

Белла Остромоухова

Jaroslav Švelch. Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games. Cambridge, MA: MIT Press, 2018. 400 pp. ISBN 978-0-262-03884-3.

Белла Остромоухова, Центр исследований Центральной и Восточной Европы (Eur'Orbem), Университет Париж IV Сорбонна. Адрес для переписки: Centre universitaire Malesherbes Paris-Sorbonne, 108 Boulevard Malesherbes, 75017 Paris, France. ostrob@gmail.com.

Книга «Gaming the Iron Curtain» Ярослава Швелха – блестящий захватывающий экскурс в последнее социалистическое десятилетие Чехословакии сквозь призму любительского программирования и, в частности, компьютерных игр. Работа занимает отдельное место в *game studies*, заполняя, по словам автора, «черную дыру» в воображаемой географии геймеров, согласно которой за железным занавесом «виднелись одни лишь коммунисты» (с. ххi). Считая компьютерные игры типичным продуктом послевоенной технологической и потребительской культур, «квинтэссенцией постиндустриального неолиберального культурного продукта» (с. ххi), исследователи *game studies* редко задумываются о том, какую роль любительское программирование и создание компьютерных игр могли играть в «периферийном» – с характерной для этой исследовательской ниши западноцентричной точки зрения – позднесоциалистическом контексте.

Однако проблематика этой книги выходит далеко за рамки истории видеоигр. Исследование, опирающееся на эпистемологические и методологические основы истории и антропологии повседневности, гармонично вписывается в сформировавшийся в начале 2000-х годов историографический тренд переосмысления позднесоветских и позднесоциалистических субъективностей. Для этого Швелх использует, помимо прочего, уже ставшую классикой парадигму «внезаходимости» Алексея Юрчака (2014), позволяющую преодолеть карикатурную дихотомию между «гомо советикусом» и нонконформистом. Многочисленные герои этой книги – любители-программисты, хакеры и геймеры – по-своему вписываются в экономический и культурный контекст Чехословакии эпохи «нормализации» и бархатной революции, вживаются в него, используя в своих целях существующие инфраструктуры «внезаходимости», по возможности перекраивая социалистические реалии и символы, наполняя их новыми смыслами, «обыгрывая» материальные и идейные препятствия.

Характерный для исследований науки и техники (*science and technology studies, STS*) ракурс привносит в работу интерес к материальности, к артефактам – не только как к экзотическим маркерам прошлого, но и как к полноценным акторам истории, формирующим инфраструктуры и до некоторой степени моделирующим взаимоотношения между людьми. Швелх детально, но при этом понятно и увлекательно даже для технически неподкованного читателя, описывает, как люди создавали артефакты – собирая оборудование из доступных деталей, адаптируя имев-

шиеся приборы под свои нужды, с трудом добывая, переписывая и создавая заново программное обеспечение. В то же время он показывает, каким образом артефакты воздействовали на людей. Например, тот факт, что для каждой марки или даже модели восьмиразрядных персональных компьютеров (Atari, Sinclair XZ Spectrum, Sharp MZ и т. д.) было необходимо собственное программное обеспечение, не работавшее на других моделях, имел ключевое значение для формирования клубов по интересам и связанных с ними социальных взаимодействий. Однажды сумев раздобыть крайне дефицитное оборудование, любитель оказывался вовлеченным в определенную инфраструктурную сеть (компьютерный клуб, прикрепленный к конкретной общественной организации и пользующийся ее ресурсами), а также в более широкое сообщество вынужденных пользователей этого конкретного оборудования. Что касается семейного уровня, то здесь наличие микрокомпьютера в доме влияло как на организацию быта в мелкогабаритных квартирах типовых панельных домов, так и на организацию семейного досуга (например, микрокомпьютеры были встроены в клавиатуру и подключались к телевизионному монитору, который приходилось делить с остальными членами семьи).

Внимание к материальности также погружает читателя в мир ощущений чехословацкого геймера восьмидесятых – не только визуальных, но и тактильных, и даже слуховых. Так, Швелх описывает, каким образом программисты-любители слушали аудиокассеты с записанным программным кодом, где нули и единицы отражались звуками различной тесситуры. Благодаря этим мелким и очень тесно привязанным к контексту штрихам выстраивание индивидуальных и коллективных жизненных тактик геймеров у Швелха видится еще более убедительным и объемным.

Исследование опирается на личные архивы геймеров, содержащие богатейшие фотоматериалы, фэнзины и коллекции игр, а также на биографические интервью с ключевыми игроками поля. Из этого материала автор выстраивает эволюцию мира программистов-любителей и игр – как одного из преломлений всего чехословацкого общества – на протяжении 1980-х годов, но в то же время он старается охватить весь производственный процесс: производство чехословацких компьютеров, находящееся в тот момент на зачаточном уровне (глава 1) и пути проникновения восьмиразрядных персональных компьютеров, как импортных так и отечественных, в позднесоциалистическую повседневность (глава 2); формирование инфраструктур любительского программирования на базе социалистических общественных организаций (глава 3), анализ чехословацких контroversий о компьютерных играх (глава 4), неформальные пути дистрибуции игр в отсутствие официального рынка, балансирующие между коммерческим пиратством и безвозмездным копированием (глава 5); переосмысление и «одомашнивание» западных компьютерных игр и создание собственных игровых трендов и сквозных героев (глава 6), в том числе с целью выражения разной степени протестных настроений (глава 7).

Каждая глава с успехом балансирует между разными уровнями анализа. Не упуская из вида глобальные политические, экономические и социальные процессы, автор знакомит читателя и с микрособытиями, в которых эти процессы отражаются: производство отечественных компьютеров кооперативом на базе сельскохозяйственной фермы (с. 31); рассказ о компьютере, провезенном через границу

в корзине с бутербродами побывавшим в Англии знакомым (с. 49); о «странствующем» любителе-программисте, за неимением собственного оборудования пишущем программы на бумаге и объезжающем технологические выставки страны, чтобы имплементировать свои творения на экспонатах (с. 44); или о чехословацком Индиане Джонсе, призывающем с игрового монитора выйти на демонстрации протеста в 1989 году (с. 207). Описание адаптационных тактик при этом не ведет к экзотизации, так как в каждой главе Швелх тщательно проводит параллели с другими – как социалистическими, так и «западными», а изредка и с иными «периферийными» (африканскими, азиатскими или южноамериканскими) – странами, старательно выделяя в общих тенденциях локальные особенности.

Сравнительный подход реализован не только на географическом уровне, здесь сопоставляются и различные культурные сферы: автор сравнивает наблюдаемые тренды с тем, что происходило в других областях популярной культуры, таких как панк- и рок-музыка или неформальной кинорынок, всякий раз уместно применяя разнообразные методологические рамки, от Жерара Женетта и Умберто Эко до социологии мобильности. В результате и программисты, и создаваемые ими игры освещаются с разных сторон, как одна из ипостасей разнообразной цифровой материальной культуры, одновременно самобытной и встроенной в глобальные процессы.

Анализ игр, который, согласно уже упомянутому здесь интересу к материальности, начинается с анализа самодельных обложек носителей (аудиокассет) и, через пристальный анализ видео- и аудиоряда, доходит до тайных посланий, заправленных создателем в «пасхальных яйцах», позволяет проследить процессы циркуляции идей и персонажей, а также адаптацию их к местным реалиям. Американские, английские, японские или скандинавские игры попадали к чехословацким пользователям посредством копирования с кассеты на кассету, витиеватыми путями компьютерного пиратства, проходящими через Югославию или Польшу. В дороге зачастую менялись графика игры (взлом антипиратских замков, встроенных производителем, иногда влек за собой потерю качества изображения и необходимость дописать код), терялись не только оригинальная обложка, но и инструкция к игре, так что чехословацкому пользователю приходилось додумывать, а часто и заново изобретать правила, пробираясь сквозь незнакомый язык и не всегда понятные культурные отсылки. Механизмы циркуляции и адаптации видны также и на примере игр, написанных самими чехословацкими геймерами: уже упомянутый Индиана Джонс, Рембо или его гораздо менее известный советский аналог майор Шатохин из фильма «Одинокое плавание» (1985), увиденные в кинотеатрах или на пиратских видеокопиях, переходили в игры и становились полноценными чехословацкими героями, вписанными в местный колорит и транслирующими косвенно (через тонкие аллюзии и иронию) или прямолинейно отношение написавшего игру геймера к политической повестке.

Исследовательский подход STS подкупает бережным отношением к материальному, однако обратной стороной медали обычно является недостаточная глубина социологического анализа. Книга «Gaming the Iron Curtain» – не исключение. Многочисленные сквозные герои книги совершенно лишены социальной выпуклости:

наблюдая их любительские и геймерские тактики, мы мало что узнаем об их профессиональной траектории, наличии семьи и прочем – они охарактеризованы лишь возрастом и общей принадлежностью к «технической интеллигенции». Было бы крайне интересно деконструировать последнюю категорию, проанализировать, являлась ли она оперативной для самих акторов, показать ее разнородность, как Швелх делает, например, с категорией геймерской «сцены». Необходимые для этой деконструкции элементы присутствуют в тексте, но не используются автором. Например, бросается в глаза географическая разбросанность упоминаемых персонажей: они живут не только в Праге или в Братиславе, но и в небольших городах, и в сельской местности. Можно ли говорить о влиянии географического фактора на тактики геймеров и на их самоидентификацию, а также на гетерогенность «технической интеллигенции»? Насколько чешские и словацкие субъективности были схожи и равноправны? Кроме пространственного измерения, биографические интервью также обычно позволяют придать персонажам и временной объем: насколько досоциалистическая социальная и культурная структура, которую застали если не родители, то дедушки и бабушки героев книги, вписывалась (или не вписывалась) в их субъективность?

Гендерный аспект, лежащий на поверхности и не раз вскользь упоминающийся автором, также остается не проработанным. Швелх ограничивается тем, что неоднократно подчеркивает преобладание мужчин среди геймеров и упоминает несколько причин, объясняющих этот гендерный дисбаланс. Например, распределение домашних работ оставляло женщинам меньше времени на столь трудоемкое хобби. Однако фотография, на которой две женщины-математика, учат программированию своих сыновей, сидя на кухне и одновременно с этим штопая носки (с. 80), наводит на мысль о том, что женщины тоже по-своему «обживали» геймерство, вписывая это времяпрепровождение в свою повседневность. Было бы крайне интересно посмотреть (на материале хотя бы и немногих интервью с женщинами), каким образом любительское программирование воспроизводило, поддерживало гендерные стереотипы, а также, возможно, как оно видоизменяло и ломало их.

Небольшое сожаление вызывает также и тот факт, что анализ обрывается в момент Бархатной революции. Заинтригованному читателю хочется узнать о дальнейших преобразованиях мест «внеаходимости» после коллапса породившей их системы, об эволюции сети клубов программистов-любителей и жизненных траекториях хотя бы некоторых из респондентов после того, как Чехия и Словакия стали разными странами и присоединились к «постиндустриальной неолиберальной» повестке, а также к глобальной сети интернет.

Эти сожаления несколько не умаляют достоинств рецензируемой работы, которая будет интересна и историкам науки и техники, и исследователям, изучающим конструирование позднесоциалистической повседневности, культурные трансферы и циркуляции людей, идей и артефактов, а также тем, кому важны процессы формирования популярной, городской и любительской культур.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Юрчак, Алексей. 2014. *Это было навсегда, пока не кончилось: Последнее советское поколение*. М.: Новое литературное обозрение.