

## Р. Н. Абрамов

Абрамов Роман Николаевич (Москва, Россия) — кандидат социологических наук, доцент кафедры анализа социальных институтов департамента социологии НИУ ВШЭ, старший научный сотрудник Института социологии РАН.; Email: rabramov@hse.ru

### НАСТОЛЬНЫЕ ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ПОЗДНЕМ СССР И ОСВОЕНИЕ ПРАКТИК ДЕЛОВОЙ АКТИВНОСТИ СОВЕТСКИМИ ШКОЛЬНИКАМИ<sup>1</sup>

*Статья посвящена ретроспективному описанию практик самодеятельных настольных игр в «Монополию» в позднем СССР, когда предпринимательские навыки находились под подозрением. Также в данной статье показан социальный и исторический контекст практики настольных игр в Советском Союзе. Отдельное внимание уделяется роли экономических настольных игр и включения денежного мира в мир детских и подростковых игр в позднем СССР. Кроме того, говорится о функции экономических настольных игр при выработке основ капиталистического рационального мышления и практик ведения письменного учета. Сделан обзор зарубежных публикаций по теме экономических настольных игр, которые нередко используются для проведения социологических экспериментов. Статья выполнена в жанре социальной истории и автоэтнографии с элементами антропологии денег.*

**Ключевые слова:** социальная история, советское детство, настольные игры, антропология денег, этнография прошлого

## R. Abramov

Roman Abramov (Moscow, Russia) — PhD in Sociological Sciences, Associate Professor at the Department of Social Institutions Analysis of the National Research University “Higher School of Economics”, Senior Researcher at the Institute of Sociology of the Russian Academy of Sciences; Email: rabramov@hse.ru

### BUSINESS BOARD GAMES IN THE LATE USSR AND THE DEVELOPMENT OF BUSINESS PRACTICES AMONG SOVIET SCHOOLCHILDREN

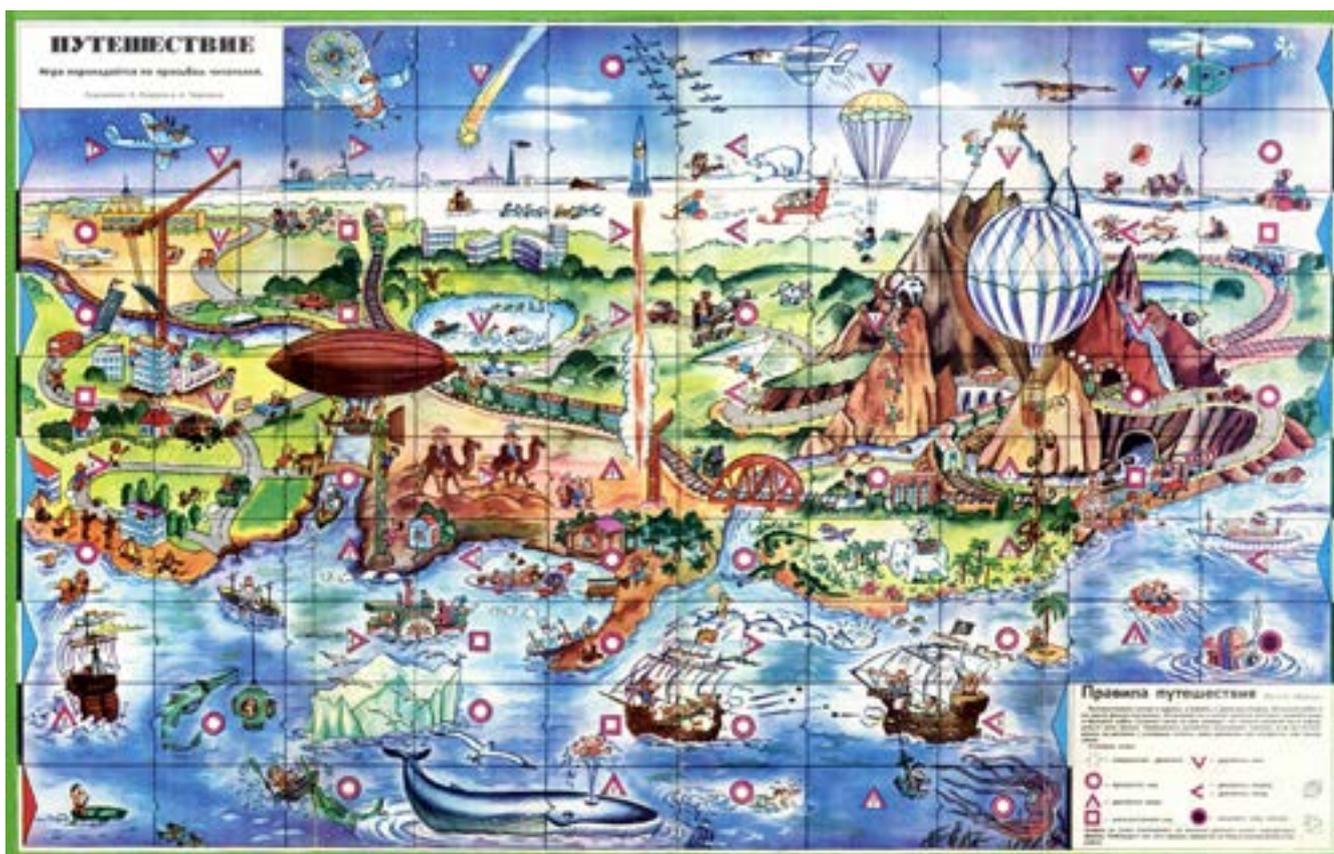
*The article contains retrospective analysis of the practice of amateur board game "Monopoly" in the late Soviet Union, where entrepreneurial skills were under suspicion. The article demonstrates the social and historical context of the practice of board games in the Soviet Union. Special attention is given to the role of business board games in the inclusion of the money world into the world of games for children and teenagers in the late USSR. Also it refers to the function of economic board games in the development of capitalist skills of rational thinking and practice of accounting. The article includes the review of foreign publications on the topic of business board games, which are often used for sociological experiments. The article is written in the social history and ethnography genre with the elements of the anthropology of money.*

**Keywords:** social history, soviet childhood, board games, anthropology of money, ethnography of the past

Настольные игры были популярны среди советских детей и подростков. В разные годы промышленностью было выпущено множество настольных игр, посвященных разным целям: военно-патриотическому воспитанию, прославлению социалистических достижений, развитию навыков устного счета и общения между детьми. Если взглянуть на историю настольных игр в СССР, то

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»

можно увидеть, что к концу советского периода они стали менее идеологизированными, и были в большей степени ориентированы на развитие личностных навыков игроков. Если в 1920-е и 1930-е гг. встречались игры с острой антирелигиозной и антикапиталистической пропагандой, в оформлении которых использовались карикатурные образы «буржуев», «попов», «кулаков-мироедов» и других врагов советской власти, то позже идеология стала испаряться из содержания и иллюстративного оформления этих игр. Конечно, до конца 1980-х гг. выпускались военно-стратегические игры «Танковый бой» и «Морской бой», но их оформление уже не имело ярко выраженной пропагандистской окраски — они стали формой коллективного досуга школьников в возрасте 7–12 лет. При этом появлялись настольные игры, на игровых полях которых отражалось безоблачное голубое небо застоя, и школьнику предлагалось путешествовать по советской стране на разных видах транспорта — от автобуса и морского лайнера до космической ракеты. Эта игра называлась «Путешествие» (другая версия — «Большое космическое путешествие») и была опубликована миллионными тиражами в



журнале «Веселые картинки». Школьнику предлагалось самостоятельно склеить игровое поле и начать эгегическое путешествие по Стране Советов или отправиться в космос (Рис. 1).

Несмотря на разнообразие настольных игр в СССР, в этой сфере были и свои идеологические табу, главным их которых можно назвать примордиалистское табу на деньги. В период НЭПа и начальный период коллективизации можно найти настольные игры экономического характера, например, поясняющие принципы научной организации труда (НОТ) или посвященные электрификации, потом же они исчезли из производства. Также в советских детских садах не была запрещена игра в «магазин», когда дети принимали роли продавцов и покупателей и таким образом обучались базовым навыкам экономического поведения. Однако с первых лет советской власти велась активная борьба со всеми играми, которые, по мнению учителей и воспитателей, провоцировали азартное поведение и стремление к деньгам. В школах и пионерских лагерях жестко пресекались карточные игры, которые рассматривались в качестве первого шага в дворовый мир хулиганства, криминала и разврата, поскольку игральные карты были неотъемлемым атрибутом уголовного мира с его подпольными притонами. До перестройки невозможно найти аналоги самой знаменитой капиталистической

настольной игры «Монополия»: эта игра упоминалась как пример раннего приобщения жителей капиталистического мира к «золотому тельцу» и выработке тяги к стяжательству и игре на бирже.

### Советская «Монополия» в стиле DIY

Эта статья посвящена одной из сторон включения денежного мира в мир детских и подростковых игр в позднем СССР. Речь идет самодельных деловых настольных играх, которые изготавливались школьникам г. Пензы в период 1982–1991 гг. Я был участником этих игр и тем, кто также их изготавливал и разрабатывал правила этих игр. Текст выполнен в жанре ретроспективной автоэтнографии и анализа доступного материала. Я постарался собрать и сохранить образцы игровых полей того периода.

Анализ публикаций по теме деловых настольных игр позволяет их разделить на несколько групп. Некоторые авторы используют настольные деловые игры в процессе преподавания или в качестве элемента социальных экспериментов, где изучаются различные аспекты неравенства и проверяются основные положения экономического поведения индивидов [3; 5; 6; 7; 11]. Также исследователи показывают, что деловые настольные игры могут способствовать развитию математических навыков в условиях подсчета игровых финансов [9]. Иногда авторы исследований приходят к заключению, что игры, подобные «Монополии», провоцируют яростную конкуренцию, макиавеллевское поведение и подчеркивают работу социального дарвинизма, поскольку игроки должны проявлять жесткое целерациональное поведение по отношению к своим друзьям [8]. В недавней статье Дж. Бегью анализируются три настольных игры, посвященные экономическому, пространственному и промышленному освоению США в XIX в.: «1830: Железные дороги и бароны-грабители» («1830: Railways and Robber Barons»), «Эпоха пара» («Age of Steam») и «Строитель Империи» («Empire Builder») [4]. Автор анализирует эти настольные игры с точки зрения материализации культурной памяти и рассматривает их в качестве метафор истории, доступных для понимания современному человеку. Итак, исследования социальных практик игры в деловые настольные игры могут открыть широкий диапазон интерпретаций.

Впервые я увидел аналог игры «Монополия» в 1983-м г., когда пришел в гости к другу на пару лет старше. Готовя этот текст, я спросил своего друга детства, откуда он узнал об игре:

*«Я начал играть в монополию в третьем классе (1983 г. примерно), она была нарисована, был один круг, играли у одноклассника. Основные принципы практически не менялись и позже. Но потом мы придумали несколько кругов, перемещение по кругам, деловой круг, тюрьму, потом войны... продажу штатов в Банк». (Игорь, 43 г.)*

Игра была начерчена на большом листе белой плотной бумаги для рисования, склеенном из нескольких листов формата А4. По виду она напоминала классическую «Монополию» — один игровой круг со стартовой клеткой. Для изображения использовалась синяя шариковая ручка и выцветшие фломастеры. В классической «Монополии» осуществляется купля и продажа предприятий, представляющих различные отрасли, и земельных участков: нередко печатные версии игры адаптировались под конкретный город или регион, используя локальную топонимику в названиях игровых клеток. В моем случае объектами купли-продажи выступали штаты США, а само поле олицетворяло, соответственно, эту страну. Поэтому игровыми купюрами были не рубли, а доллары.

Тут надо сказать, что, хотя легальное обращение иностранной валюты между частными лицами в СССР было запрещено, однако советский провинциальный ребенок более-менее представлял себе, как выглядят американские доллары (и почти не знал, как выглядят банкноты ключевых европейских стран — немецкие марки, фунты стерлингов, французские франки и т. п.). Дело в том, что американский доллар (как, например, и «Кока-кола») в советской пропаганде служил олицетворением империалистического капитализма, который использовал «грязные доллары» для оплаты военных переворотов, локальных войн и других операций, направленных против социалистического

мира. Кроме того, именно доллар стал символом эксплуатации и стяжательства — на плакатах и карикатурах нередко изображались «зеленые бумажки», которыми переполнены кошельки американских капиталистов. В советском кинематографе, изображавшем криминальный мир Америки, также мелькали пачки долларов. Известен был и значок «\$». Впрочем, в настольных играх не было стремления сделать игровые деньги похожими на доллары. Банкноты имели функциональное предназначение: чаще всего это были нарезанные прямоугольники бумаги разных оттенков и плотности с описанными на них номиналами. Расчеты стартовали с суммы в тысячу игровых единиц и именно эта банкнота была «младшей» и меньшей по размеру. Самые крупные стотысячные банкноты были сделаны из целых перфокарт, использовавшихся в больших электронно-вычислительных машинах старого образца.

Не знаю, откуда мой друг сам узнал о существовании подобной игры — Пенза была очень провинциальным городом в то время, и редкие жители могли выезжать за рубеж, и еще более редкие — в капиталистические страны, где продавалась «Монополия».

### Принципы и практика игры

Теперь следует рассказать об общих принципах игры, которые с дополнениями и некоторыми трансформациями действовали все время, пока мы увлекались этой игрой. В эту игру можно было играть в компании от двух до шести человек, хотя обычно играло не больше двух-трех человек. В первой версии игры было порядка шестидесяти игровых клеток, расположенных по кругу. Затем были сделаны усовершенствования, позволившие расширить количество клеток до нескольких сотен. Кроме бумажных денег для игры требовалось следующее: игровые фишки (ими были пластмассовые фишки из купленных настольных игр или наперстки), игровой кубик, бумага для записей (во время



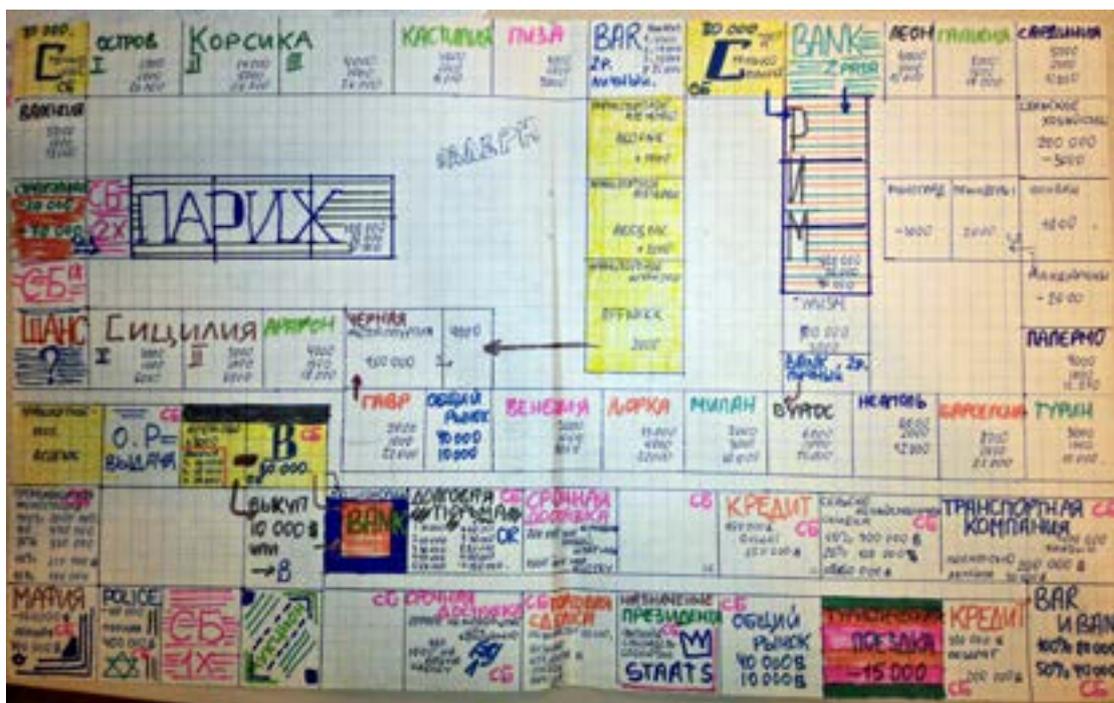
игры нужно было вести финансовый учет и регистрировать купленные объекты) и авторучки, чтобы вести записи.

Объектом купли-продажи были так называемые «штаты» — клетки, которые можно купить в собственность, чтобы затем извлекать из них доход (Рис. 2).

Позже появились другие страны, где объектом купли-продажи выступали города и земли (как в Германии), однако все равно эти клетки имели название «штаты». На клетке «штата», помимо его названия, в столбик было написано три числа: верхнее число — стоимость покупки клетки, второе число — выгода для покупателя штата от попадания его или его соперников на клетку в процессе игры, третья — сумма приобретения и выгода от покупки и «строительства» «отеля», состоящего из группы трех клеток. «Отель» — это способ качественного укрупнения собственности и повышения выгоды от ее использования: своего рода небольшая монополия. «Отель» можно было «построить», когда один игрок становился владельцем трех клеток одного типа, разбросанных по игровому полю в рандомизированном порядке. Эти клетки имели одинаковую сумму в третьей строчке и были графически идентично оформлены. Для установки отеля при владении этими клетками нужно было уплатить сумму, соответствующую третьему в колонке числу. После этого при каждом попадании на клетку владелец «Отеля» получал из общего банка сумму, равную этому числу, а соперник, попадавший на эту клетку, должен был уплатить соответствующую сумму владельцу. Строительство «отелей» — дело выгодное, но требующее высоких инвестиций и везения — далеко не всегда была возможность покупки всех трех клеток-«штатов», составляющих один «отель». В случае обострения финансовой ситуации игрок мог начать продавать свое имущество — «снимать отели» и продавать «штаты». Однако стратегия игры предполагала, что потеря собственности и контроля над ней неминуемо вели к довольно быстрому банкротству игрока.

Возникает вопрос о том, откуда же в процессе игры участники брали средства для капиталистической экспансии? В целом, можно сказать, что деньги «брались из воздуха», поскольку за определенные действия в игре, а также за попадания на определенные клетки игрок мог рассчитывать на получение наличных средств. Кроме того, в начале игры каждому игроку выделялась стартовая сумма, позволявшая делать приобретения и зарабатывать иными способами. Мы понимали, что без внешних подпиток капитал участников может быстро иссякнуть, поэтому на поле были специальные клетки, где у игроков были шансы для денежного выигрыша. В ранних версиях игры эти клетки назывались «SPRINT» («спринт» — это советская система лотереи с мгновенным результатом) или «KOSINO» («Казино», написанное с ошибками и латинским шрифтом). Этих клеток было не очень много — три-четыре на одно игровое поле. На этих клетках был столбик с комбинациями цифр, например, «1-4-6» или «2-3», а напротив каждой строчки с комбинацией цифр указывалась сумма выигрыша. Игрок мог принять участие в «лотерее» — бросить кубик положенное число раз, и если выпадала одна из выигрышных комбинаций, то из общего банка ему выплачивались сумма, обозначенная рядом. Конечно, сколотить большое состояние с помощью этих «лотерейных» клеток было невозможно, но умело используемый выигрыш нередко спасал в ситуации финансового голода.





На поле существовала клетка «BANK» (позже «Сберегательный банк»), при попадании на которую можно было существенно увеличить свой капитал, положив сумму на вклад, который можно было забрать при следующем попадании на клетку «BANK». Проценты по вкладу составляли от 300 до 600, и вроде бы доходность этой операции превосходила все остальные коммерческие сделки (Рис. 3, 4).

Были предусмотрены клетки, где игрок «просаживал» деньги. На первых вариантах игры такими клетками были клетки «BAR», при попадании на которые игрок должен был бросить игральную кость и уплатить в общий банк сумму, соответствующую выпавшему числу — от 1000 до 6000 игровых единиц. Позже, уже в период новой экономической политики конца 1980-х гг. и появления криминальных группировок, вымогавших средства у первых советских предпринимателей, на игровых полях появились клетки «Рэкет»: при попадании на них игрок должен был уплатить определенную сумму (от 5000 до 15000) и пропустить один-два хода.

Если обратиться к практике игры, то в отличие от классической «Монополии» с относительно быстрым исходом партии, мы развивали игровые правила таким образом, чтобы партия длилась столь долго, насколько это возможно. Прервав партию, всегда можно было вернуться к ней снова, так как все расчеты велись в письменном виде. Правила игры не записывались, а держались в голове, и при необходимости игроки вспоминали их. В целом, базовые принципы и правила нашей экономической игры сохранились на протяжении всего периода интереса к игре с 1983 по 1992 гг.

### Обновления игровых правил

Базовые правила и элементы игры оставались неизменными, однако происходило постоянное совершенствование правил, поскольку хотелось получать больше удовольствия от игры. Если использовать аналогию мир-системы И. Уоллерстайна [12], то важным нововведением стал переход к глобальной капиталистической мир-системе — от одного игрового поля к набору игровых полей-«стран», каждая из которых представляла собой собственное игровое поле со множеством клеток, а переход между «странами» осуществлялся посредством клеток «Транспортное агентство» (или «Аэропорт» в разных версиях игры) (Рис. 5).

Игра стала набором игровых полей с различными странами, преимущественно относящимися к лидерам мировой капиталистической экономики: были поля «США», «Германия», «Италия», «Япония», «Австралия», «Великобритания», «Франция», составлявшие ядро игровой экономики. Почему-то не делалось скандинавских стран: может быть, бессознательно относили их к версии «шведского социализма».



Усложнение игрового мира привело к ряду инноваций игрового процесса. Постепенно отказались от простых кругов в пользу сложных лабиринтов клеток в каждой «стране». Это позволило сделать игру более длительной по времени без быстрых банкротств и финансовых взлетов, а также увеличить число клеток с новыми функциями — не только функциями «штатов». В частности, в результате бессознательного следования идеям Люксембург и Ленина [1; 2] о монополистическом характере зрелого капитализма были введены клетки промышленных монополий, охватывающих различные отрасли. Если «штаты» можно было покупать только на одном игровом листе и на них ставить «отели», то покупка клеток «Нефтяная», «Химическая», «Судостроительная», «Газовая» и другие промышленности, выделенных одинаковым цветом на разных игровых полях, позволяла извлекать сверхприбыль в течение ограниченного числа периодов (попаданий на эти клетки), после чего эти отрасли промышленности снова должны были быть проданы или начинали приносить убыток. Далее, для совершения различного рода деловых сделок (в том числе с промышленными монополиями) нами была введена клетка «Общий рынок». Мы знали о существовании подобной организации из выпусков советских новостей и программы «Сегодня в мире», где в основном показывались бесконечные кризисы и «торговые войны», якобы сотрясавшие капиталистические страны Европы, объединенные в «Общий рынок».

По мере развития игровой мир-системы усложнялись сделки купли-продажи, страхования, система управления промышленными монополиями. Это требовало новых клеток и дополнительных операций. Поэтому в процессе эволюции игры появился отдельный «Деловой круг», где отсутствовали «штаты» и «монополии», доступные для покупки в частные руки, но были размещены клетки с функционалом, позволяющим заключать сделки, брать вклады из банка, организовывать куплю-продажу и т. п. Этот круг было своего рода игровой Wall Street.

### Письменная бухгалтерия и капиталистическая рациональность

В промышленно изготовленной «Монополии» и других деловых настольных играх, имеющих в продаже, не предусматривается возможность и необходимость ведения денежного учета в письменном виде, как и других записей. Разработчики игр справедливо полагают, что это затруднит игровой процесс, превратив его в бухгалтерское дело. В нашем кейсе ведение письменного учета было обязательным, поскольку учет приобретенных «штатов» и других форм капитала вносился на листки бумаги игроками самостоятельно. Обычно для этого использовались вырванные из школьных тетрадей листы бумаги в клетку. Специальной жестко установленной формы ведения делопроизводства в игре не существовало — в одной части в столбик записывались названия приобретенных «штатов» и

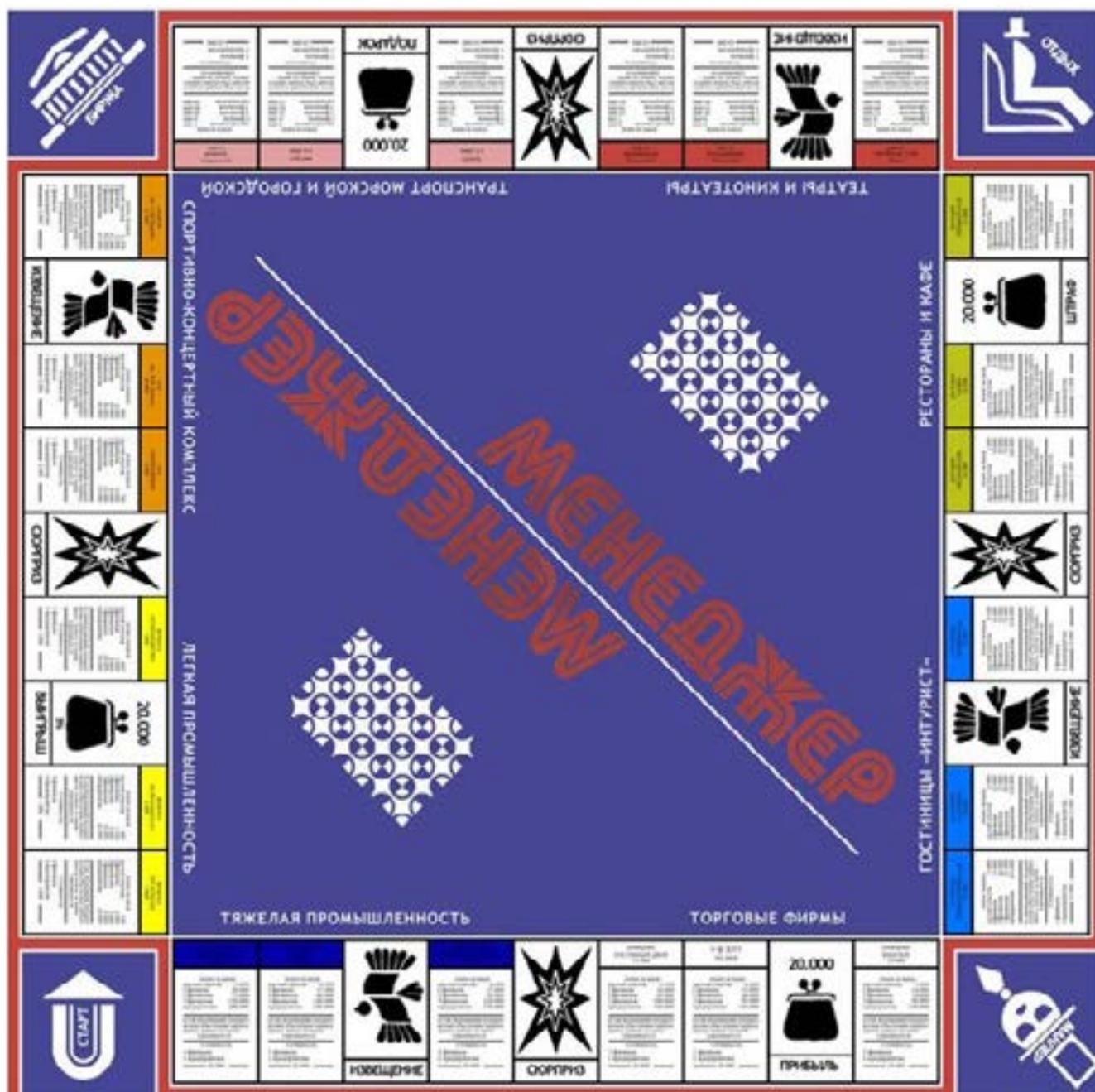
«предприятий», в другой — возникающие долги и другие финансовые обязательства. Если что-то из имущества игрока продавалось, то соответствующая строчка просто вычеркивалась. Чем интересна практика этой письменной бухгалтерии? Во-первых, тем, что отношения между игроками строились на принципах делового доверия — ведь если в «Монополии» владение предприятием подтверждается картонной карточкой, то здесь сам игрок вносит запись о покупке «штата» после оплаты сделки. Когда игра идет долго, то теоретически участник может сжульничать и принять себе покупку «штата», внеся его в реестр владений. Однако на практике этого не было, поскольку в таком случае ломался весь игровой механизм. Согласно устной договоренности между игроками, все участники могли в любой момент времени подвергнуть листки записей своих соперников аудиту, то есть внимательно их изучить. Но в практике игры этого также почти не случалось, поскольку круг игроков составляли друзья, между которыми не было принято жульничать.

В более широкой перспективе мы видим, что дети позднего советского времени в игровой практике придерживались базовых процедур ведения транспарентного и честного бизнеса, основанного на аудите и доверии, которых придерживаются корпорации в мире реального капитализма. Во-вторых, практика письменного бюджетирования в процессе игры обучала игроков базовым основам финансового учета и рациональному подходу к распоряжению материальными и денежными ресурсами, которые становились видимыми буквально на учетном листе. Игрок мог наглядно видеть, как растет его богатство или как он движется к банкротству: в первом случае увеличивается список приобретенных «штатов» и построенных «отелей», а во втором — собственность вычеркивается из реестра, а в другой части листка растет колонка цифр с долговыми обязательствами. В целом, практика письменного делового учета в ходе игры служила дверью в мир рационального капитализма в понимании М. Вебера, где любые решения и действия продумываются с учетом ограничений и целей, а их ход и последствия представлены эксплицитно в документированной форме. Так советские школьники овладевали азами бюрократического мышления и рационального действия.

### **«Менеджер» и другие экономические игры периода перестройки и постсоветского времени**

Раскачивание социалистической экономики началось в 1987 г. вместе с принятием ряда законов, разрешающих малое предпринимательство в виде кооперативов. Уже в 1988 г. кооперативное движение захватило всю страну, а вместе с ним начались разговоры о «рэжете» и «мафии», осуществлявших наезды на новый частный капитал. Одновременно в лексикон стали входить слова, связанные с капиталистическим устройством — в первую очередь, популярным стал термин «менеджер», который противопоставлялся старомодным «красным директорам», наследникам сталинских традиций управления промышленностью. «Менеджеры» изображались как молодые яппи в безукоризненных костюмах с дипломатами в руках. Для основной массы населения новый антураж деловой жизни и новая терминология были совсем непривычными.

Началась большая игра в капитализм, и появились промышленно изготовленные настольные игры — клоны «Монополии» и собственные разработки. Примерами таких игр были «НЭП» (воспроизводился антураж советского капитализма 1920-х гг.), «Конверсия» (игра воспроизводила некоторые реалии экономики позднего СССР) и, конечно, самая известная из этих игр — практически полный клон «Монополии» — настольная экономическая игра «Менеджер» (Рис. 6), выпускавшаяся петербургской фирмой «ПетроПан» с 1988 г. Названия клеток в этой игре были заменены на топонимы Санкт-Петербурга, но в целом она повторяла правила и принципы «Монополии». Позже, в начале 1990-х гг., фирма «КМКО» (г. Харьков, Украина) стала выпускать собственный вариант «Менеджера», однако он не был столь популярен как петербургский, о котором мы и будем вести речь. Сейчас есть несколько групп в «ВКонтакте» и интернет-форумов, посвященных этим играм, где доступны для скачивания поля и правила, а участники обмениваются воспоминаниями о том, как играли в них в детстве и юности. Многие до сих пор активно играют.



В рамках данного исследования были изучены сайты и форумы поклонников «Менеджера» и выяснилось, что многие дети и подростки конца 1980-х и 1990-х гг. активно играли в эту настольную игру, и теперь есть даже те, кто коллекционирует аутентичные издания того периода:

*«У меня в школьном возрасте такая была, на даче в каникулы целые турниры заворачивали с ребятней со своих и соседних дачных товариществ» (жен., 35 лет).*

*«Знакомство с играми типа "Монополии" началось именно с "Менеджера". В детстве сутками играли с друзьями. Потом рисовали сами и доску, и банкноты, из подручного делали филиалы и фигурки. Но после того как мне попала в руки настоящая "Монополия", я понял, что "Менеджер" — это ужасно жалкая копия. Есть настоящие часы и китайская подделка, так же и "Менеджер" — китайская подделка "Монополии"» (муж., 39 лет).*

*«Крутая игра, все детство в нее играли, пытались играть и в другие подобные (Монополия и т. д.) — эта круче и роднее» (муж., 37 лет).*

### Заключение

Перестройка и последовавшие быстрые экономические перемены в жизни советского общества начались в 1985 г., однако внутренняя жизнь этого советского общества создавала все предпосылки для создания рыночной системы с частным бизнесом. Во взрослой жизни того времени товарный дефицит сопровождался развитым черным рынком, где джинсы, зарубежная парфюмерия, одежда, бытовая электроника становились объектом спекулятивных сделок, породивших целую квазипрофессиональную группу торговцев подпольного рынка — «фарцовщиков». В государственном секторе торговли и промышленности также распространены были приписки, неформальные обмены и подделки отчетной документации. В это время детская и подростковая жизнь также была насыщена обменами вещами и сделками купли-продажи, которые, правда, не были сильно распространены. К тому же дети мечтали о новых дорогих игрушках (модели автомобилей масштаба 1 к 43 или железная дорога производства ГДР) и понимали их высокую стоимость.

Появление самиздатской версии «Монополии» на этом фоне не выглядело удивительным — советский мир исподволь шел к денежной, рыночной экономике, и настольные игры в капитализм были частью этого движения. Учителя в школе не знали о нашем увлечении, которое началось в глухое время правления Андропова и Черненко, когда прошла очередная кампания борьбы с тлетворным влиянием Запада, под которую попали советские рок-музыканты. Поэтому, наверное, учителя бы отнеслись негативно к капиталистическим забавам юных октябрят и пионеров, если бы узнали об этом увлечении. Родители смотрели на игру в самодельную «Монополию» спокойно, поскольку это было тихое времяпрепровождение без попыток проведения опасных опытов со спичками и химическими реактивами в домашних условиях. Конечно, здесь описана ситуация личного детского окружения, но в начале-середине 1980-х гг. в разных школах вспыхивали повальные увлечения игрой в капитализм с рисованием игровых банкнот, акций и облигаций. Например, в одном из интернет-обсуждений экономической игры «Менеджер» обнаружил следующее свидетельство:

*«Мы в 1987 сами рисовали себе такие игры. Назывался у нас он БИЗНЕСом. Находили в журналах типа "За рулем" или на наклейках лейблы и названия брендов (фирм), срисовывали на поле, вырезали купюры из бумаги, присваивали им, в зависимости от размера, номинал... и понесли:))). Основные правила были у всех одинаковые, но можно было и что-нить насочинять с дополнительными полями типа биржи, банка, банкротства и т. д.» (муж., 40 лет).*

Так происходило расставание с идеологией социализма, которая все больше принимала ритуальные формы — мы все носили красные пионерские галстуки и значки с профилем В. И. Ленина, но играли в капитализм. Спустя несколько лет это перестанет быть игрой — страна выберет именно этот путь, и олигархи уже будут распоряжаться не игровыми банкнотами и клетками на полях, а реальными заводами и целыми отраслями промышленности.

### Библиография

1. Ленин В. И. Империализм как высшая стадия капитализма // Ленин В. И. Полное собрание сочинений, Т. 28.
2. Люксембург Р. Накопление капитала. Пер. с нем. Ш. Двойлацкого. М.: Л.: Соцэкгиз, 1934 (1913)
3. Ansoms A., Geenen S. Development Monopoly: A Simulation Game on Poverty and Inequality // Simulation & Gaming, 2012. #43(6). — P. 853 — 862
4. Begy J. Board Games and the Construction of Cultural Memory // Games and Culture. 2015. №1. — P. 1 — 21
5. Coghlan C. L., Huggins D. W. That's Not Fair!: A simulation exercise in social stratification and structural inequality // Teaching Sociology. 2004. #32. — P. 177 — 187
6. Ender M. Modified monopoly: Experiencing social class inequality // Academic Exchange Quarterly. 2004. 8. — P. 249 — 254
7. Fisher E. USA Stratified Monopoly: A Simulation Game about Social Class Stratification // Teaching Sociology. 2008. Vol. 36. No. 3. — P. 272 — 282.
8. Glasberg D. S., Nangle B., Maatita F., Schauer T. Games Children Play: An Exercise Illustrating Agents of Socialization // Teaching Sociology. 1998. Vol. 26. No. 2 (Apr., 1998). — P. 130 — 139
9. Guberman S., Rahm J., Menk D. Transforming Cultural Practices: Illustrations from Children's Game Play // Anthropology & Education Quarterly. 1998. Vol. 29. No. 4. — P. 419 — 445.

10. Jessup M. Sociopoly: Life on the boardwalk // Teaching Sociology. 2001.№29. — P.102-109
11. Paino M., Chin J. Monopoly and Critical Theory: Gaming in a Class on the Sociology of Deviance // Simulation & Gaming. 2011. #42(5). — P. 571 — 588
12. Wallerstein I. The Capitalist World-Economy. Cambridge University Press. 1979.

### References

1. Lenin V. I. Imperializm kak vysshaia stadiia kapitalizma // Lenin V. I. Polnoe sobranie sochinenii, T. 28.
2. Liukseburg R. Nakoplenie kapitala. Per.s nem. Sh. Dvoilatskogo. M.: L.: Sotsekgiz, 1934 (1913)
3. Ansoms A., Geenen S. Development Monopoly: A Simulation Game on Poverty and Inequality // Simulation & Gaming, 2012. #43(6). — P.853 — 862
4. Begy J. Board Games and the Construction of Cultural Memory // Games and Culture. 2015.№1. — P. 1 — 21
5. Coghlan C. L., Huggins D. W. That's Not Fair!: A simulation exercise in social stratification and structural inequality // Teaching Sociology. 2004.#32. — P.177 — 187
6. Ender M. Modified monopoly: Experiencing social class inequality // Academic Exchange Quarterly. 2004. 8. — P.249 — 254
7. Fisher E. USA Stratified Monopoly: A Simulation Game about Social Class Stratification // Teaching Sociology. 2008. Vol.36.No.3. — P. 272 — 282.
8. Glasberg D. S., Nangle B., Maatita F., Schauer T. Games Children Play: An Exercise Illustrating Agents of Socialization // Teaching Sociology. 1998. Vol. 26.No. 2 (Apr., 1998). — P. 130 — 139
9. Guberman S., Rahm J., Menk D. Transforming Cultural Practices: Illustrations from Children's Game Play // Anthropology & Education Quarterly.1998. Vol.29. No.4. — P. 419 — 445.
10. Jessup M. Sociopoly: Life on the boardwalk // Teaching Sociology. 2001.№29. — P.102-109
11. Paino M., Chin J. Monopoly and Critical Theory: Gaming in a Class on the Sociology of Deviance // Simulation & Gaming. 2011. #42(5). — P. 571 — 588
12. Wallerstein I. The Capitalist World-Economy. Cambridge University Press. 1979.