагматическое понимание игры не эксклюзивно для советских педагогических стратегий: в этом моменте сближаются концепция А.С. Макаренко и прагматическая педагогика Дж. Дьюи. Однако если последняя все же исходит из некоторой пропедевтической функции игры (своего рода подготовка к взрослой жизни), то для советских воспитательных практик ключевым оказывается полагание игр деятельностью, не предшествующей, но «структурно подобной труду» [Сорока-Росинский 1991: 195]. И здесь советское понимание игр демонстрирует большую радикальность в сравнении не только с консервативными до-революционными моделями воспитания, но даже с прогрессив-

ными западными. В этом контексте важно, что советская игра, будучи по большому счету трудом, коннотирована марксистской теорией, связывающей трудовую деятельность с преодолением отчуждения от ее результатов. Это означает, что играющий не просто участвует в производстве (фабричного, машинного типа), но и становится его частью.

Таким образом, гик-культура на Западе вырабатывает само понятие компьютерной игры как некоторого побочного продукта «свободной» программистской деятельности, своего рода «карман» для сублимации виртуального. В то же время реактуализация в период оттепели советских воспитательных концепций под знаком «гуманистической педагогики» совпала не только хронологически, но и по смыслу с идеями кибернетики, избранными в качестве руководства по вступлению на новый виток машинной модернизации.

Представление, что кибернетика в Советском Союзе развивалась плохо и с запозданием, основывается на отождествлении этой дисциплины с совокупностью практик применения вычислительной техники [Герович 2011]. Однако если рассматривать кибернетику как сопроводительный дискурс советской компьютеризации, ее «интеллектуальную основу» [Там же], то становится ясно, что в этом качестве она была востребована. Более того, эта теоретическая рамка, по сути, не имела альтернатив, что и объясняет отождествление кибернетики со сферой ИТ. Иными словами, кибернетика в СССР была развита прекрасно, но прежде всего «на бумаге», имела спекулятивный характер. Поэтому-то споры о кибернетике не велись внутри среды технических специалистов. Критика служила гуманитарным дополнением рабочей теории инженеров. Доминирование кибернетики в «сфере идей» блокировало иные культурные надстройки над практиками работы с ЭВМ. Если в США в 1960-е — 1970-е годы активно складывается этос программиста — творца виртуального, то в СССР того же периода никакой культуры, связанной с осмыслением профессиональной работы с компьютером, не возникло. Примечательно, что наличие подобной профориентированной культуры, например, среди советских математиков описывается по аналогии с экономикой как «теневая педагогика» [Герович 2020: 107]. Тем самым задается линия сравнения между советской проективной инфраструктурой технических специалистов и неформальной «диссидентской» средой, смотрящей в сторону западной экономической и социальной модели. Программисты в СССР вплоть до перестроечных времен были лишены собственного неофициального культурного дополнения к своей деятельности, отличного от культурной индустрии, предложенной советским ИТР [Кукулин 2017]. Сказывался

также недостаток машинного времени и вообще «свободного» обору- дования, это обстоятельство препятствовало волюнтаристско- му взаимодействию с компьютерами. Таким образом, советский программист — скорее технический специалист-исполнитель за- мысла «старших» инженеров, нежели самостоятельная творческая единица.

Рассуждения об играх и творчестве внутри кибернетики не но- сили прикладного характера, не имели в виду реализацию об- щетеоретических положений конкретной группой специалистов на определенной платформе. Кибернетическое сведение частного вопроса к проблемам управления системами абстрагировало дис- курс. Любая операция, рассмотренная таким образом, представала в качестве задачи, которую следует решить компьютеру. Поиск ал- горитмов, связно работающих внутри программируемой модели, совершенно не нуждался в прояснении, как будет осуществляться взаимодействие такой замкнутой системы с человеком у монито- ра — никакого дополняющего техническую инструкцию концеп- та «пользователя» и, тем более, геймера советская кибернетика не могла предложить в принципе. Потому игры рассматривались прежде всего со стороны машины как кибернетическая подготов- ка компьютеров к решению «полезных» алгоритмов. Показательно, что даже в такой «личностной» сфере как психология кибернетиче- ская оптика акцентирована именно на компьютерной активности: «... машина должна подготовить ответ, обеспечивающий при всем многообразии игровых ситуаций *достижение заранее поставленных целей* [психологического] эксперимента» [Ермакова 1982]. Как и в слу- чае с советским педагогическим нарративом, компьютерная игра не часть досуга пользователя, а образцовая модель труда, системно- го, коллективного и машинизированного.

123

К концу 1970-х годов заголовки типа «Кибернетика и X» были опробованы в отношении практически любой области деятельно- сти советского человека при условии, что прибавочный элемент ЭВМ сулил умножение пользы. На официальном дискурсе ощути- мо сказывалась «прививка» середины 1950-х, предписание избегать непродуктивных или неverified советским хозяйством применений компьютеров. Компьютерные игры в современном понимании, т. е. как индустрия и как медиум, были исключены из круга вопросов, а протоигровые практики избегали документи- рования. В этой связи мы должны обратить внимание на омони- мические совпадения и типологические сходства, все то, что могло бы быть прочитано как признак «геймдизайнерского» мышления IT-специалистов.

Эта проблема касается в первую очередь той части видеоигро- вой истории, которая в западном контексте ассоциируется с «иг-

рами в лабораториях», досужими практиками первых гиков, штурмовавших жанровые и медиальные барьеры с конца 1960-х годов. На самом раннем этапе речь идет об автоматизации традиционных настольных игр, таких как «крестики-нолики», ка-лах или ним. Хотя первые из этих программ обычно включаются в контекст современной историографии компьютерных игр, такое прочтение носит отчетливо анахронистический характер. Это особенно заметно по советским источникам, в которых вплоть до 1980-х годов практически без исключений под «программированием игр» рассматриваются формальные задачи из области математической теории игр. Последняя еще в середине 1950-х годов сама нуждалась в оправдании как метод анализа, с одной стороны, связанный с «западной» политэкономией (в исходных работах фон Неймана и Моргенштерна), а с другой стороны, могущий пригодиться в интересах ВПК. Короткая дискуссия по этому вопросу представлена в стенограмме обсуждения пресловутой статьи «Основные черты кибернетики» в редакции «Вопросов философии» [Очерки истории информатики в России 1998: 112-114]. Уже на этом этапе модельным агентом (игроком) в «советской» теории игр должен был стать не стремящийся к максимизации прибыли брокер, но решающий техническую (в частности, оборонную) задачу вычислительный комплекс.

124

Алгоритмическое разрешение той или иной настольной игры в первую очередь служило развитию машин, приближало их к решению практических задач; развлекательный же аспект таких программ рассматривался в лучшем случае как забавный симптом. Неуточненные, предположительные либо недетализированные упоминания о разработке игровых программ начиная с 1960-х мы можем обнаружить в целом ряде публикаций, посвященных истории советских ИТ, например: «Инженеры, обслуживающие БЭСМ, играли с машиной в простые логические игры (типа “крестики-нолики”» [Лаут 2002: 380]; «Правда, комиссию больше интересовал вопрос: “А можно ли научить Бэсамэ играть в винт?”. Получив утвердительный ответ, комиссия удалилась подписывать акт о приемке машины» [Артамонов 2002: 383].

Хотя характер этих источников не обещает возможностей, сопоставимых с параллельной историей «игр на мейнфреймах» в США, разыскания в этом направлении еще могут принести определенные результаты. Ряд свидетельств, нуждающихся в авторизации и верификации, можно обнаружить в интернете. Чаще всего в качестве «советских» игр в них упоминаются аналоги либо адаптации таких артефактов видеоигровой истории, как *SpaceWar* (1962), экономической стратегии *Hamturabi* (1968), «симулятора» посадки ракеты на лунную поверхность *Lunar Lander* (1969) или ролевой игры *Colos-*

sal Cave Adventure (1976)¹. Нет сомнений в том, что игровые практики в той или иной мере были распространены среди пользователей советских мейнфреймов. Так, в начале 1971 года началась разработка диалоговой системы «Джин» для БЭСМ-6, и среди ряда «развлекательных» функций в нее со временем был включен «блок игр», таких как калах, кости, вновь «крестики-нолики», а также адаптации уже известных к тому моменту зарубежных игр: *Lunar Lander*, логический детектив «Инспектор» и некоторые другие. Только спустя десятилетие «Джину» была посвящена статья в «Вопросах психологии», констатирующая самоценность игр, которые служили «удовлетворению потребности в отвлечении от выполняемой работы» [Бабаева et al. 1983: 33]. Deskриптивный характер статьи требовал достаточно осторожных оговорок.

Например, представляемая «Джином» информация о количестве побед пользователей в блоке игр, упорядоченность списка пользователей по активности служили одним из средств удовлетворения присущей части пользователей потребности в соревновании между собой [Там же: 33]².

Несмотря на скромное институциональное и культурное сопровождение игровых практик, в рамках кибернетики существовало вполне очевидное исключение из принципа самоуправляемой, замкнутой в рамках закрытой алгоритмической системы машинной игры, — это шахматы. Шахматы, продвигаемые на всесоюзном уровне как совершенная игра, были оснащены широкой сетью культурных практик, сосредоточенных вокруг спортивных и научных ассоциаций, ведущих издательскую, исследовательскую и педагогическую деятельность. Высокий статус шахмат позволял им избегать прямого требования социальной полезности, однако это не значит, что их вовсе миновал утилитарный акцент, присущий идее советской игры. Существовали собственные критерии пользы, связанные, например, с шахматной теорией, а также с тем, как шахматы вовлекались в поле публичной репрезентации социалистического соревнования.

Когда мы изучаем какую-нибудь дебютную систему, внедряем «новую технику в производство», мы используем ту или иную систему лишь

1 См., например, [Поттосин2001:33] или https://thequestion.ru/questions/527124/razrabatyvalis_li_v_sssr_kakie_nibud_igry_6de80873.

2 Позже в 1980-е годы работы психологов, посвященные компьютерным играм, получают развитие, а Алексей Пажитнов, автор «Тетриса», даже примет участие в исследованиях такого рода.

до тех пор, пока она приносит пользу, а затем сдаем ее в архив и начинаем поиски нового «оружия» [Ботвинник 1951: 40].

Ввиду того что логическая формализация шахмат была провозглашена целью кибернетики, поощрялось использование этой игры в качестве образцовой для тестирования и развития программного обеспечения, что в свою очередь приводило к интенсификации развития шахматной теории. Более того, шахматы служили «разменной монетой» в дискуссиях кибернетиков [Peters 2016: 118], касающихся искусственного интеллекта. Инициированные в среде шахматистов споры об их игре породили две крайние позиции: романтическую, полагающую шахматы искусством, не доступным машине, и прагматическую, отстаивающую с позиций кибернетики возможность создания «мыслящего» компьютера, ресурс для совершенствования методов шахматного анализа.

126

Вместе с тем вовлечение шахмат в публичную сферу также проходило при содействии машин. В этом отношении весьма показательна история шахматной программы «Каисса», участвовавшей в 1972 году сначала в соревновании с подписчиками «Комсомольской правды», а затем одержавшей победу на международном турнире среди шахматных алгоритмов. Эти кампании предавались широкой огласке и публичному обсуждению, в ходе которого происходило коллективное обдумывание игровых позиций. Такого рода «киберспорт по-советски отвечал базовым принципам социалистического соревнования, но повышению производительности труда здесь соответствовало повышение качества игрового анализа.

Компьютерные шахматы — показательный пример советской компьютерной игры (при отсутствии такого понятия), имеющей обширную культурную поддержку, что позволяет говорить об их модельном характере. Даже в перестроечные годы, когда в СССР хлынул поток игр зарубежной разработки, выстраивание преемственности шло именно в отношении шахмат: «Подобно шахматам, компьютерные игры не только форма увлекательного времяпрепровождения, но и область, где можно и нужно планировать рост квалификации “игрока”, готовить его к решению все более сложных, все более увлекательных задач» [Макаров 1988: 5]. Отметим многозначительное завычивание слова «игрок» в приведенной цитате, которое, как кажется, свидетельствует не только о недостатке языка описания, но и об особом статусе шахмат, а также стремлении приблизить к ним прочие «больше чем» игровые программы. Исключительное положение цифровых шахмат, во-многом связанное с репутационным наследием шахмат аналоговых, лишь подчеркивает отсутствие индустрии компьютерных игр в СССР. Однако такая нехватка куль-

турных институтов не означает, что советские игровые практики, связанные с компьютерами, вовсе отсутствовали или были лишены своей специфики.

Характерны воспоминания разработчиков ранних советских персональных компьютеров Г.В. Зеленко и С.Н. Попова, опубликованные компанией «Яндекс» на сайте «Хабр». Говоря о технологических выставках в московских Сокольниках, которые были для молодых инженеров важным источником сведений о состоянии дел за рубежом в 1970-е годы, авторы сообщают выразительную плутовскую историю похищения перфоленты с кодом из американского павильона.

У нас была программист Марина, она отвлекала американцев, а мы «заимствовали». Дальше мы притащили рулоны к себе в МИЭМ, и поскольку собранный нами монитор был универсальный, а не от какой-то машины, то мы воткнули эту перфоленту, и она начала работать. Правда, американцы испортили первые две команды, чтобы так просто ничего не запустилось. Марина догадалась, что именно исправить, и все заработало — на экране появилась надпись *go to*. Мы подумали, что она означает «Да пошел ты». Несколько дней смотрели на нее и не знали, что же делать дальше. <...> мы не знали, что там внутри скрывается Basic. Ленты были предназначены в первую очередь для того, чтобы играть в электронные игры. На первой ленте была записана игра о губернаторе коммунистического острова, на другой — о посадке на Луну (нужно было посадить лунный модуль)¹.

127

В этой истории отражается устойчивый нарратив о «трагическом переломе» в разработке советского аппаратного обеспечения, согласно которому в силу бюрократических решений конца 1960-х и начиная по крайней мере с ЕС ЭВМ, советские компьютеры в основном были «клонами» зарубежных, что в свою очередь обеспечило их совместимость и с зарубежным софтом, в том числе уже достаточно сложными компьютерными играми. Советские персональные компьютеры, разработкой которых Зеленко и Попов среди прочих занимались в следующем десятилетии, заранее были обречены стать уже не столько «машинами коммунизма», сколько средствами перевода, трансляции и интерпретации импортированного софта и его базовых концепций, включая ранний геймдизайн 1980-х.

Характерно, что для советских инженеров американские игры оказываются лишь оболочкой, скрывающей истинную техническую ценность их «добычи», — интерпретатор языка программиро-

¹ См.: <https://habr.com/en/company/yandex/blog/477842>.

вания BASIC, открывающий для них новый уровень свободы в написании кода. Судя по всему, на похищенной ленте герои столкнулись с уже упомянутыми выше играми — одной из вариаций *Hammurabi* (характерен примененный для выставки в Москве «сеттинг») и *Lunar Lander*. Обе игры были написаны в конце 1960-х на языке FOCAL и позже вошли в каталог *BASIC Computer Games* Дэвида Г. Ала, в 1973 году совершивший прорыв в распространении игрового кода и базовых геймдизайнерских практик в США.

В СССР же год выхода первого издания *BASIC Computer Games* был ознаменован фундаментальной «Энциклопедией кибернетики» под редакцией В.М. Глушкова. В ней М.Г. Гаазе-Рапопорт, автор одной из первых отечественных книг по кибернетике, в статье «Игрушки кибернетические» определяет последние как «устройства (автоматы), наглядно воспроизводящие те или иные свойства кибернетических систем для целей проведения научного эксперимента, либо имеющие демонстрационный, учебно-методический или развлекательный характер» [Гаазе-Рапопорт 1974: 339]. История таких игрушек проводится от автоматов XVIII в. к экспериментам Норберта Винера, упоминаются даже первые машинные реализации игры в ним и «крестики-нолики».

128

Число «игрушечных» задач, решаемых в настоящее время различными автоматическими устройствами в познавательных целях, непрерывно растет, однако развитие программирования позволяет, не создавая для каждой задачи специального устройства, использовать для ее решения или моделирования универсальную ЦВМ [Там же: 341].

За привычными риторическими формулами советской кибернетики здесь скрывается, пусть непрямая, констатация компьютерных игр как медиума, т. е. такой категории программного обеспечения, которая моделирует процессы управления различными ситуациями в развлекательных либо пропедевтических целях.

В «Энциклопедии» процитированная статья окружена сугубо математическими справками о различных моделях из теории игр; в этих описаниях не было места никакой отвлеченной информации. Чуть сложнее игнорировать омонимию было в популярной литературе. Радиотехническое пособие «Кибернетика в самоделках», обозначая рамку дисциплины, делает следующие оговорки.

<...> Под игрой можно понимать вообще всякий вид соревнований с определенной системой правил, условий и ограничений, в соответствии с которыми действуют участники игры, добиваясь выигрыша. А под такое определение подходят не только спортивные игры и игры-

развлечения, но и многое другое. Фактически это определение позволяет рассматривать игру как модель любого конфликта. <...>

Своего рода играми являются, например, взаимодействие сталевара с печью, экономиста с планом, диспетчера с огромным автохозяйством [Игошев, Комский 1978: 94].

Пусть речь по-прежнему идет о программировании конечных автоматов, аналогичная аргументация и образность будут повторяться и в публикациях, посвященных уже, казалось бы, чистым развлечениям. Видеть игровой конфликт сталевара с печью, когерентный производственному плану, развлечению или спорту вместо рационального эгоизма агентов в экономических моделях — по-видимому, такой должна была стать программа «социалистического реализма» в эпоху цифровых медиа.

Судьба аркадных игровых автоматов¹, электронных игрушек и домашних телеприставок в СССР складывалась подобно судьбе ЭВМ. Хотя советские «клоны» таких аттракционов и развлечений появились уже во второй половине 1970-х годов, небольшие объемы и нестабильность производства, а также относительная дороговизна не позволили этой культуре развиваться в СССР сколько-нибудь сопоставимо с США и Японией, к тому времени уже готовившимися вступать в эпоху первых «консольных войн». Первые публикации, посвященные «домашним телеиграм», появляются в популярном радиоловительском журнале «Радио». Уже здесь, в достаточно сухом — в соответствии со спецификой издания — обзоре утверждается.

129

Специалисты считают, что сейчас одних спортивных или военных игр для телеигрового блока недостаточно. Необходимо разрабатывать телеигры, в которых чисто развлекательные игровые функции сочетались бы с обучением, решением головоломок и т. п. [Домашние телеигры 1977: 61]².

Впоследствии без подобных оговорок не будет обходиться буквально ни одна публикация в советской прессе, посвященная компьютер-

- 1 Культура советских игровых автоматов развивалась с 1971 года [Кутепова 2017], и, хотя в отличие от телеприставок аркады не были близко ассоциированы с компьютерами, процесс адаптации западных образцов также подразумевал определенные «исправления» в игровом процессе и референции, а также включение развлечений в дискурс пользы и воспитания, вплоть до рассмотрения аттракционов как средства ранней профориентации [Левинсон 1981].
- 2 Впоследствии в журнале, который спустя пять лет опубликует принципиальные схемы и инструкции по сборке персонального компьютера «Микро-80», а также в издании «Моделист-конструктор» будут встречаться и описания телеигр, сконструированных любителями.

ным играм. В 1978 году «Наука и жизнь» публикует обстоятельную статью, чрезвычайно характерную для этого научно-популярного журнала: описание партии в аналог *Pong*, выполненное от первого лица, сменяется относительно детальным изложением радиотехнических принципов работы устройства: «В телевизионных играх электроника использует свои классические методы и схемы, знакомство с ними может пригодиться при встрече с техникой, далекой от развлечений» [Сворень 1978: 109]. За достаточно лиричным изложением принципов цифровой репрезентации («электронная живопись» на «полотнище» экрана, отражающая результаты «размышлений» компьютера) следует обязательная позитивная программа.

Просматривая технические журналы, мы узнаем, что телеигры осваивают массу новых профессий, что им предсказывают блестящее будущее. Вычисляющее устройство телевизионной игры — это самый настоящий компьютер, хотя его и не принято так называть. <...> Процессор позволяет резко расширить ассортимент развлечений, усложнить условия игры и даже выполнять некоторые полезные работы. <...> Программа вводится в игру (теперь ее уже и не очень удобно так называть) <...> Причем программ может быть огромное множество, как говорят, все зависит от фантазии разработчика [Там же: 111-112].

130

Так в дискурс постепенно вводится апология программируемой игры как этапа на пути к эвристической свободе программиста — деятельного творца.

Когда в начале 1980-х появляются первые персональные компьютеры, отличия между цифровой культурой в СССР и странах Запада еще не могли быть сведены к простой концепции отставания, как это произошло спустя десятилетие. И хотя советская литература по программированию пристально следила за происходящим в англоязычном мире, с массовым распространением программируемых микрокалькуляторов (модель первого поколения «Электроника БЗ-21» появилась в 1977 году) в СССР зародилась особая локальная культура и идеология использования таких устройств, которую Ксения Татарченко [Tatarchenko 2019a] описывает через вертовскую метафору «человека с микрокалькулятором». Одним из следствий этого масштабного проекта по формированию компьютерной грамотности, связанного с реформой образования 1985 года, стало появление специфически советской игровой платформы.

В то время как на Западе пользователи калькуляторов переключились на первые персональные компьютеры, открывшие возможности интерактивного и несчетного использования, советские пользователи превратили калькуляторы в игровой медиум, эксплуатируя особенности в их логике и графические возможности крошечного дисплея [Tatarchenko 2019b: 775].

Татарченко внимательно рассматривает сочетание советской DIY-традиции, государственной педагогической и просветительской программы, а также дискурса советской научной фантастики — сочетание, сделавшее возможным появление на страницах журнала «Техника — молодежи» раздела «Клуб электронных игр». На рубеже 1985-86-х годов КЭИ, опиравшийся на общение с читателями по переписке, в каком-то смысле стал первым печатным органом советского игрового сообщества.

Игры для ПМК не были в чистом виде «потребительским» развлечением. Они публиковались в журналах в связке с обучающими разделами, подразумевали понимание принципов программирования, порой принимавшего почти эзотерические формы. В известном смысле микрокалькулятор в таких играх выполнял функцию не самостоятельного медиума, а компаньона-вычислителя. Не только правила, но и саму модель, игровую ситуацию, порой и оценку результатов игрок должен был поддерживать самостоятельно. Граница между игрой и решением обучающей задачи в этих программах была размытой.

Рассматривая игры для ПМК, основное внимание Татарченко уделяет циклу публикаций «Путь к земле (“Кон-Тики”» М.Г. Пухова, научного фантаста с бэкграундом инженера. Герои повести совершают рискованное путешествие с Луны на Землю, каждый эпизод сопровождался публикацией игровых программ (в основе концепции лежала очередная адаптация *Lunar Lander*). Центральный конфликт цикла, связанный с ролью ошибки и распределением ответственности между человеком и компьютером, рифмуется с ключевой ролью ошибки («ЕГГОГа») в написании игр для ПМК¹.

Научно-фантастический сеттинг здесь, по мысли исследовательницы, отражает реальные особенности советской космической программы и роли ЭВМ в ней. Действительно, и за рамками «лунного» цикла Пухова нарративная рамка (часто сводившаяся к названию) большинства игр для калькуляторов была связана если не с научной фантастикой, то с общей проблематикой научно-технического прогресса и места человека — оператора ЭВМ в новой (ожидаемой) технологической реальности. Были возможны, однако, и исключения. В № 9 за 1986 год в КЭИ вышла статья Пухова «Что посеешь, то и пожнешь», в которой подробно рассматривалась игра «Остров», поступившая

1 «Еггогология» опиралась на сообщение ERROR на дисплее калькулятора, возникающее при определенных условиях, в частности, при выходе за пределы стандартного диапазона обрабатываемых чисел. Сама по себе классификация «еггогов» по «ярусам» и описание операций с ними формировали своеобразный протоигровой сеттинг, населенный «неукротимыми чудовищами», «ОС-оборотнями», «длинными монстрами» и т. п.

в редакцию от читателя, — снова вариация *Hammurabi*, по описанию похожая на таковую из рассказа Зеленко и Попова. По словам Пухова, программа нуждалась в серьезной доработке, в том числе в отношении математической модели и интерфейса. Но не это стало поводом для детальной четырехстраничной публикации.

Программа <...> построена по образцу *западных компьютерных игр*. А они преследуют вовсе не чисто развлекательные цели. Напротив, эти игры (разумеется, на упрощенных моделях) прививают пользователю те элементарные экономические знания, которые столь необходимы для жизни при государственно-монополистическом капитализме. Вводят его в мир биржевых и банковских операций, ненавязчиво пропагандируют соответствующий образ жизни, короче говоря, воспитывают будущих бизнесменов. Но, отбросив ненужную шелуху, почему бы в порядке эксперимента не попробовать сделать игру, приближенную к нашей действительности? Игру, моделирующую (конечно, с учетом возможностей ПКМ) азы плановой экономики? [Пухов 1986: 36].

132

Такой эксперимент и помог провести консультант раздела математик В. Алексеев. В программу был введен элемент случайности, проведен ряд других геймплейных усовершенствований. Отныне игра называлась «Урожай», а игроку предлагалось принять роль «директора небольшого совхоза или, например, руководителя коллектива рабочих на бригадном подряде» [Там же: 36]. «Задача — рационально ведя хозяйство, обеспечивать ежегодные постоянные отчисления в госбюджет» [Там же]. Игра контролировала ошибки, которые могли быть интерпретированы как недостача. Кроме того, предлагались варианты программы для моделирования экстенсивного и интенсивного землепользования с обсуждением соответствующих рисков и стратегий управления¹.

«Урожай» — не только пример неабстрактной советской компьютерной игры вне научно-фантастического дискурса, но и редкий случай эксплицитного различения «советских» и «западных» компьютерных игр в печати. Пухов не подвергает сомнению персуазивный эффект [Bogost 2010] компьютерной игры: с помощью одних и тех же средств, на основании практически одной и той же модели игрок может приобрести совершенно различные знания и навыки, определенные идеологией автора. «Остров» и «Урожай» подобны и различны буквально в том же отношении, в котором одни и те же методы теории игр, по словам отцов советской кибернетики в 1950-е

1 Надо сказать, «Урожай» не был единственным случаем применения сельскохозяйственной тематики при «переводе» игры: одна из версий аркады *Space Invaders* (1978) для компьютера БК-0010 называлась «Саранча» (1987).

годы, могли служить порочному западному политэкономическому редукиционизму или советским оборонным исследованиям.

Тем не менее за пределами КЭИ язык описания компьютерной игры развивается в советской печати достаточно медленно. В 1985 году экспериментальные учебные пособия по основам информатики, подготовленные в рамках реформы системы образования, описывают интерактивную компьютерную графику на удивление архаическим языком.

ЭВМ способна и создавать изображения, в том числе движущиеся, «живущие». Мультфильмы, созданные компьютерами, уже используются для тренировки пилотов, водителей и т. д. [Ершов, Монахов, Бешенков 1985: 5].

Тезис сопровождается ретушированным скриншотом неопознанного авиасимулятора. В другом месте в том же пособии можно, однако, обнаружить обнадеживающее сообщение, что ЭВМ может не только помочь в народном хозяйстве и решении задач из программы различных школьных дисциплин, но и позволит «играть и создавать свои компьютерные игры» [Там же: 81].

К 1987 году, незадолго до того, как в Москве появляются кооперативы, распространяющие оригинальные компьютерные игры, а «Союзаттракцион» планирует развернуть широкую сеть игровых комнат с ЭВМ, в дискурс уже включены все те же алармистские элементы, которые исследователи фиксируют и по прошествии трех десятилетий [Соколов 2015]. Однако автор обзора в журнале «Знание — сила» придерживается пугающе позитивной интерпретации: компьютерные игры не только послужат освоению полезных навыков и развитию любознательности, не только положительно воздействуют на психику ребенка, но и помогут делу «воссоединения научной культуры», преодолению разрыва между различными доменами знания [Тоом 1987: 40-43].

Отраслевые издания к этому моменту значительно опережают подобные публикации общего характера. В том же году журнал «Микропроцессорные средства и системы» публикует материалы семинара «Компьютерные игры», прошедшего 13 мая 1986 года в Политехническом музее при большом стечении публики. Обстоятельная статья старшего научного сотрудника НИИ ВЦ АН Г.Р. Громова [1987] затрагивает широкий круг вопросов, от юридической природы цифровых технологий до геймификации труда, а один из ее разделов озаглавлен «Видеоигра — новый инструмент манипулирования общественным сознанием».

Для нас, однако, больший интерес представляет другая публикация в том же выпуске журнала: статья «Логическая структура компьютерной игры» Алексея Пажитнова, автора «Тетриса» — той

самой советской игры, которая к тому моменту попала практически на каждый персональный компьютер в СССР и уже выбралась за пределы Союза. Фактически статья представляет собой краткое пособие по геймдизайну, основанное на широкой практике и теоретических изысканиях автора.

Выделим в КИ три функциональные компоненты: игровую среду (ИС), взаимодействие с играющим и оценку игровой ситуации. При очевидной связи и взаимозависимости их можно рассматривать как самостоятельные [Пажитнов 1987: 11].

Обязательная для такого рода работ типологизация и таксономизация «объекта исследования» здесь обнаруживает близкую связь с понятийным аппаратом теории игр и конечных автоматов. Пажитнов формулирует принципы конструирования игр с экспертной, сциентифицированной позиции, как область, подверженную логической формализации и развитию. В этом отношении он не только предсказывает многие интуиции современного геймдизайна, но и сохраняет последовательную связь с холистическим проектом советской кибернетики, обнаружившим неограниченные перспективы постановки и разрешения формализованных задач.

134

Представленный обзор не может претендовать на полноту. По крайней мере с 1984 года число источников, прямо или косвенно свидетельствующих о ранней советской игровой культуре, умножается лавинообразно, одновременно разветвляясь в медиальном отношении, в частности, исследование этого периода уже невозможно вне рамки *software studies*¹. Напоследок обратим внимание лишь на дискурсивную судьбу «Тетриса».

Насколько можно судить по многочисленным интервью, посвященным юбилеям игры, Пажитнов, хотя и демонстрирует знакомство с контекстом современной индустрии, остается приверженцем игр как герметичных головоломок, той области, которая впоследствии приобрела ярлык *casual*, в отличие от «больших» нарративных игр с референциальными механиками. Одновременно в *game studies* и игровой критике существует своеобразная традиция интерпретации «Тетриса», восходящая к классической работе Джанет Мюррей «*Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*». Она видела в абстрактной головоломке «очевидное драматическое содержание» — отражение американской деловой повседневно-

1 Существующие сетевые архивы игровых программ для компьютеров одного только семейства «БК» составляют до 800 единиц, распутывание связей между которыми является отдельной задачей.

ности 1990-х: непрерывный поток задач, требующих внимания, менеджмент переполненных графиков и т. п. [Murray 2016: 136]. Такая трактовка абстрактной головоломки, доведенная оппонентами до карикатуры, сыграла свою роль в дискуссии о нарративности компьютерных игр, которая в свою очередь послужила строительным фундаментом для *game studies*. До сих пор идея прочтения «Тетриса» как метафоры угнетения время от времени актуализируется критикой игровой репрезентации, в том числе феминистской¹. Однако даже в таких вопросах исследователи рассматривают «Тетрис» как достояние глобальной игровой культуры. В то же время в интервью Пажитнова, где по необходимости уделяется внимание советскому происхождению игры, порой можно обнаружить своеобразную автоинтерпретацию: «"Тетрис" создает у вас иллюзию того, что вы что-то создаете. Это конструктивно, позитивно и заставляет вас чувствовать себя умным»².

Перед этой репликой Колин Кэмпбелл, интервьюер издания Polygon, спрашивает Пажитнова, не является ли «Тетрис» метафорой советского общества («this idea of very different individuals (i.e. shapes) fitting together to complete a harmonious whole is at the heart of a planned society»), и получает отрицательный ответ.

135

От Мюррей до Кэмпбелла и самого Пажитнова участники этой своеобразной дискуссии воспроизводят логику «кухонных дебатов» Хрущева и Никсона. Игра представляется как технический объект, несущий печать той социально-экономической реальности, в которой он произведен и эксплуатируется. Подчеркивая «позитивную» идею «Тетриса» и тем самым невольно опровергая пессимистическую интерпретацию американской исследовательницы, Пажитнов в других высказываниях дистанцируется от того, что он представляет как советский дискурс «серьезности» и «полезности», одновременно подтверждая его контекстуальное присутствие.

Было такое ощущение, что люди жили ради серьезных свершений, а заниматься различными пустяками в лучшем случае считалось слегка прощительной слабостью, в худшем — расценивалось как непростительное легкомыслие³.

1 Ряд интерпретаций можно продолжить и опознанием игрока в «Тетрис» как ребенка в ретентивной фазе анальной стадии по Фрейдю [Loguidice, Barton 2009: 293].

2 См. интервью изданию Polygon: <https://www.polygon.com/interviews/2019/6/17/18681154/alexey-pajitnov-interview-tetris>.

3 См. интервью изданию Colta: <https://www.colta.ru/articles/specials/4580-kak-napisat-tetris>.

Тогда еще советский менталитет работал: вроде смешно заниматься бесполезными игрушками, игры должны развивать, обучать, тренировать¹.

Пажитнов представляет себя в начале 1980-х как «гика», возможно, несколько смещая акценты под влиянием соответствующего образа американского программиста, а касаясь вопроса о генезисе «Тетриса», одновременно воспроизводит фигуру «озарения», игры как гештальта, который складывается сам собой, и апеллирует к понятиям и идеологии современного геймдизайна — рациональной дисциплины со своим понятийным аппаратом, прагматикой и идеологией². Представление автора «Тетриса» в качестве «советского геймдизайнера» очевидно анахронистично (сам по себе геймдизайн как «несоветская» смысловая конструкция фреймирует «Тетрис»), однако идея цифрового тетрамино, замкнутой системы, в которой нужно «что-то создавать», тренируя свои навыки и психологические качества, отчетливо индоктринирована потаенной логикой советской компьютерной игры. Не успев реализоваться исторически, в своем единственном экземпляре она была апроприирована левиафаном видеоигровой индустрии, но все еще может быть подвержена спекулятивной реконструкции.

136

Энтузиазм гика, конкуренция, предпринимательская инициатива, развитая популярная культура, широкая аппаратная совместимость, сетевая связность и открытость — эти характеристики американской IT-сцены в 1970-80-е годы со временем стали восприниматься как набор детерминант игровой индустрии и даже компьютерных игр как медиума. Продолжающиеся исследования позднесоветской цифровой культуры и связанных явлений обнаруживают такие вариации в историческом развитии информационных технологий, благодаря которым дискурсивная монополия на понятие компьютерной игры перестает выглядеть однозначной. Судя по доступным источникам, в силу рано сформировавшейся аппаратной зависимости, концептуально «советская компьютерная игра» действительно начинала формироваться как реакция на западную практику. Эта реакция, однако, в первую очередь опиралась на локальную комбинацию пропедевтики и кибернетики в их советской интерпретации. Оба эти основания предполагали научно-фантастический, в широком смысле технократический сеттинг, практическую значимость, персуазивное воздействие и системную интерпретацию игры как

1 См. интервью в журнале «Искусство кино»: <http://old.kinoart.ru/archive/2007/06/n6-article15>.

2 См. интервью изданию Look at Me: <http://www.lookatme.ru/mag/people/experience/204853-alexey-pajitnov-interview>.

механизма совершенствования и машины, и человека, встраивание новой игровой практики в общий фреймворк обновления социального общества. Сегодня, обнаруживая в геймдизайне и исследованиях компьютерных игр те или иные составляющие этого невысказанного проекта, мы можем предложить им генеалогию более сложную, нежели привычную логику конкурентной эволюции выросшей индустрии цифровых развлечений.

Библиография / References

Артамонов Г.Т. (2002) Отец по жизни. В.С. Бурцев (ред.) *Сергей Алексеевич Лебедев. К 100-летию со дня рождения основоположника отечественной электронной вычислительной техники*, М.: ФИЗМАТЛИТ: 383-384.

— Artamonov G.T. (2002) Father on life. V.S. Burtsev (ed.) *Sergei Alexeyevich Lebedev. To the 100th anniversary of the birth of the founder of Russian electronic computer technology*, Moscow: FIZMATLIT: 383-384. — in Russ.

Ботвинник М.М. (1951) *Советская шахматная школа*, М.: Физкультура и спорт.

— Botvinnik M.M. (1951) *Soviet chess school*, M.: Fizkultura i sport. — in Russ.

Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Кобелев В.В., Тихомиров О.К. (1983) Диалог с ЭВМ: психологические аспекты. *Вопросы психологии*, (2): 25-32.

— Babaeva Yu.D., Voiskunskiy A.E., Kobelev V.V., Tihomirov O.K. (1983) Dialogue with a computer: psychological aspects. *The Issues Relevant to Psychology*, (2): 25-32. — in Russ.

Громов Г.Р. (1987) Игровая компонента персональной ЭВМ: стимулятор творчества, педагогический прием, жанр киноискусства. *Микропроцессорные средства и системы*, (3): 7-10.

— Gromov G.R. (1987) Game component of a personal computer: a creative stimulant, pedagogical method & a genre of cinema. *Microprocessor-based tools and systems*, (3): 7-10. — in Russ.

Гаазе-Рапопорт М.Г. (1974) Игрушки кибернетические. В.М. Глушков (ред.) *Энциклопедия кибернетики. Т. 1*, Киев: Главная редакция украинской советской энциклопедии: 339-341.

— Gaaze-Rapoport M.G. (1974) Cybernetic toys. V.M. Glushkov (ed.) *Encyclopedia of Cybernetics. Vol. 1*, Kiev: 339-341. — in Russ.

Герович В.А. (2011) Интер-Нет! Почему в Советском Союзе не была создана общенациональная компьютерная сеть. *Неприкосновенный запас*, (1).

— Gerovich V.A. (2011) Inter-Nyet! Why the Soviet Union Did Not Build a Nationwide Computer Network. *NZ*, (1). — in Russ.

Герович В.А. (2020) «Математический рай»: параллельная социальная инфраструктура послевоенной советской математики. *Логос*, (2): 93-128.

— Gerovich V.A. (2020) «Mathematical Paradise»: Parallel Social Infrastructure of Post-War Soviet Mathematics. *Logos*, (2): 93-128. — in Russ.

Делез Ж. (1999) *Марсель Пруст и знаки*, М.: Алетейя.

— Deleuze G. (1999) *Proust and signs*, M.: Aleteya. — in Russ.

Димке Д.В. (2012) Советские детские игры: между утопией и реальностью. *Антропологический форум*, (13): 309-332.

— Dimke D.V. (2012) Soviet children's games: between utopia and reality. *Anthropological Forum*, (13): 309-332. — in Russ.

Домашние телеигры [По страницам зарубежных журналов] (1977). *Радио*, (10): 60-61.

— Home TV games [On the pages of foreign magazines] (1977). *Radio*, (10): 60-61. — in Russ.

Ермакова И.В. (1982) Автоматизированная логико-игровая система для проведения психологических экспериментов. *Вопросы психологии*, (2): 125-127.

— Ermakova I.V. (1982) Automated logic-game system for psychological experiments. *Psychology issues*, (2): 125-127. — in Russ.

Ершов А.П., Монахов В.М., Бешенков С.А. (1985) *Основы информатики и вычислительной техники. Пробное учебное пособие для средних учебных заведений. В 2-х частях*, М.: Просвещение.

— Ershov A.P., Monakhov V.M., Beshenkov S.A. (1985) *Basics of Informatics and Computer Engineering. Experimental textbook for secondary schools. In 2 parts*, M.: Enlightenment.

138 Игошев Б.М., Комский Д.М. (1978) *Кибернетика в самоделках*, М.: Энергия.

— Igoshev B.M., Komsky D.M. (1978) *DIY cybernetics*, Moscow: Energia. — in Russ.

Калверт К. (2009) *Дети в доме. Материальная культура раннего детства, 1600-1900*, М.: НЛО.

— Calvert K. (2009) *Children in the House: The Material Culture of Early Childhood, 1600-1900*, M.: NLO. — in Russ.

Кастельс М. (2000) *Информационная эпоха: экономика, общество и культура*, М.: ГУ ВШЭ.

— Castells M. (2000) *The Information Age: Economy, Society and Culture*, Moscow: Higher School of Economics. — in Russ.

Колозариди П., Татарченко К. (2020) «Как же случилось, что вы так любите эти калькуляторы?» Беседа Полины Колозариди с Ксенией Татарченко. *Неприкосновенный запас*, (130): 126-135.

— Kolozaridi P., Tatarchenko K. (2020) “How did it happened that you love these calculators so much”? Polina Kolozaridi's conversation with Ksenia Tatarchenko. *NZ*, (130): 126-135. — in Russ.

Кукулин И. (2017) Периодика для ИТР: советские научно-популярные журналы и моделирование интересов позднесоветской научно-технической интеллигенции. *Новое литературное обозрение*, (3).

— Kukulin I. (2017) Periodicals for engineers and technicians: Soviet popular science journals and modeling the interests of the late Soviet scientific and technical intelligentsia. *The New Literary Observer*, (3). — in Russ.

Кутепова М.А. (2017) Игровые автоматы в советской культуре. *История техники и музейное дело. Материалы X Международной научно-практической конференции 6-8 декабря 2016 года. Вып. 9*, М.: 245-247.

- Kutepova M.A. (2017) Slot machines in Soviet culture. *History of technique and museum business. Materials of the X International Scientific and Practical Conference, December 6-8, 2016*. Issue. 9, Moscow: 245-247. — in Russ.
- Лаут В.Н. (2002) Как я попал в ИТМ? В.С. Бурцев (ред.) *Сергей Алексеевич Лебедев. К 100-летию со дня рождения основоположника отечественной электронной вычислительной техники*, М.: ФИЗМАТЛИТ: 379-380.
- Laut V.N. (2002) How did I get into ITM? V.S. Burtsev (ed.) *Sergei Alexeyevich Lebedev. To the 100th anniversary of the birth of the founder of Russian electronic computer technology*, Moscow: FIZMATLIT: 383-384. — in Russ.
- Левинсон А.Г. (1981) Некоторые вопросы воспитательного воздействия игровых автоматов на детей и подростков. *Экспресс-информация*, (2): 1-8.
- Levinson A.G. (1981) Some issues of educational impact of slot machines on children and teenagers. *Express-information*, (2): 1-8. — in Russ.
- Макаров И.М. (1988) Предисловие. *Персональный компьютер в играх и задачах*, М.: Наука.
- Makarov I.M. (1988) Preface. *Personal computer in games and tasks*, М.: Nauka. — in Russ.
- Побожий Ю. (1971) Машины играют в калах, *Наука и жизнь*, (12): 106-114.
- Poboziy Yu. (1971) Machine plays Kalah. *Science and life*, (12): 106-114. — in Russ.
- Павлова Н. (1986) Калах. *ЮТ для умелых рук: Приложение к журналу «Юный техник»*, 1: 1-2.
- Pavlova N. (1986) Kalakh. *YT for skilful hands. "Young Technician" journal supplement*, 1: 1-2.
- Сорока-Росинский В.Н. (1991) *Педагогические сочинения*, М: Педагогика.
- Soroka-Rosinskiy V.N. (1991) *Pedagogical works*, М.: Pedagogy. — in Russ.
- Пажитнов А.Л. (1987) Логическая структура компьютерной игры. *Микропроцессорные средства и системы*, (3): 11-13.
- Pazhitnov A.L. (1987) Logical structure of the computer game. *Microprocessor-based tools and systems*, (3): 11-13. — in Russ.
- Поттосин В.В. (2001) А.П. Ершов и становление новосибирской школы программирования. И.В. Поттосин (ред.) *Становление новосибирской школы программирования*, Новосибирск: Ин-т систем информатики СО РАН: 28-40.
- Pottosin V.V. (2001) A.P. Ershov and establishing of the Novosibirsk Programming School. I.V. Pottosin (eds.) *Establishment of the Novosibirsk Programming School*, Novosibirsk: Informatics Systems Institute of the Siberian Branch of the Russian Academy of Sciences: 28-40.
- Пруденко Я. (2019) *Кибернетика в гуманитарных науках и искусстве в СССР. Анализ больших баз данных и компьютерное творчество*, М.: Музей современного искусства «Гараж».
- Prudenko Ya. (2019) *Cybernetics in humanities and art in the USSR. Analysis of large datasets and computational creativity*, Moscow: Garage. — in Russ.
- Пухов М. (1986) Что посеешь, то и пожнешь. *Техника — молодежи*, (9): 36-39.

- Puhov M. (1986) You reap what you sow. *Technique for Youth*, (9): 36-39. — in Russ.
- Соколов Е. (2015) Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх? *Логос*, (1): 157-179.
- Sokolov E. (2015) A Traitor's Luck: Debates on Video Games. *Logos*, (1): 157-179. — in Russ.
- Сворень Р. (1978) Два — ноль в пользу телевизора. *Наука и жизнь*, (4): 108-113.
- Svoren R. (1978) Two — zero in favor of TV. *Science and life*, (4): 108-113. — in Russ.
- Тоом А. (1987) Представления с участием зрителей. *Знание — сила*, (12): 40-43.
- Toom A. (1987) Presentations with Spectators. *Knowledge is Power*, (12): 40-43. — in Russ.
- Очерки истории информатики в России (1998) Новосибирск: Научно-издательский центр ОИГТМ СО РАН.
- Essays on the History of Informatics in Russia (1998) Novosibirsk. — in Russ.
- Ackerman D. (2016) *The Tetris Effect: The Game That Hypnotized the World*, New York: Public Affairs.
- Bogost I. (2010) *Persuasive games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Dear B. (2017) *The Friendly Orange Glow: the untold story of the rise of cyberculture*, New York: Vintage Books.
- Fedorov A. (2015) Russia. M. Wolf (ed.) *Video Games around the World*, Cambridge, MA: MIT Press: 439-449.
- Melton J. (1988) *Absolutism and the Eighteenth-Century Origins of Compulsory Schooling in Prussia and Austria*, N.Y.: Cambridge University Press.
- Murray J. (2016) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press.
- Sheff D. (1993) *Game Over: How Nintendo Conquered The World. How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars, and Enslaved Your Children*, New York: Random House.
- Peters B. (2016) *How Not to Network a Nation. The Uneasy History of the Soviet Internet*, Cambridge, MA: The MIT press.
- Tatarchenko K. (2019a) The Man with a Micro-Calculator: Digital Modernity and Late Soviet Computing Practices. T. Haigh (ed.) *Exploring the Early Digital: Communities and Practices*, Cham: Springer.
- Tatarchenko K. (2019b) “The Right to Be Wrong”: Science Fiction, Gaming, and the Cybernetic Imaginary in Kon-Tiki: A Path to the Earth (1985-86). *Kritika: Explorations in Russian and Eurasian History*, (4): 755-781.
- Tocci J. (2009) *Geek Cultures: Media and Identity in the Digital Age*, Publicly Accessible Penn Dissertations.
- Švelch J. (2018) *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*, Cambridge, MA: The MIT Press.

Рекомендация для цитирования:

Муждаба А.Д., Царев А.О. (2020) Воспитание «Тетрисом»: к идейным основам советской компьютерной игры. *Социология власти*, 32 (3): 114-141.

For citations:

Muzhdaba A.D., Tsarev A.O. (2020) Nurture by Tetris: On the Ideological Foundations of the Soviet Computer Game. *Sociology of Power*, 32 (3): 114-141.

Поступила в редакцию: 16.08.2020; принята в печать: 21.09.2020

Received: 16.08.2020; Accepted for publication: 21.09.2020