

Ностальгические аффекты и коммодификация советского: на примере Музея советских игровых автоматов¹

DOI: 10.19181/inter.2018.15.3

Роман Абрамов*

Статья написана по итогам включенного наблюдения за работой Музея советских игровых автоматов и интервью с его организатором. Кейс этого музея соединил в себе ностальгический интерес к позднесоветскому детству, «техноретроманию» как модное увлечение винтажными гаджетами, феномен «народной музеефикации» советского и тренд формирования новой креативной экономики развлечений в крупных российских мегаполисах (Москва, Санкт-Петербург). Музей, основанный группой московских инженеров в 2007 году, в настоящее время процветает, являясь прибыльным коммерческим предприятием. В статье описывается история создания и производства игровых автоматов в СССР; специальное внимание уделено истории Музея советских игровых автоматов. Раскрывается социальная история игровых автоматов разных поколений; показан социологический смысл изучения этого феномена технологической и массовой культуры. Анализируется феномен технологической ностальгии, связанной с особым аффектом восприятия игры на электронно-механическом автомате, с его ограниченными возможностями симулирования реальности. Проводятся параллели с произведениями Харуки Мураками, где игровые автоматы становятся якорями ностальгических воспоминаний для своих героев. Автор статьи постулирует важность изучения проявлений ностальгии о советском прошлом для понимания форм репрезентации этого периода истории нашей страны.

Ключевые слова: музеи, музеефикация, коммеморация, игровые автоматы, креативные индустрии, ностальгия

Современный мир охвачен ретроманией (Рейнольдс, 2015) и коммодифицированной версией ностальгии (Джеймисон, 2014: 116–137): субкультуры с одной стороны и коммерческая индустрия моды и развлечений, с другой, активно обращаются к объектам, образам и сюжетам недавнего прошлого в поисках утраченных смыслов бытия и подпитки для рыночных проектов. Горько-сладкое наслаждение 1950-ми, 1960-ми,

¹ Статья подготовлена в ходе проведения исследования «Социологический анализ коллективной памяти о позднем советском периоде: контексты музеефикации и коммодификации» (№ 17-01-0058) в рамках Программы «Научный фонд Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ)» в 2017 г. и в рамках государственной поддержки ведущих университетов Российской Федерации «5–100».

* Абрамов Роман, кандидат социологических наук, доцент кафедры анализа социальных институтов факультета социальных наук Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики»; старший научный сотрудник Института социологии Федерального научно-исследовательского социологического центра Российской академии наук. rabramov@hse.ru

1970-ми, а теперь и 1980-ми и 1990-ми годами, занимает создателей телевизионных сериалов, дизайнеров интерьеров, автомобилей, бытовой техники. На этой же почве развиваются партисипаторные культуры, состоящие из продвинутых энтузиастов, занятых самостоятельной исследовательской работой, музеефикацией и коллекционированием, реконструкциями и коммерциализацией прошлого.

В западных странах это явление, в первую очередь, связано с послевоенным экономическим взлетом и появлением массового потребительского общества, окруженного плотной средой материальных объектов и культурных продуктов. В постколониальном мире ностальгия носит противоречивый характер, напоминая о временах колониальной эксплуатации и отсылая к локальным проявлениям европейского изящного стиля жизни и архитектуры. В странах бывшего коммунистического блока коллективная память о социализме также приняла сложные формы, связанные с неоднозначным восприятием этого времени. Нередко коммунистический период трактуется как время исторической трагедии и катастрофы, позитивные воспоминания о котором воспринимаются как нежелательная девиация.

Однако, несмотря на авторитарный характер политических режимов этих стран в 1940–80-е годы, там происходили важные социальные изменения, связанные с ростом качества жизни, повышением уровня образования и появлением новых возможностей восходящей социальной мобильности. Материальные артефакты социализма (автомобили, одежда, игрушки, мебель, здания) старшему поколению напоминают о временах детства и юности, а для молодежи служат способом погружения в незнакомый мир советской повседневности.

знаком интереса к советскому времени стало появление «народных музеев» социалистического быта, в которых сочетаются культурная, ностальгическая, коммерческая и развлекательная составляющие (Тимофеев, 2014; Абрамов, 2013). В 2007 году группой инженеров из Москвы был основан Музей советских игровых автоматов. В настоящее время он процветает и имеет филиал в Санкт-Петербурге, являясь прибыльным коммерческим предприятием, «хранилищем ностальгии» по позднему советскому детству, хипстерской бургерной и развлекательно-образовательным центром для детей и их родителей. Данная статья основана на результатах включенного наблюдения в Музее советских игровых автоматов, проводившегося в 2016–2018 годах, и материалах интервью с одним из основателей музея — Александром Стахановым (1982–2017), а также на доступных публикациях по теме.

Игровые автоматы: исторический и социальный контексты

Периоду расцвета электронно-механических игровых машин 1960–70-х, который предшествовал эре видеоигр — провозвестников эпохи постмодернистской виртуальной реальности, — социальные исследователи уделяют немного внимания. Так, в обзоре «Игры империи. Глобальный капитализм и видеоигры» Н. Дайер-Визефорда и Г. де Петера (Witthoford, de Peuter, 2009) авторы акцентируют внимание на поколении электронных видеоигр и домашних игровых приставок 1980-х, а предыдущая эпоха игровых автоматов остается за пределами рассмотрения.

Исходно, в социологическом контексте, видеоигры (в частности, производства компании «Atari») помещались в дискурс социальных проблем и даже моральных паник, когда привязанность к этим играм детей и подростков рассматривалась как возможная причина агрессии и даже преступлений (Dominick, 1984). Позже, в связи с распространением игр на платформе «Nintendo», исследователи обращались к теме видеоигры в контексте коммодификации жизни детей и подростков через новации в индустрии



игрушек (Kinder, 1991). При этом на протяжении 1990-х шла активная дискуссия с участием психологов, социологов и антропологов относительно того, в какой мере видеоигры (а позже и компьютерные игры) способствуют развитию склонности к насилию и мизогинии у подростков-мальчиков, увлеченных жестокими играми-шутерами, подобными «Doom» (Grossman, Degaetano, 1999; Provenzo, 1991; Alloway, Gilbert, 1998; Flanagan, 2002: 424–454).

К началу XXI в. повзрослели дети, воспитанные в эру первых видеоигр и игровых приставок, — при этом массового роста насилия в этом поколении замечено не было. Поэтому фокус анализа видеоигр постепенно сдвинулся от анализа социально-психологических аспектов насилия к эстетической и даже литературной составляющей этой отрасли развлечений. Этот сдвиг произошел благодаря усилиям субкультурных сообществ критиков, историков-любителей и фанатов видеоигр, ставших аналитиками и архивистами в этой области (Herman, 1997; Herz, 1997). Они изменили образ видеоигр, представив их не в качестве низкопробного, одноразового электронного развлечения для неудачливых подростков и взрослых, но как богатый и содержательный мир, обладающий своей историей, сюжетами, эстетикой и повествовательностью, который не ведет к изоляции, но, наоборот, может стать способом сотрудничества.

В науке также произошло тематическое обогащение аналитических оптик исследования видеоигр, теперь помещенных в широкий контекст рассмотрения трансформаций современной культуры в ходе технического прогресса, а также постепенного осознания растущей роли индустрии видеоигр как новой реальности культуры и медиа. Появились группы исследователей, склоняющихся к нарратологической перспективе анализа видеоигр, рассматривающих их как текст, и тех, кто видел в видеоиграх, в первую очередь, спортивное начало, связанное с конкуренцией, структурированными правилами, целями и стратегиями. Сегодня видеоигры стали также объектом историко-культурологического анализа (Донован, 2014; Санагурский, 2015).

В СССР запрещались азартные игры, кроме ставок на ипподроме и розыгрышей денежных и вещевых призов в нескольких видах государственной лотереи. Однако государство дало возможность безопасного и легального выхода энергии азарта, начав создавать залы игровых автоматов при парках культуры и отдыха с первой половины 1970-х. В 1971 г. в двух московских парках — ЦПКиО им. Горького и Измайловском — прошла международная выставка «Аттракцион-71», на которой в течение полутора месяцев посетители могли увидеть и опробовать аркадные игровые автоматы из разных стран, включая современные образцы американской и японской игровых индустрий (Аттракцион-71..., 1971). Заметив сильный интерес посетителей к выставке, советское правительство приняло решение закупить выставочные образцы, чтобы на их основе разработать собственную линейку игровых автоматов для установки в кинотеатрах и парках культуры и отдыха. Это задание получили советские оборонные предприятия, и примерно через три года появились первые промышленные образцы советских игровых автоматов, ставших повседневностью для миллионов детей на протяжении всего последнего пятнадцатилетия советской власти. Советские игровые автоматы не полностью копировали зарубежные аналоги, но были творческой адаптацией идей и конструкторских решений, приспособленных к технической базе советской промышленности, что отражало циркуляцию технологий между капиталистическим и социалистическим блоками (Cohen, 2010).

Советские игровые автоматы размещались, в основном, в закрытых павильонах городских парков культуры и отдыха и холлах крупных кинотеатров. Парк культуры и отдыха в советскую эпоху был важным институтом реорганизации городского пространства с рекреационными и идеологическими целями (Кухер, 2012). В первые десятилетия

советской власти эти парки воплощали представления о социалистической культурности и были ориентированы на создание «нового быта» для жителей СССР. После Великой Отечественной войны, и особенно в 1960–80-е годы, рекреационная функция парков стала важнее идеологической. Советское общество потребления ожидало разнообразия видов отдыха, поэтому в парках стали появляться дискотеки, новые аттракционы — но исчезать статуи мускулистых рабочих, спортсменов и военные тренажеры. Игровые автоматы были важным этапом этой эволюции: для своего времени и советского контекста они олицетворяли самые передовые технологии развлечений, были ярко раскрашены в стиле мультипликационного поп-арта, имели сложную электронную начинку и, по сути, были элементом западной массовой культуры в культуре позднего социализма. К тому же для ребенка и подростка из СССР 1970–80-х именно игровые автоматы стали первым знакомством с миром электронно-вычислительной техники и погружением в отдаленный аналог виртуальной реальности, поскольку эти автоматы содержали элементы алгоритмических действий и для своего времени были довольно сложными устройствами.

Со второй половины 1980-х на волне перестройки в школах и вузах стали появляться компьютерные классы для обучения молодежи основам информатики. Тогда же стал налаживаться массовый выпуск советских версий персональных компьютеров, которые нередко были нелегальными копиями американских и японских компьютеров. «Персоналки» появились в конструкторских бюро и НИИ, где использовались, в том числе, и для развлечений: одна из классических компьютерных игр «Тетрис» была изобретена программистом Евгением Веселовым в 1985 году и быстро распространилась неформальным образом среди программистов СССР и стран социалистического блока, а потом завоевала весь мир.

Советские дети конца 1980-х стали приобщаться к миру компьютерных игр: некоторые игры были доступны в школах, оборудованных компьютерными классами, иногда родители брали с собой детей на работу, где те играли в компьютерные игры. Популярность советских игровых автоматов стала падать, и это падение ускорилось в 1990-е годы вместе с ростом числа компьютеров у населения, распространением компактных игровых модулей (дешевых китайских копий «Game Boy» фирмы «Nintendo») и приставок для видеоигр «Денди» (неофициального аппаратного клона игровой консоли третьего поколения Famicom). Распад СССР привел к тому, что рухнула национальная система управления парками культуры и отдыха, а многие заводы, выпускавшие советские игровые автоматы, обанкротились. Некому стало поддерживать в рабочем состоянии игровые автоматы, и залы с ними постепенно стали закрываться, оборудование сдавали в металлолом, а вместо залов игровых автоматов стали появляться частные компьютерные клубы, где проводили время постсоветские подростки.

И только массовая ностальгия по позднему советскому времени и советскому детству, начавшаяся в 2004–2006 годах, вернула интерес к игровым автоматам прошлого. Исследования посткоммунистической ностальгии в бывших социалистических странах (Petrovic, 2010: 61–68; Velikonja, 2008; Bancroft, 2009; Velikonja, 2009; Cook, 2007; Balazs, 2007) показывают: история «советского» продолжается на всем постсоветском пространстве. Продолжается либо в качестве негативного мифа об ужасном прошлом, отталкиваясь от которого как от отрицательного примера следует строить будущее и настоящее, либо в качестве позитивного мифа о «золотом веке» — ушедшем, к сожалению многих, навсегда. Самое важное в российской версии постсоветской ностальгии — это увлеченность периодом застоя, к которому можно условно отнести время с 1964-го по 1985-й годы, но его смыслообразующим центром, безусловно, являются «длинные семидесятые», когда советский мир приобрел завершенность и иллюзорную неизменность.



С середины 2000-х постсоветская ностальгия стала по-настоящему заметным социокультурным феноменом, охватившим глянецовые журналы и интернет (Каспэ, 2008: 205–218). В модных журналах и на интернет-ресурсах появились обзоры «комиссионок» и блошиных рынков, где предлагалось пополнить свою коллекцию советского винтажа. Любопытно, что мода на советское охватила поколение тех, кто либо родился на излете СССР, либо находился в детском возрасте на момент распада Советского Союза. Для части этого поколения, ставшего офисными служащими и новой городской интеллигенцией («хипстерами» или «креативным классом»), советский мир казался странным и притягательным одновременно. Те, кто были детьми и подростками на излете советской эпохи, стали генераторами «народной музеефикации» позднего советского времени.

Музей советских игровых автоматов: основание коллекции

Создание Музея советских игровых автоматов в Москве стало одним из проявлений ностальгии по времени 1970–1980-х. Этот музей был основан в начале 2007 года тремя молодыми инженерами из Московского государственного машиностроительного университета «МАМИ» (в настоящее время входит в состав Московского политехнического университета). Основатели музея — Максим Пинигин, Александр Стаханов и Александр Вугман — объясняют свои мотивы, обращаясь к ностальгическим грезам о позднем советском прошлом, хотя они застали советский период в самом детстве, будучи младшими школьниками:

«Это была стандартная мечта советского школьника — иметь дома игровой автомат “Морской бой”. С этой мечты, которая была 25 лет назад, и начался наш музей. Первоначально была просто общая идея с моим другом Александром: найти этот автомат и поставить его дома. Стали обзванивать парки культуры и отдыха. И вот в Таганском парке говорят: “Есть такой автомат. На помойке валяется”. Приехали. Забрали. Отремонтировали. Поставили к себе в гараж. Дальше стали собирать и другие автоматы: “Снайпер”, “Баскетбол”, “Хоккей”, “Кран”... Вскоре двух гаражей стало не хватать (машины давно выселили на улицу)» (Интервью, 2013).

«Я учился в аспирантуре технического университета, у меня было достаточно много свободного времени. И в каком-то нашем шутовом разговоре с одноклассником родилась идея, что нам нужно найти “Морской бой” — собственно, мечту детства любого советского школьника» (Интервью с А. Стахановым).

Когда закончился «гаражный» период увлечения коллекционированием и ремонтом советских игровых автоматов, друзья задумались о создании пространства «советского детства», в котором каждый может стать частью мира игровых автоматов и игрушек периода 1970–80-х. Согласно утверждению французского ученого и одного из основателей направления *memory studies* М. Хальбвакса, детство является исключительно важным периодом для формирования оснований коллективной памяти, поскольку «воспоминания нашего детства подобны стереотипным отпечаткам», запечатленным на «скрижалях нашей памяти» (Хальбвакс, 2007: 41). Детство часто видится лишенным серьезных экзистенциальных проблем, хотя в действительности не избавлено от проблем и напряжений (Creighton, 2001: 10744–10746). Таким образом, идея основателей музея игровых автоматов создать своеобразное собрание предметов «советского детства» имела хороший потенциал популярности.

«Мы хотим из нашего Музея советских игровых автоматов сделать своего рода музей детства. Моя мечта — это музей, в котором собраны атрибуты детства: игрушки, мебель, одежда, какие-то сопутствующие вещи, продукты питания. Мы хотим сделать такое место, куда было бы интересно прийти с детьми. Место, которое работает как машина времени, то есть отец, пришедший с ребенком в наш музей, на какое-то время сам станет ребенком — на час или два» (Васильков, 2009).

Примерно в тот же период (2008–2010) в разных регионах России стали возникать частные музеи, посвященные материальному миру позднего советского периода, в которых в хаотичном виде были экспонированы советские игрушки, предметы быта, радиоприемники, телевизоры, велосипеды, упаковка и даже автомобили. Эти музеи совмещали коммерческие задачи с ностальгической функцией. Музей советских игровых автоматов был одним из первых подобных проектов.

Технический университет, где работали и учились основатели музея, помог им с помещением, предоставив в 2006 году в их распоряжение заброшенный подвал — бомбоубежище времен холодной войны, находившееся в подвале студенческого общежития.

«Нам выделили бомбоубежище. Повсюду была плесень, до нашего прихода люди сюда не заходили лет десять, нам пришлось всё полностью отремонтировать, красить стены и выносить накопившийся мусор» (Васильков, 2009).

В результате, в апреле 2007-го на территории университета, в подвале, появился единственный в нашей стране Музей советских игровых автоматов, ставший одновременно студенческим клубом и кафе. На первом этапе в музее было несколько самых распространенных игровых автоматов из 1970–80-х: «Морской бой», «Магистраль», «Сафари», «Истребитель», «Танкодром» и другие.

Сначала доступ в музей был ограничен для внешней аудитории, экскурсии устраивались не чаще раза в неделю. Однако, по прошествии трех лет, основатели музея увидели в проекте коммерческие перспективы и решили переехать в другое, более просторное помещение, где музей стал работать в непрерывном режиме. В России это был период роста ностальгических настроений в отношении позднего советского времени, которые затронули не только бывших советских школьников и старшее поколение, но и молодежь. Тогда же возникли и другие любительские музеи советского прошлого, а Музей советских игровых автоматов был одним из первых и самых известных, поскольку журналисты активно освещали работу организаторов музея на протяжении всего его существования.

«Как только мы сказали о том, что у нас музей открылся, — там не было, по сути, никакого музея, — к нам сразу приехало два федеральных канала, и, в общем, как-то начали все писать про нас, что мы это... Тема была востребованной, все начали писать, писать, появился какой-то интерес к нам» (Интервью с А. Стахановым).

В течение 2010–2014 годов музей несколько раз менял свое местоположение, постепенно смещаясь к туристическому центру Москвы, пока не занял просторное помещение на реконструированной пешеходной улице неподалеку от станции метро «Кузнецкий мост». Параллельно заработали два филиала музея: на Невском проспекте в Санкт-Петербурге (открыт в 2013 г.) и в Казани (с 2014 г.), где проект постигла коммерческая неудача: казанской аудитории советские игровые автоматы оказались не очень интересны, а время открытия пришлось на период финансового кризиса.



«В августе 2014 года мы открыли музей в Казани. Не самое лучшее время, чтобы открывать музей. Он проработал год и закрылся, потому что мы не видели перспектив роста, видели как бы снижение покупательской способности. Мы, может быть, не провели верные исследования и не понимали, на самом деле, “внутреннюю кухню” Казани» (Интервью с А. Стахановым) .

Однако, возможно, дело в другом: уже почти десять лет в Казани работает Музей социалистического быта, организованный местным интеллектуалом и фотографом Рус-темом Валиахметовым и ставший одной из известных достопримечательностей столицы Татарстана. Тема ностальгии по «советскому», в значительной степени, реализована этим музеем, и новое музейное пространство оказалось невостребованным в этом контексте.

Отдельного внимания заслуживает процесс поиска советских игровых автоматов создателями музея. В советское время установку и техническое обслуживание этих автоматов курировала специальная организация «Союзаттракцион», имевшая филиалы во многих городах. После распада СССР исчезла и централизованная система управления парками и аттракционами, многие игровые автоматы оказались неисправными, поскольку прекратилась поставка комплектующих. Распространение компьютеров и вовсе подорвало интерес к этому виду развлечений. Советские игровые автоматы сдавались в металлолом и доживали свой век на складах и свалках. Основатели музея провели серьезную изыскательскую работу, чтобы найти их и восстановить. Первые игровые автоматы были обнаружены в Таганском парке г. Москвы:

«Обратились в Таганский парк, оказалось, там без дела стоят несколько сломанных автоматов. Мы забрали их и отвезли к дедушке в гараж. Стали искать запчасти, а находили всё новые и новые неработающие жестянки» (Музей..., 2015).

Затем география поиска была расширена и стала включать не только Москву, но даже и отдаленные регионы страны, например, Урал.

«Есть история про перевал Дятлова, где при загадочных обстоятельствах погибла группа советских туристов, — очень трагичная история. И вот, какие-то из наших автоматов ехали из поселка, который находится в 120 километрах от этого перевала. Это Северный Урал — очень труднодоступная точка, но мы узнали про эти автоматы, купили их и привезли в Москву» (Интервью, 2013).

Нередко создателям музея приходилось организовывать поиски в труднодоступных и заброшенных пространствах, которые в советское время служили центрами детского и подросткового отдыха, — в первую очередь, в пионерских лагерях, в части из которых были установлены игровые автоматы. Так музейщики-инженеры включились в то, что называется сегодня urban exploration — освоение заброшенных городских пространств и руин, поскольку искали новые экспонаты в руинированных зданиях и на заросших молодым лесом территориях советских пионерских лагерей (Абрамов, 2014). В частности, один из партнеров-основателей музея, М. Пинигин, рассказывает:

«Ходили по заброшенным пионерским лагерям, разрушенным кинотеатрам в сёлах. В одном из десяти объектов что-то обязательно находили. У каждого заброшенного здания обнаруживался хозяин-сторож, который бесплатно ничего не отдавал... Даже если у кого-то что-то в гараже 30 лет хранилось или в подвале школы, все равно не хотели расставаться просто так» (Музей..., 2015).

По словам основателей музея, в течение 1990–2000-х годов немало игровых автоматов было сдано в пункты приема цветного металла, поскольку начинка этого сложного оборудования содержала компоненты дорогих цветных металлов, что позволяло мародерам неплохо заработать. К тому же вес самих игровых автоматов превышал 100 кг и в основном приходился на металлические части: выпуском этого оборудования занимались предприятия советского военно-промышленного комплекса, которые проектировали его с учетом опыта разработки различных видов вооружений, где вес и стоимость компонентов не имеют критического значения.

В архивах заводов иногда удается найти схемы и прочую документацию к игровым автоматам, но в целом информации осталось очень мало, что создает дополнительные трудности при восстановлении экспонатов. Так как детали для них больше не выпускаются и достать их негде, донорами служат другие автоматы, стоящие в музейном зале или на складе. Обычно, для воссоздания одной работающей машины требуется три-четыре неработающих:

«Автоматы ломаются практически каждый день. Причем, мелкие поломки умеет устранить практически любой сотрудник музея. Посетители часто удивляются, видя хрупких девушек с отвертками и другими инструментами у разобранного автомата. Более серьезными поломками занимается техник. Если и он не может решить проблему, автомат переходит в разряд неработающих экспонатов» (Ковальчук, 2016).

Таким образом, деятельность по организации Музея советских игровых автоматов сочетает в себе элементы коллекционирования, практику инженерной работы, опыт создания музеев и коммерческие навыки.

Материальность и гиперреальность ностальгии

Пространство Музея советских игровых автоматов лишь отчасти напоминает привычные музеи, поскольку объединяет в себе зал игровых автоматов, сувенирную лавку и хипстерское кафе в бруклинском стиле. Московский филиал музея отвечает концепции нового урбанизма с его переносом акцентов на пешеходные зоны и превращением центра российской столицы в витрину буржуазно-богемного потребления, описанного Дэвидом Бруксом (Брукс, 2014). Посетитель входит в музей и оказывается перед стойкой ресепшн, украшенной абстрактным узором, за которой входящего приветствуют двое сотрудников музея. В глубине, прямо напротив входа, расположено кафе (бургерная) со столами брутального дизайна из толстых досок, закрепленных на металлических каркасах — отсылка к бруклинскому стилю в интерьере. При этом музей придерживается модели семейного отдыха, когда и взрослые, и дети могут для себя найти возможности для развлечения и досуга: кто-то играет в автоматы, кто-то пьет пиво и ест бургеры, кто-то может пойти на лекцию об истории видеоигр:

«Больше трети наших посетителей — это семьи с детьми. Мама, папа, ребенок, бабушка, дедушка. Такая семья пришла, поигрались, весело, — потому что зима, надо куда-то ходить, для дачи не сезон. Зимой это школьники, группы централизованные. Плюс молодежь — это третья группа. Молодежь, которая ходит куда-нибудь, на всякие выставки: там, молодой человек с девушкой — хипстеры. В летний период примерно треть всех наших посетителей — это иностранцы: какие-то одинокие туристы с путеводителем приходят» (А. Стаханов).

По моим наблюдениям, в будние дни в дневное время в музее, действительно, много студентов и просто тех, кто, проходя мимо, решил в него заглянуть. В воскресенье музей и бургерная заполнены молодыми семьями с детьми, причем возраст родителей



не превышает 30–35 лет: то есть это постсоветское поколение, которое в собственном детстве застало игровые автоматы советского периода.

Заплатив 450 рублей, посетитель получает набор советских монет достоинством 15 копеек и входной билет. Эти монеты нужны для того, чтобы играть в игровые автоматы — их монетоприемник настроен на вес и размер этой, давно исчезнувшей из обращения, монеты несуществующей страны. Историки компьютерных игр обращаются к изучению первых поколений игровых электронно-механических автоматов, поскольку те отражают усилия кибернетики по достижению реалистичности впечатлений, несмотря на скудный арсенал технических средств для визуализации реальных действий и симуляции реальных движений в 1960–70-х (Wolf, 2003). Создатели первых электронно-механических игровых автоматов становились фокусниками-иллюзионистами, создавая ощущение реальности с использованием ограниченных программных и аппаратных ресурсов.

К. Бернштейн отмечает, что, в отличие от онлайн-игр и домашних игровых консолей, электронно-механические игровые автоматы наследовали идею своих старших братьев — игровых автоматов казино (slot machines), когда за минимальный промежуток времени они должны были выманить максимальное количество мелких монет у игроков, заставляя их вновь и вновь возвращаться к игре (Bernstein, 2003). Именно поэтому игровые периоды раздроблены на мелкие временные промежутки — обычно, двух- или трехминутные таймы, а наградой искусному игроку служит дополнительное время — не больше минуты. В этом отношении, и залы советских игровых автоматов являлись прообразами казино, вытаскивая из карманов родителей пионеров последнего советского поколения немалые суммы на продолжение игры. По-фордистски и бихевиористски расчлененное линейное время с необходимостью частой финансовой подкормки игровых автоматов заставляло игрока становиться машиной биологических рефлексов, где отсутствует пространство принятия стратегических решений, но задействована только быстрота реакции. Возможности освоения таких игр лежат не в плоскости интеллекта, а в плоскости физиологии, что может быть интерпретировано как философия создателей игровых автоматов: «легко обучиться, но невозможно мастерски освоить» (Murphy, 2013).

Во время включенного наблюдения мое внимание привлекли дети и подростки, с азартом игравшие в несовершеннолетние, не всегда хорошо работающие, старомодные и побитые жизнью советские игровые автоматы. Это напомнило мне собственное детство в провинциальном областном центре, где в парке отдыха в одноэтажном дощатом павильоне располагался зал игровых автоматов, к которому в летний сезон неизменно была очередь родителей и детей, мечтавших провести там время за увлекательным занятием. Мои посещения Музея советских игровых автоматов стали отправной точкой ностальгического погружения в детские воспоминания: сознание и тело вспоминали забытые ощущения взаимодействия со сложной электронно-механической техникой.

Однако интерес современных детей к этим архаичным пришельцам из прошлого меня удивил: практически у каждого школьника сегодня есть доступ к продвинутым компьютерным играм, играм на планшетах и смартфонах, которые по своим характеристикам и качеству погружения в виртуальную реальность намного превышают возможности примитивных игровых автоматов из 1970-х. Между тем, дети отложили свои смартфоны и увлеченно играли в «Морской бой», «Торпедную атаку», «Воздушный бой», «Обгон», «Снайпер», «Магистраль», «Танкодром» и т. д. Вокруг автоматов собирались компании: когда одни играли, другие с не меньшим азартом наблюдали за игрой. Конечно, эти дети и подростки родились и выросли в постсоветское время, и у них отсутствует личная память о том времени — они знают о нём только от своих старших родственников или из телепрограмм. Поэтому их трудно заподозрить в тяге к советскому. Скорее, магия электронно-механических игровых автоматов кроется в другом: в постепенно исчезающей

материальности досуга, его ухода в пространство компьютерных сетей и виртуальной реальности, в которой даже грязь на траках танков из виртуальных игр смотрится стерильно, и не остается места для наслаждения простыми вещественными фокусами, подобными магии живого циркового представления или незатейливых «чудес» с кроликом и цилиндром, который устраивает балаганный фокусник. Все знают и понимают, что эти материальные чудеса — результат простых манипуляций с двойным дном цилиндра, зеркалами и черным платком фокусника, но хотя бы на мгновение — верят в чудо.

Так же и с советскими игровыми автоматами: это машины переходной эпохи от механики к электронике, и в их наивных попытках изобразить реальность морского или воздушного сражения, или лесной охоты, с помощью спрятанных лампочек, оптических обманов и картонных профилей животных, самолетов и кораблей кроется магия материальности, что и привлекает современных детей и подростков, выросших в мире онлайн-развлечений, 3D кинотеатров и лазерных шоу. Здесь уместно вспомнить некоторые работы Ж. Бодрийяра, написанные в эпоху, когда электронно-механические игровые автоматы еще переживали свой расцвет. В книгах «Система вещей» (Бодрийяр, 1999) и «Символический обмен и смерть» (Бодрийяр, 2000) французский философ нащупывал контуры нового, гиперреального, мира, где «природная субстанция вещей» заменяется на «субстанцию синтетическую», основанную на универсальной поддельности мира, с помощью искусственных материалов модернистского интерьера, систем зеркальных поверхностей или применения автоматики в производстве. Современные компьютерные игры разрывают отношения с реальностью, создавая иллюзию гиперреальности и симуляции высокого порядка, оторванной от механики реального мира: это симулякр погружения в мир «Матрицы» братьев Вачовских, отказа от телесности в привычном смысле слова. Между тем, электронно-механические игровые автоматы 1960–70-х не предполагали полного отрыва от референтов реальности, но со своим техническим несовершенством, необходимостью иметь дело с материальностью механики кнопок и рычагов, своим схематизмом отображения морского боя или охоты, могли рассматриваться как бодрийяровские симулякры первого порядка. Это симулякры, у которых не произошло разрыва с подлинностью окружающей реальности, но намечены первые тропинки в мир ирреального, которые, однако, прерываются жестким возвращением к действительности через короткие промежутки времени (две-три минуты), когда заканчивается очередной сеанс игры. С позиции сегодняшнего дня, советские игровые автоматы воспринимаются как воплощение своеобразного кибернетического стимпанка, где механический интерфейс электронных устройств еще не заменен гладким стеклянным экраном планшетных компьютеров и смартфонов, но является проводником в мир виртуального.

Почти сразу после создания реального Музея советских игровых автоматов основатели задумались о его онлайн-версии, включавшей компьютерную эмуляцию самых популярных советских игровых автоматов, то есть возможность игры в них на PC. За помощью в организации онлайн-версии музея они обратились к самому знаменитому и престижному российскому арт-дизайнеру Артемию Лебедеву, предложив ему в качестве платы временную установку некоторых автоматов в офисе его дизайнерского бюро в Москве (Васильков, 2009). В обмен на это один из сотрудников компании Артемий Лебедев взялся за разработку сайта и онлайн-эмуляции игровых автоматов, которая действует до сих пор (<http://www.15kor.ru/>). Впрочем, эта эмуляция не может заменить реального пользования советскими игровыми автоматами, где тактильные ощущения прикосновения к прорезиненному перископу подводной лодки и управления механическим джойстиком при полете истребителя играют существенную роль в магии впечатлений от этой техники.



При покупке билета посетителя предупреждают о том, что в силу ветхости не все функции игровых автоматов будут срабатывать должным образом — могут случаться неожиданные сбои. Действительно, шарниры перископов и манипуляторов изношены, а поворот руля далеко не всегда синхронизирует движение автомобиля по экрану монитора. К тому же потрепанность игровых автоматов является дополнительным знаком их принадлежности к этой, а не виртуальной реальности: подобно антикварным вещам, служащим сосредоточением духа прошлого, советские игровые автоматы отсылают посетителя к прошлому, даже если это молодой человек, который никогда не жил в эпоху позднего СССР. Притягательность состарившегося механизма, на котором присутствуют следы ушедшего времени и тысяч прикосновений многих людей, придает игре дополнительное ощущение погружения в прошлое. Игрушечные, но реалистичные ружья охотника, эбонитовые рули гоночных автомобилей с металлическими ножными педалями газа, черные прорезиненные перископы подводных лодок, гашетки истребителей — эти материальные детали игры выглядят настоящими, и даже естественные сбои в работе старых и изношенных игровых автоматов придают дополнительное очарование и натуральность игровому процессу — ведь и в старом танке, автомобиле, истребителе или подводной лодке тоже не может всё работать идеально.

Поколение интернета ищет и находит материальность в игровых олдтаймерах из другой эпохи. Аллюзии на подобную ностальгию по материальности часто использует в своих романах японский писатель Харуки Мураками, создавая воображаемую реальность в новом виртуализированном мире.

«Пинбол-1973» Харуки Мураками: ностальгические аффекты игровых автоматов

В романах «Пинбол-1973» (1980), «Норвежский лес» (1987), «К югу от границы, на запад от солнца» (1992) и других романах и рассказах Мураками показывает эфемерность проходящего времени, болезненную недостижимость даже недавнего прошлого и травму перемен, вызванную быстро меняющимися окружающими обстоятельствами, технологиями и экзистенциальным разрывом собственной идентичности, природа которой является предметом рассмотрения Мураками.

Основной корпус текстов писателя посвящен переходу от надежд и социального подъема бурных 1960-х к серому безвременью 1970-х и новому циничному времени неолиберального капитализма следующих десятилетий. Япония в эти периоды находилась в различных фазах быстрого экономического роста и завоевания лидерских позиций на глобальных рынках товаров и услуг. Однако за этим процветанием скрывалась внутренняя пустота поколения японских «шестидесятников» и «новых левых», которые в 1968–69 годах захватывали кампусы университетов и выходили на послевоенные митинги, однако затем были перемолоты японской корпоративной машиной, став послушными «белыми воротничками», традиционно напивавшимися по пятницам и посещавшими караоке-бары. Те, кто стройными колоннами не пошел в офисы японских компаний, оказались аутсайдерами, у которых был небольшой выбор: становиться интеллектуальными фрилансерами, живущими на периферии экономического чуда, либо двигаться в сторону религиозного или левого радикализма, о чем Мураками немало рассуждает в своих произведениях. Герои Харуки Мураками — это «лишние люди», как называли интеллигентов из русской литературной классики XIX в., те, кто оказался слишком рефлексивным для религии, политического терроризма или карьеры клерка, и кто осознает, что общественная и культурная атмосфера может измениться очень быстро — в течение пяти-семи лет. Для этих героев ностальгия — это не банальный эскапизм, но способ

разобраться с настоящим и со своим местом в нем, используя недавнее прошлое как лакмусовую бумажку.

Ностальгическая поэтика игровых автоматов обнаруживается в романе Харуки Мураками «Пинбол-1973», где главным герой расстается с юношескими иллюзиями 1960-х, проживая в 1973 году странные события, связанные, в том числе, с поисками игрового автомата «Ракета», у которого он проводил дни и ночи в студенческое время. Конечно, культура японского пинбола «Патинко» далека от развлекательных советских игровых автоматов. Однако в обоих случаях можно обнаружить затягивающее очарование электронно-механической машины — тем более что герой Мураками искал автомат, который изготавливался для американского развлекательного рынка, а не был простым субститутом «однорукого бандита».

Поиски пинбольного автомата происходят с помощью эксперта, увлекающегося историей этой отрасли развлечений, и поразительно похожи на то, как формировалась коллекция Музея советских игровых автоматов: оборудование чаще всего заканчивает свою жизнь в пунктах приема металлолома.

«Тут несколько вариантов. Самое вероятное — она уже в металлоломе. Ведь оборачиваемость пинбольных машин очень высока. Обычный автомат изнашивается за три года — выгоднее поставить новый, чем тратиться на ремонт старого. Добавьте к этому такую вещь, как мода. Старье просто выбрасывают... Вариант два: кто-нибудь купил ее как подержанную. Бары иногда берут такие машины: модель старая, но еще послужит. <...>И наконец, совсем маловероятный вариант три: ее прикарманил какой-нибудь пинбольный фанат» (Мураками, 2012).

Еще одним важным совпадением сюжета «Пинбола-1973» с историей советских игровых автоматов является характеристика компаний, которые после Второй мировой войны осваивали рынок игровых автоматов. В СССР это были предприятия военно-промышленного комплекса, которым правительство поручило разработку игровых автоматов на базе зарубежных образцов, а в истории Мураками этим занялись фирмы, потевявшие военные заказы в первые послевоенные годы:

«Фирма “Гилберт и сыновья” вышла на рынок пинбольных автоматов сравнительно поздно. Со Второй мировой войны и до Корейской она, в основном, выпускала боевое оборудование для бомбардировщиков. Когда же в Корее заключили перемирие, решила освоить новый бизнес. Игровые автоматы, музыкальные, торговые, для попкорна... Одним словом, мирную продукцию. Первый автомат для пинбола был сделан в пятьдесят втором году. Довольно неплохой. Прочный и дешевый. Но не особо интересный» (Мураками, 2012).

Проводник героя Мураками в мир игровых автоматов находит искомую машину в коллекции странного чудака-энтузиаста, скупающего в пунктах приема металлолома старые игровые автоматы, — и вместе они отправляются в пригород Токио, чтобы сыграть в легендарный пинбол «Ракета», находящийся в старом ангаре среди других семидесяти семи пинбольных автоматов. Для героя Мураками наступает ностальгический катарсис, обусловленный встречей с игровым автоматом, у которого он проводил безумные дни и ночи в студенчестве. Так же, как и в случае с советским «Морским боем», в пинболе «Ракета» протагонист видит не примитивный набор электромеханических деталей и незатейливый рисунок звездного неба — но огромную реальность своего прошлого, возможность для погружения в этот затерянный мир:



«Трехфлипперная “Ракета” ждала меня в другом конце колонны. <...> Я остановился перед ней и смотрел на такую знакомую доску. Темная синева космоса, как от пролитых чернил. Маленькие белые звезды. Сатурн, Марс, Венера... Среди всего этого плывет белоснежный космический корабль. <...> Его иллюминаторы освещены, а внутри атмосфера семейного праздника. Индикатор призовой игры в форме звезды из десяти лампочек неспешно гоняет туда-сюда лимонно-желтую вспышку. Две лунки на вылет — Сатурн и Марс. Роторная мишень — Венера... И все в какой-то летаргии» (Мураками, 2012).

Когда я впервые пришел в Музей советских игровых автоматов, я не предполагал, что прошлое может иметь столь непосредственное материальное воплощение, выраженное в механике поворота игрушечного перископа и тактильных ощущениях от прикосновения к рычагам управления танком в автомате «Танковый бой». Вслед за героем Мураками я начал путешествие по времени, отдаленному от меня более чем на три десятилетия назад, когда я ребенком посещал городской парк культуры и отдыха и «зависал» в зале игровых автоматов, переводя одну пятнадцатикопеечную монету за другой. Помню, что играл я неудачно — никогда не обладал быстрой реакцией, но играл увлеченно, пока родители не предлагали мне выйти в парк, ощущая, как пустеют их кошельки. И вот, Музей советских игровых автоматов на какое-то мгновение вернул меня в детство.

Литература

- Абрамов Р. Н. «Забутые в прошлом»: освоение заброшенных пространств и феномен нового городского туризма в России // Микроурбанизм. Город в деталях / Отв. ред.: О. Н. Запорожец, О. Е. Бредникова. М.: Новое литературное обозрение, 2014. С. 231–255.
- Абрамов Р. Н. Музеефикация советского. Историческая травма или ностальгия? // Человек. 2013. № 5. С. 99–111.
- Аттракцион-71. Заметки с международной выставки в Москве «Современные аттракционы» // Техника — молодёжи. 1971. № 12. С. 36–37.
- Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2000.
- Бодрийяр Ж. Система вещей. М.: Рудомино, 1999.
- Брукс Д. Бобо в раю: Откуда берется новая элита. М.: Ад Маргинем Пресс, 2013.
- Васильков Е. «Мы хотим, чтобы взрослые люди играли...». Музей советских игровых автоматов в московском бомбоубежище // Частный корреспондент. 6 августа 2009 г. URL: <http://www.chaskor.ru/p.php?id=9091> (дата обращения: 1.06.2018)
- Джеймисон Ф. Вальтер Беньямин, или Ностальгия // Джеймисон Ф. Марксизм и интерпретация культуры. М.; Екб.: Кабинетный ученый, 2014. С. 116–137.
- Донован Т. Играй! История видеоигр. М.: Белое Яблоко, 2014.
- Интервью с Александром Стахановым, директором Музея советских игровых автоматов // Всё об играх. Mail.ru, 31 октября 2013. URL: https://games.mail.ru/pc/articles/feat/intervju_s_odnim_iz_osnovatelej_vystavki_sovetskih_igrovyh_avtomatov_aleksandrom_stahanovym_by_crazy_mega_man_list_ru/ (дата обращения: 1.06.2018)
- Каспэ И. М. «Съесть прошлое»: идеология и повседневность гастрономической ностальгии // Пути России: культура — общество — человек: Материалы Международного симпозиума (25–26 янв. 2008 г.). Т. XV / Под общ. ред. А. М. Никулина. М.: Логос, 2008. С. 205–218.
- Ковальчук В. Призовая игра: как устроен музей советских игровых автоматов // Biz360, 13 апреля 2016. URL: <https://biz360.ru/materials/prizovaya-igra-kak-ustroen-muzey-sovetskich-igrovых-avtomatov/> (дата обращения: 1.06.2018)
- Кухер К. Парк Горького. Культура досуга в сталинскую эпоху. 1928–1941. М.: Росспэн, 2012.
- Музей советских игровых автоматов: Как продать ностальгию // Секрет фирмы. 23 апреля 2015 г. С. 12–15.

- Мураками Х. Пинбол-1973. М.: Эксмо, 2012.
- Рейнольдс С. Ретромания: Поп-культура в плену собственного прошлого. М.: Белое Яблоко, 2015.
- Санагурский Д. Ю. Видеоигры как сюжет культурологического исследования // Культурологический журнал. 2015. № 1 (19). С. 12–19.
- Тимофеев М. Ю. Музеефикация СССР // Лабиринт. Журнал социально-гуманитарных исследований. 2014. № 5. С. 25–33.
- Хальбвакс М. Сновидения и образы-воспоминания // Хальбвакс М. Социальные рамки памяти. М.: Новое издательство, 2007. С. 20–48.
- Alloway N., Gilbert P. Video Game Culture: Playing with Masculinity, Violence and Pleasure // *Wired Up: Young People and the Electronic Media* / Ed. Sue Howard. London: UCL, 1998. P. 95–114.
- Balazs F. The apotheosis of Janos Kadar: On the glorifying gesture of nostalgic memory // *Nosztaigia — ways of revisiting the socialist past* / Ed. I. Willinger. Budapest: Anthropolis, 2007. P. 5–9.
- Bernstein C. Play it again, Pac-Man // *The video game theory reader* / Eds. M. J. P. Wolf & Bernard Perron. N.Y.: Routledge, 2003. P. 155–168.
- Cohen Y. Circulatory Localities: The Example of Stalinism in the 1930s // *Kritika Explorations in Russian and Eurasian History*. 2010. N 11 (1). P. 11–45.
- Cook R. F. "Good Bye, Lenin!": Free-Market Nostalgia for Socialist Consumerism // *A Journal of Germanic Studies*. 2007. N 2. P. 206–219.
- Creighton M. R. Anthropology of Nostalgia // *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*. 2001. P. 10744–10746.
- Dominick J. R. Videogames, Television Violence, and Aggression in Teenagers // *Journal of Communication*. 1984. N 342. P. 136–147.
- Flanagan M. Hyperbodies, Hyperknowledge: Women in Games, Women in Cyberpunk, and Strategies of Resistance // *Reload: Rethinking Women Cyberculture* / Eds. M. Flanagan and A. Booth. Cambridge: MIT Press, 2002. P. 424–454.
- Grossman D., Degaetano G. Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against TV, Movie and Video Game Violence. N.Y.: Harmony, 1999.
- Herman L. Phoenix: The Fall and Rise of Videogames. N.J.: Rolenta Press, 1997.
- Herz J. C. Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds. Boston: Little, Brown, 1997.
- Kinder M. Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. Berkeley and LA: University of California Press, 1991.
- Murphy D. Hacking Public Memory: Understanding the Multiple Arcade Machine Emulator // *Games and Culture*. 2013. N 8 (1). P. 43–53.
- Post-Communist Nostalgia / Eds. M. Todorova and Z. Gille. New York: Berghahn Books, 2010.
- Provenzo E. Video Kids: Making Sense of Nintendo. Cambridge: Harvard University Press, 1991.
- Velikonja M. Lost in Transition: Nostalgia for Socialism in Post-Socialist Countries // *East European Politics and Societies*. 2009. N 4. P. 535–551.
- Velikonja M. Titostalgia — A Study of Nostalgia for Josip Bros. Ljubljana: Mirovni Institut, 2008.
- Witherford N., de Peuter G. Games of Empire. Global Capitalism and Video Games. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- Wolf M. Abstraction in the Video Game // *The Video Game Theory Reader* / Eds. Wolf and Bernard Perron. London: Routledge, 2003. P. 47–67.