

История
науки

Георгий Шпак



Наука в настольных играх

Учеба и развлечение
в Англии Нового времени

Новое
литературное
обозрение

18+



9



Георгий Шпак
Наука в настольных играх.
Учеба и развлечение в
Англии Нового времени
Серия «История науки»

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=73145173

*Наука в настольных играх. Учеба и развлечение в Англии Нового времени: Новое литературное обозрение; Москва; 2025
ISBN 978-5-4448-2905-9*

Аннотация

Настольные игры – изобретение отнюдь не новое. Их корни уходят в глубь столетий, а сами они давно стали неотъемлемой частью мировой культуры. Г. Шпак прослеживает эволюцию британских настольных игр в Новое время, раскрывая их тесную связь с генезисом европейской науки и интеллектуальной мысли. Автор анализирует феномен образовательных «настолок» от географических игральных карт XVI века до стратегических настольных игр середины XIX века, исследуя их роль в распространении знаний. Что вдохновляло создателей на поиск новых игровых форм? Какие переживания дарили игры? Каким образом виртуальные миры проникали в повседневный быт английских джентльменов? Монография раскрывает не только

историю игр, но и эволюцию британских представлений о просвещении, научном знании и досуге. Георгий Шпак – кандидат исторических наук, старший научный сотрудник ИВИ РАН, преподаватель РГГУ.

Содержание

Предисловие	6
Введение	21
Глава 1. Бог не играет в карты	47
Конец ознакомительного фрагмента.	49

Георгий Шпак

Наука в настольных играх.

**Учеба и развлечение в
Англии Нового времени**

Редактор серии К. Иванов Рецензенты: доктор исторических наук, профессор Г. И. Зверева; кандидат исторических наук, доцент Е. Ю. Чемякин; кандидат исторических наук А. К. Шабунина

В оформлении обложки использовано изображение гадательной карты ок. 1665. Digital Library Collections of Columbia University.

ISBN 978-5-4448-2905-9

© Г. В. Шпак, 2025

© Д. Черногаев, дизайн обложки, 2025

© ООО «Новое литературное обозрение», 2025

* * *

Предисловие

Игры всегда волновали человеческое воображение. Любая игра дает возможность погрузиться в особую реальность, полную нетривиальных подходов и задач. Идет ли речь о видеоигре или шахматах, игрок на время перестает быть собой. В воображении он может предстать полководцем на шахматном поле, ведущим в бой ряды фигур, путешественником, торговцем и т. д. Но игры не только дают нам возможность отвлечься от привычной реальности. Они позволяют установить новые социальные связи, заменив повседневный язык общения, развить определенные навыки или дать нам новые знания.

В определенном смысле сама социальная жизнь человека напоминает увлекательную игру. Мы примеряем различные образы, подстраиваемся под правила и, если можно так выразиться, неустанно развиваем своего персонажа. Каждая эпоха предлагала наименование этому игроку. «Homo Politicus!» – заявляли на своем языке просвещенные греки. «Homo Sapiens!» – писали в трактатах адепты научного прогресса. «Homo Ludens!» – печатали в газетах почитатели Йохана Хёйзинги. «Homo WhatsAppiens!» – набирали на клавиатурах анонимные пользователи глобальной сети.

Технологии изменили нашу жизнь, сделав игру частью ежедневного опыта. Неудивительно, что самые популярные

сериалы последних лет включают в название слово «Игра». Но не нужно думать, что только смартфоны или экраны компьютеров сделали игры популярными. История игр уходит в глубокую древность. Археологи то и дело обнаруживают новые игровые поля, начерченные на скалах, камнях, деревьях или тканях, и дошедшие до нас игровые атрибуты (кости, обработанные камни и пр.). Чтобы убедиться в этом, достаточно взглянуть на журнальные заголовки: «На Линдисфарне найден фрагмент настольной игры периода первого набега викингов», «Археологическая находка раскрыла пристрастие богатых англосаксов к настольным играм», «В Мексике найдено девять высеченных на камнях игровых досок, возраст которых достигает тысячи лет», «Археологи обнаружили тысячелетнюю коллекцию игр в замке на юге Германии», «Археологи нашли в Великом Новгороде средневековую настольную игру» и т. д.

Самое раннее игровое поле (Шахри-Сохта), датированное примерно двумя с половиной тысячами лет до нашей эры, было найдено в 1977 году в Иране. До нас дошли древние настольные игры из Месопотамии, например Королевская игра в ур; игра в сенет, найденная в гробнице Тутанхамона; китайская игра в го, созданная в третьем тысячелетии до нашей эры, и пр. Помимо археологических находок, о популярности настольных игр говорят и их изображения, особенно дошедшие от Средних веков. Чего только стоит знаменитая «Книга игр» Альфонсо X (1283).

На протяжении Нового времени количество настольных игр и их разнообразие неуклонно росли, так почему же многие полагают, что настольные игры – это изобретение XX века? Возможно, причина в том, что называют «цифровой амнезией», – мы слишком полагаемся на цифровой опыт и доверяем цифровой информации, сомневаясь в сведениях из более традиционных источников. Действительно, цифровые технологии все больше переплетаются с нашими повседневными практиками, однако в последние годы в России наблюдается «ренессанс настольных игр», возможно, как ответ на цифровую экспансию. Как сообщают опросы, проводимые издателями настольных игр, на 2024 год «44% россиян играют в настольные игры несколько раз в неделю; 25% собираются за „настолками“ раз в неделю; еще 19% – несколько раз в месяц; только 11% опрошенных сообщили, что занимаются этим раз в месяц или реже»¹. Растут и суммы, которые россияне тратят на настольные игры, достигая десятков миллиардов рублей в год².

Разумеется, эта статистика не может отражать всей реальности, однако свидетельствует о том, что индустрия настольных игр не только не пришла в упадок под натиском видеогейминга, но, напротив, с каждым годом становится все

¹ Россияне стали чаще играть // ИНК. 15.11.2024. <https://incrussia.ru/news/rossiyane-stali-chashhe-igrat-v-2024-godu-prodazhi-nastolnyh-igr-vyrosli-na-11/>.

² «Деньги 24»: россияне потратили на настольные игры 26 миллиардов рублей // Москва 24. 03.05.2024. <https://www.m24.ru/shows1/166/688853>.

более конкурентоспособной и востребованной. Это лишний раз подтверждает, что нам следует лучше разобраться в истории настольных игр и посмотреть, как они влияли на развитие общества в прошлом. В конце концов игры настолько интегрировались с реальностью, что их язык стал частью повседневной речи. Не случайно мы имеем много сленговых слов, пришедших из видеоигр: читеры, квесты, челленджи, скиллы, лаги, баны, пойнты, донаты и пр. Но и в прошлом игры исправно пополняли язык, ведь, если есть чем крыть, всегда можно сделать ход конем и вырваться из пешек в дамки.

Однако не стоит думать, что основной целью игры всегда было развлечение. Имеется достаточное количество подтверждений тому, что уже в древности игры выполняли образовательную функцию. В работе Эда Хальтера «От Сунь Цзы до Xbox: война и видеоигры»³ приведен пример, подтверждающий, что за развлекательной оболочкой игры мог скрываться идеологический и образовательный подтекст. Китайская игра в го позволяла соперникам продемонстрировать друг другу знания военной стратегии и в то же время сама считалась средством для совершенствования стратегических навыков.

В истории было немало случаев, когда игры подвергались запрету или объявлялись вредоносными, что само по себе

³ Halter E. From Sun Tzu to Xbox: War and Video Games. New York: Thunder's Mouth Press, 2006.

свидетельствует о возможности кодировки в них определенных идей и ценностей. И речь не только об основанных на насилии видеоиграх, но и о более традиционных шахматах и колодах карт. Близким к нашему времени примером может служить история игры «Монополия». Коммунистические власти в Венгрии после Второй мировой войны изъяли «империалистическую» «Монополию» из продажи и заменили ее игрой «Экономьте разумно!» (Gazdálkodj okosan!). Задачей игрока было найти работу и скопить средства для обустройства своего жилища⁴. Игра выпускается до сих пор и даже представлена в онлайн-версии.

Возможность кодировать большие объемы информации в виде игры не утратила своей актуальности и в XXI веке. К примеру, во время войны в Ираке солдатам раздавали карточные колоды с изображением основных целей, а в ряде американских штатов заключенным тюрем выдавали колоды с изображением жертв нераскрытых преступлений в надежде, что кто-нибудь из преступников ненароком выдаст себя⁵.

Если заглянуть чуть дальше в прошлое, мы увидим, что идеологическая функция игр не просто была известна создателям игр, но и активно эксплуатировалась ими. Как отмечает Дж. Дэвис: «Игры и империя давно переплетены, при-

⁴ См. также: Pavšič Z. Remembering Yugoslavia: Board Game Monopoly and Cultural Memory // Board Game Studies Journal. 2020. Vol. 14. Is. 1. sciendo.com/article/10.2478/bgs-2020-0006.

⁵ Malone E. A. Use of Playing Cards to Communicate Technical and Scientific Information // Technical Communication. 2008. Vol. 55. № 1. P. 49–60.

чем игры являются как отражением, так и инструментом для осуществления имперской власти»⁶. Это могли быть и смыслы, зашифрованные в играх, и сам факт насаждения игровых ценностей среди колонизируемых народов. В качестве примера он приводит игру в крикет: «Через этот вид спорта транслировались британские убеждения относительно социального поведения, стандартов, отношений и конформизма, все из которых сохранились после окончания формальной империи и имели значительные последствия для постколониального порядка»⁷.

Большое значение имеет и факт эмоционального вовлечения в игру, который задает новые темпоральные и пространственные рамки. Игроку приходится смиряться с ее властью, подчиняясь ее правилам, что может оказывать сильнейшее эмоциональное давление. Приведу выдержки из анонимного «Письма священнослужителя своему другу об игре в шахматы» (1680), в котором прекрасно переданы переживания от игры. Эти тезисы кажутся актуальными и триста с лишним лет спустя: «1) Это значительная трата времени... 2) Я был околдован ими, когда начинал игру, и у меня не было сил остановиться... 3) Они не оставляли меня даже после окончания игры, преследуя в кабинете, на кафедре, когда я молился или проповедовал, – в мыслях я играл в шахматы...

⁶ *Davies G.* Rules Britannia: Board Games, Britain, and the World, c. 1759–1860. PhD Thesis. University of Exeter, 2023. P. 23.

⁷ *Ibid.* P. 24.

4) Они заставляли нарушать мои решения, а также клятвы и обещания. Иногда я самым решительным образом обязывал себя играть только определенное количество партий за раз или с одним человеком, тут же нарушая эти обязательства и обещания... 5) Они задевают мою совесть и нарушают мой покой. Если бы я сейчас умер, воспоминание об игре все равно беспокоило бы меня и стояло перед глазами... 6) Моя зависимость от игры была скандальной и оскорбительной для других... 7) Мое участие в ней породило много грехов, таких как страсть, раздоры, пустые, если не лживые, слова в моем сердце или в сердце моего противника, или у нас обоих. 8) Моя зависимость от игры свидетельствует, что во мне мало самоотречения. Если я не могу отречься от себя в глупой игре, как я могу думать, что отрекусь от себя в более важных делах?... 9) Мое участие в игре совершенно бесполезно и излишне для меня. Оно вредит моему душевному здоровью и не способствует здоровью телесному... 10) Моя любовь к игре приводит (временами) к небольшим денежным расходам. Это меньшее из зол, поэтому я упоминаю о нем в самом конце...»⁸

Способность настольных игр погружать в свою реальность может использоваться и в психотерапевтических целях, к примеру помогая избавиться от тревожности или зависимо-

⁸ A Letter from a minister to his friend concerning the game of chesse. London: Thomas Parkhurst, 26 April 1680 // Early English Books Online. <https://quod.lib.umich.edu/e/ebo/A48023.0001.001/1:1?rgn=div1;view=fulltext>.

стей – алкогольной, компьютерной и пр. Историк культуры Питер Бёрк в предисловии к книге об играх итальянского Ренессанса писал: «Работа над книгой об играх в 2020 году стала для меня лучом света в темном царстве коронавируса»⁹.

Эта книга не претендует на выявление механизмов взаимодействия игровых практик и человеческой психики, ее цель – изучить влияние, оказываемое настольными играми в Англии Нового времени на распространение знаний о мире – географических, исторических, естественно-научных и т. д. Под «настольными играми» здесь понимаются любые игры, которые могут быть разложены на столе, – шахматы, нарды, карты, пазлы, игры с собственным игровым полем и пр. Это пояснение необходимо в силу того, что в разных культурах понятие «настольные игры» могло включать разные группы игр. В английском языке, к примеру, нет точного эквивалента этому выражению. В современном английском есть такие понятия, как «tables games» – игры, в которые играют, используя доску от нард; «table games» – азартные игры, в которые играют на столах в казино (блек-джек, рулетка, покер и пр.); «board game» – настольные игры, имеющие собственное игровое поле и специальные фишки или фигуры, к ним могут относиться шашки и шахматы, но не карточные игры. Наиболее близким к тому, что понимается под настольными играми в этой книге, является понятие «tabletop

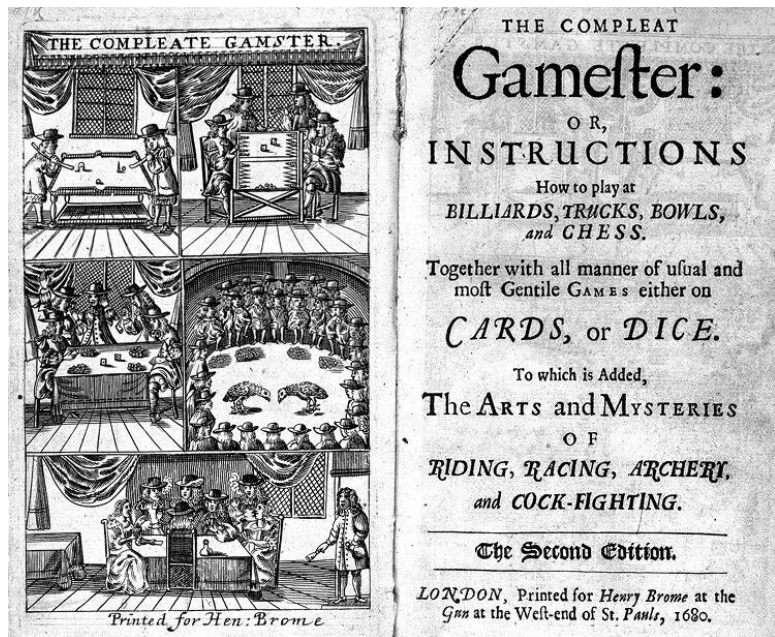
⁹ Burke P. Play in Renaissance Italy. John Wiley & Sons Limited, 2021.

games» – игры, которые играют на столе или другой плоской поверхности (игры с игровым полем, карточные игры, игры с игральными костями, игры с солдатами, домино, пазлы и пр.).

Необходимо заметить, что понятия, аналогичного современным «настольным играм», мы не встретим и в XVII–XVIII веках. Член королевского общества Фрэнсис Уиллоуби (1635–1672) оставил после своей смерти рукопись, посвященную играм, которая была опубликована только в 2003 году. Его интерес к систематизации окружающего мира был выражен в книгах, посвященных описанию рыб и птиц, и в не опубликованной при его жизни «Книге игр». В ней перечислялись как спортивные, так и карточные игры, игры с мячом и такие игры, как: «лиса и гусь», «кегли», «шашки», «метание колец» и пр. К категории досок (tables) относились: дублеты (doublets), тик-так (ticktack), ирландская игра (Irish) и более привычные нам нарды (backgammon). Рукопись осталась незаконченной, однако, как замечает Дж. Блум, для автора было важно разделить игры на те, в которых следует использовать логику и ум, и на те, которые упражняют тело¹⁰. К первым он относил только шахматы, доски и карточные игры. Для него была важна и роль фортуны в игре. Он выделял шахматы как игру, в которой важен не случай, а расчет, и замечал, что в картах

¹⁰ Bloom G. *Gaming the Stage: Playable Media and the Rise of English Commercial Theater*. University of Michigan Press, 2018. P. 21.

или досках, помимо удачи, требуется некоторое мастерство. Несмотря на отсутствие понятия «настольные игры», он выделял термин «игра» (game), связывая его с практиками сидячих игр: «Слово „игра“ (game) правильнее использовать для карт, досок, шахмат и пр., а не для активных игр (games of exercise)»¹¹.



Ил. 1. Фронтиспис «Заядлого игрока» Чарльза Коттона

¹¹ Francis Willughby's Book of Games: A Seventeenth-Century Treatise on Sports, Games and Pastimes / Ed. by D. Cram, J. L. Forgeng. Routledge, 2003. P. 93.

(1680)

В 1676 году Чарльзом Коттоном был издан первый справочник игр на английском языке: «Заядлый игрок или инструкции касательно правил игры в бильярд, тракс (trucks), боулинг и шахматы. Вместе с описанием популярных и достойных игр в карты и кости, к которым присоединены описания искусства скачек, верховой езды, стрельбы из лука и петушиных боев»¹².

Он выделяет карточные игры (пикет, пять карт, криббидж и пр.), игры с доской (нарды, тик-так, дуплеты) и игры без доски, к которым он относил игры с костями. Отдельные главы посвящены играм с мячами – бильярду, траку и боулингу; шахматам, а также изображенным на фронтисписе петушиным боям.

Как мы видим, какая-то четкая структура классификации игр к этому моменту еще не сложилась. В разделе «Об играх в целом» (Of Gaming in General) Коттон пишет: «Игра – это чарующее заклятие, возникающее между праздностью и алчностью; болезненный зуд, заставляющий одних чесать голову, а других смеяться до смерти, как будто их укусил тарантул; наконец – это паралитическая болезнь, от которой у человека немеет рука. Ее порочность превосходит все про-

¹² Cotton Ch. The Compleat Gamester... London, 1676. P. 232. https://archive.org/details/bim_early-english-books-1641-1700_the-compleat-gamester-_cotton-charles_1676.

чие грехи, так как делает человека неспособным к серьезным действиям и вынуждает всегда быть недовольным собой. Успех возносит его на вершину безумной радости, но неудача погружает на дно отчаяния, всегда обеспокоенно-го, всегда взволнованного...»¹³ Тем не менее, осудив игры и описав всевозможные риски игры на деньги, он приводит правила наиболее распространенных из них. Книга Коттона была популярна и до 1754 года выдержала восемь переизданий.

Но ситуация не станет более определенной и к середине XVIII века. В словаре С. Джонсона такие слова, как «Игра» (Game) и «Спорт», во многом являются синонимами. «Игра – это любая разновидность спорта», а «спорт – это игра; развлечение; забава; активность и бурное веселье»¹⁴. Поэтому нет ничего странного в том, что спортом могли называться и карточные игры, и игры в нарды. Помимо указанных обозначений, в качестве синонима к настольной игре часто использовалось понятие «праздное занятие» (pastime), которое мы встретим в заголовках многих настольных игр.

Чтобы избежать путаницы, еще раз уточню, что объектом данной книги являются игры, которые: а) играют сидя и не требуют особой активности; б) играют на столе или другой плоской поверхности; в) имеют не развлекательную,

¹³ Ibid. P. 1.

¹⁴ Game / A Dictionary of the English Language, by Samuel Johnson. 1773. https://johnsonsdictionaryonline.com/1773/game_ns.

но образовательную цель. Последний пункт наиболее важен, поскольку предполагает, что создателями игр были закодированы определенные сведения о мире – географическом устройстве, исторических персонажах, современной политике, флоре и фауне, морали и добродетелях, профессиях, знаменательных событиях, туристических объектах и т. д. Соревновательный аспект не играет в данном случае ключевого значения, поскольку образовательные игры вполне могут играть и в одиночестве, как, например, в случае составления пазла.

Образовательные настольные игры только недавно стали объектом изучения историков. Настольные игры, хранящиеся в музеях, могут быть отнесены к разряду детских игр, спортивных развлечений, графических работ и пр., что усложняет работу с ними. Еще одна трудность состоит в том, что цифровые копии игр совсем недавно стали доступны широкой публике, но благодаря оцифровке и публикациям каталогов в последние годы появляется все больше исследований, посвященных настольным играм.

Для работы над книгой я пользовался такими ресурсами, как запущенный в 2012 году коллекционерами-исследователями Луиджи Чомпи и Адрианом Севильей веб-сайт «giochidelloca», дающий доступ более чем к двум с половиной тысячам изображений настольных игр; онлайн-каталогами Британского музея, Музея Лондона, Музея Виктории и Альберта, Национальной портретной галереи, Нью-Йорк-

ской публичной библиотеки и пр.; онлайн-форумами и каталогами исследователей игр (World of Playing Cards (WOPC) и The Games Board (GARD)); цифровым архивом Почтенной компании производителей игральные карт; архивами библиотек Йельского и Сиднейского университетов и т. д.

Неоценимую помощь мне оказали опубликованные каталоги и обзоры коллекционеров и исследователей, работавших с материальной культурой игр, среди которых обзоры разборных игр Линды Ханнас «Английский пазл 1760–1890»¹⁵ и Джил Шефрин «Аккуратно разрезано»¹⁶; работы, систематизирующие колоды карт, – Уильяма Шатто¹⁷, Уильяма Хьюза¹⁸, Кэтрин Харгрейв¹⁹, Эдварда Тэйлора²⁰ и описания настольных игр – Фрэнсиса Уайтхауза²¹, Адриана Се-

¹⁵ *Hannas L.* The English Jigsaw Puzzle, 1760–1890: with a descriptive check-list of puzzles in the museums of Great Britain and the author's collection. Wayland, 1972.

¹⁶ *Shefrin J.* Neatly dissected: for the instruction of young ladies and gentlemen in the knowledge of geography: John Spilsbury and early dissected puzzles. Los Angeles: Cotsen Occasional Press, 1999.

¹⁷ *Chatto W.* Facts and speculations on the origin and history of playing cards. London: J. R. Smith, 1848. 411 p.

¹⁸ *Hughes W.* A descriptive catalogue of playing and other cards in the British Museum, accompanied by a concise general history of the subject and remarks on cards of divination and of a politico-historical character. London: Printed by order of the Trustees, 1876.

¹⁹ *Харгрейв К.* История игральные карт. М.: Центрполиграф, 2016 [1930].

²⁰ *Taylor E. S.* The History of Playing Cards, In Conjuring, Fortune Telling & Card Sharping. London: John Camden Hotten; Piccadilly, 1865.

²¹ *Whitehouse F. R. B.* Table Games of Georgian and Victorian Days. London: Peter Garnett Ltd, 1951.

вилы²², Элен Лиман²³, а также прекрасно иллюстрированные каталоги Дэниела Крауча²⁴. Большим подспорьем послужили и многочисленные исследования игровой культуры и игровых средств, но о них речь пойдет далее. Здесь же мне хотелось показать, насколько многогранным для историка может быть такой источник, как настольная игра, и поблагодарить тех неустанных коллекционеров и собирателей, которые делают свои коллекции доступными для исследователей. Надеюсь, эта книга заинтересует и вдохновит на новые поиски как игроков, так и историков, хотя написание истории само по себе является своеобразной увлекательной игрой.

²² *Seville A.* The Cultural Legacy of the Royal Game of the Goose: 400 years of Printed Board Games. Amsterdam University Press, 2019.

²³ *Liman E.* Georgian and Victorian board games: the Liman Collection. New York: Pointed Leaf Press, 2017.

²⁴ См.: Catalogue XLII: The Winner Takes it All; Catalogue XLI: The Name of the Game; Catalogue XXXIV: Every Hand's a Winner. <https://crouchrarebooks.com/gallery-category/catalogues/>.

Введение

Исторические обзоры игр впервые появляются в позднем Средневековье. Проповедники рассуждают о богоугодности игр, юристы об их правовой легитимности, медики оценивают их влияние на физическое и духовное состояние игроков. К началу XVII века можно насчитать уже десятки подобных работ. Но, несмотря на популярность, которую игры обрели в раннее Новое время, аналитические работы, касающиеся игровой культуры, возникают только в XX веке.

Исследования игровой культуры и игровых техник (Game Studies) берут свой отсчет с работы Йохана Хёйзинги «Человек играющий» (*Homo Ludens*), опубликованной на голландском языке в 1938 году, суть которой может быть выражена строкой из стихотворения Льва Лосева: «После изгнания из рая / человек живет играя». Для Хёйзинги игровая культура выступала атрибутом не материального, но духовного пространства – игра служила идентификатором наличия чего-то большего, чем психическая рациональность или биологическая предрасположенность: «Обратив свой взгляд на функцию игры не в жизни животных и не в жизни детей, но в культуре, мы вправе подойти к понятию игры там, где биология и психология его не затрагивают»²⁵. Игровые практи-

²⁵ Хёйзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана

ки были разделены им на ставящие перед игроком определенную задачу, и «игры», в которых необходимо продемонстрировать или выразить что-то: «Обе эти функции могут и объединяться, так что игра представляет борьбу за что-то или же превращается в состязание в том, кто именно сможет показать что-то лучше других»²⁶. Однако культурологический фактор игры, выраженный в принятии социальных ролей, главенствовал и составлял основной предмет исследования, оставляя в стороне игры, требующие достижения заданной цели. Чем же в понимании Й. Хёйзинги являлась игра?

Игра – свободное действие: «Игра по принуждению уже более не игра»; «Ребенок или животное играют, ибо черпают в игре удовольствие, и в этом как раз и состоит их свобода»²⁷.

Игра избыточна, без нее можно обойтись, она не жизненно необходима: «Игру можно всегда отложить, она может и вовсе не состояться»²⁸.

Игра только подражает жизни, но в то же время может подменять собой реальность: «Всякая игра способна во все времена полностью захватывать тех, кто в ней принимает участие»; «Игра оборачивается серьезностью и серьезность

Лимбаха, 2011. С. 26.

²⁶ Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. С. 39.

²⁷ Там же. С. 31.

²⁸ Там же.

– игрою»²⁹.

Игра замкнута и ограничена в пространстве: «Ее течение и смысл заключены в ней самой»³⁰; «Арена, игральный стол, магический круг, храм, сцена, киноэкран, судебное присутствие – все они по форме и функции суть игровые пространства, то есть отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, где имеют силу свои особые правила»³¹; «Внутри сферы игры законы и обычаи обыденной жизни не имеют силы. Мы суть, и мы делаем нечто иное»³².

В 1950–1960-х годах игры становятся медиатором невербализованных взаимоотношений, являясь знаковым инструментом психологических манипуляций³³, и в то же время начинают рассматриваться социальными антропологами в контексте изучения культурных и социальных практик. Отчасти это связано с изданием в 1950 году перевода работы Й. Хейзинги на английский язык³⁴.

²⁹ Там же. С. 32.

³⁰ Там же. С. 34.

³¹ Там же. С. 35.

³² Там же. С. 38.

³³ Например, знаменитая работа Эрика Берна «Игры, в которые играют люди» (1962), где была изложена его концепция транзакционного анализа, а игровые взаимоотношения выступали скорее как иллюстрации для психологического анализа взаимоотношения между участниками игры.

³⁴ Оригинальное издание 1938 года имело заголовок «Homo Ludens: Опыт определения игрового элемента в культуре»; французский перевод: «Homo

В 1958 году была опубликована монография французского философа Роже Кайуа «Игры и люди». Автор констатирует: «Выдающиеся историки, в результате глубоких исследований, и весьма добросовестные психологи, в итоге систематических, многократно повторенных наблюдений, сочли нужным рассматривать дух игры как одну из важнейших движущих сил, воздействующих на развитие высших проявлений культуры общества, на моральное воспитание и интеллектуальный рост индивида»³⁵. Подход Й. Хёйзинги не кажется ему бесспорным, и главное замечание заключается в том, что при широком взгляде на игры как социальные практики практически нерассмотренными остаются игры как материальные объекты. Р. Кайуа стремится отгородить социальные отношения от игр, провести черту между развлечением и ритуалом: «Все, что по природе является таинством или симуляцией, близко к игре; но нужно еще, чтобы в нем преобладало фиктивно-развлекательное начало, то есть чтобы тайна не была чтимой, а симуляция не обозначала и не начинала собой метаморфозу или одержимость»³⁶.

Важным является представление Р. Кайуа о необходи-

Ludens: Эссе по социальной функции игры»; английская версия 1950 года: «Homo Ludens: Исследования игрового элемента в культуре»; заголовок перевода на русский язык в 1997 году звучал так: «Homo Ludens: Статьи по истории культуры», но последующим изданиям был возвращен оригинальный заголовок.

³⁵ Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. М.: ОГИ, 2007. С. 33–34.

³⁶ Там же. С. 44.

мой игровой свободе: «С природой игры несовместимо заранее известное развитие, в котором невозможны ошибки и неожиданности, которое с очевидностью ведет к неизбежному итогу»³⁷. Эта антиномия является ключевой как в вопросе о трансформации культурных догм в результате нарушения игровых правил, так и в самой возможности нарушения нормированной последовательности игрового сюжета. В попытке классифицировать игры Р. Кайуа вводит деление на «*paidia*» – игры, в которых главенствует импровизация, а игрок сам определяет ход игры, и «*ludus*» – игры с регламентированной активностью, в которых игрок преодолевает заданные препятствия.

Именно пространство для маневра, остающееся у игрока в пределах игры, является признаком, отличающим игру от ритуала. К уже упомянутым характеристикам игры Й. Хейзинги (свобода участия, обособленность в пространстве-времени, непреложность правил, фиктивность игровой реальности) он добавляет непроемкий характер (игра не нацелена на производство новых благ) и неопределенность результата («Нельзя ни предопределить ее развитие, ни предугадать ее результат, поскольку необходимость выдумки оставляет некоторую свободу для инициативы игрока»³⁸).

Р. Кайуа, хотя на него ссылаются чаще всего, был не един-

³⁷ Кайуа Р. Игры и люди. С. 47.

³⁸ Там же. С. 49.

ственным, кто в это время задавался вопросом о сущности игры как процесса социального взаимодействия и был занят попытками его разграничения с другими игровыми практиками. В работе 1955 года Грегори Бейтсона «Теория игры и фантазия» (*A Theory of Play and Fantasy*) ставится вопрос о ключевых характеристиках игры, из которых автор выделял две наиболее значимые: 1. Игра (*play*) является результатом метакоммуникации игроков и может происходить только в результате обмена между игроками определенными единицами информации. 2. Все действия игры взаимосвязаны между собой и не могут рассматриваться по отдельности³⁹.

Авторы коллективного труда «Игры в культуре» (1959) также задаются вопросом о сущностной природе игры. Они ограничивают понятие игры (*game*) организованным соперничеством (*play*) двух и более сторон, которое содержит критерии для определения победителя и правила, принимаемые всеми игроками. Все остальные формы игрового времяпрепровождения они относят к развлечениям (*amusement*), разделяя их на три группы: игры, зависящие от физических навыков, от стратегического мышления или от удачи⁴⁰.

В 1965 году издаются работы, обобщающие представление об игровой культуре Ренессанса в контексте карнава-

³⁹ *Bateson G. A theory of play and fantasy // Psychiatric Research Reports. 1955. № 2. P. 39–51.*

⁴⁰ *Roberts J. M., Arth M. J., Bush R. R. Games in Culture // American Anthropologist. Vol. 61. Is. 4. 1959. P. 597–605.*

лов и праздников, а именно «Карнавал» испанского историка Хулио Каро Бароха и написанная еще в 1940-х годах монография М. М. Бахтина «Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса».

В начале 1980-х годов под руководством историка культуры Филиппа Арьеса была организована конференция и издана коллективная монография «Игры в Ренессансе» (*Les jeux à la Renaissance*)⁴¹, вслед за которой последовал всплеск интереса к изучению различных граней игровой культуры. В 1984 году начал выходить «Журнал истории спорта» (*Journal for the History of Sport*), в 1988 году «Исследования по истории танцев» (*Studies in Dance History*). В 1987 году организован фонд Бенеттона (*The Benetton Foundation*), поддерживающий исследования игровой культуры, а с 1994 года выходит журнал «Людика. Анналы истории и культуры игр» (*Ludica. Annals of the history and culture of games*).

В последние десятилетия интерес к изучению игровой культуры неуклонно растет. В 2021 году была опубликована работа Питера Бёрка «Игровая культура итальянского Ренессанса», в которой он обобщает наработки в данной области. Он подчеркивает, что в английском языке понятие «игра» (*play*) может обозначать самый широкий спектр социальных взаимодействий – от игры на музыкальных инстру-

⁴¹ *Les jeux à la Renaissance. actes du XXIIIe Colloque international d'études humanistes / Eds Ph. Ariès, J.-C. Margolin. Tours, juillet 1980 (1982).*

ментах, выступлений на сцене и спортивных активностей до подшучивания, розыгрышей, дурачеств и различных форм проведения досуга.

Помимо исследований, рассматривающих игровую культуру в контексте социальных коммуникаций, в последние десятилетия все большую известность получает область *game studies*, изучающая игры как предметы материальной культуры в контексте социокультурных практик.

Вплоть до 2010-х годов исследования, посвященные играм как материальным объектам, представляли преимущественно каталоги, фиксирующие распространение игр и описывающие их механику и визуальную составляющую, хотя были и исключения: например, с 1998 года издается журнал *Board Game Studies Journal* («единственный рецензируемый журнал для систематических исторических исследований настольных игр»⁴²).

В диссертации 2008 года «Игра в Англии: 1540–1760 годы» Н. Б. Тосни впервые подробно исследует комплекс социальных отношений, окружающих азартные игры, а именно: торговлю, систему налогообложения, случаи мошенничества и подделок карточных колод, законодательство и юридические акты, призванные поставить под контроль доход от азартных игр и функционирование игорных домов, кофеен, пивных и пр.

⁴² Board Game Studies Journal. <https://sciendo.com/journal/BGS?content-tab=how-to-submit#journal-info-bar>.

Тосни отмечает, что до середины XVIII века в английском языке не было специального понятия, обозначающего азартную игру, «gambling», поэтому использует в заголовке термин «игра» (gaming), относимый преимущественно к играм в карты и кости, но не к ставкам на скачках и пр. Слово же «игрок» (gamester) в раннее Новое время относилось как к человеку, разбиравшемуся в играх, так и к тому, кто слишком много времени тратил на игры или зарабатывал на играх бесчестным образом.

Новаторский подход Н. Б. Тосни позволил ему пролить свет на взаимосвязь социальных, культурных и экономических аспектов, объединенных феноменом азартной игры. Тем не менее он не касается в своей работе социально-психологических аспектов, влияющих на популярность азартных игр, не рассматривает отношение к азартным играм среди знати и высших слоев населения, а также практически не уделяет внимания вербальной, материальной и визуальной культуре игрового процесса. Автор склонен относить изучение азартных игр к области «популярной культуры», замечая, что по какой-то причине авторы, писавшие об отдыхе, развлечениях и досуге в прежние времена, практически не касались азартных игр: «Трудно избавиться от ощущения, что по каким-то причинам азартные игры остались за пределами внимания исследователей „популярных развлечений“ раннего Нового времени»⁴³.

⁴³ *Tosney N. B. Gaming in England, c. 1540–1760. PhD Thesis. University of York,*

В 2010-х годах все больше внимания уделяется не столько материальному контексту, сколько культурному фону и социальным практикам, связанным с игровым процессом. В 2015 году под редакцией Серины Паттерсон вышла монография «Игры в средневековой литературе», в которой рассматривалась роль игр в европейской культуре и литературе XII–XVI веков⁴⁴. В 2017 году вышел коллективный труд «Игровые объекты в раннее Новое время: коллективные игры, словесные игры, интеллектуальные игры»⁴⁵. Редактор издания Алисон Леви сообщает, что под игровыми объектами (Playthings) понимаются и материальные предметы, и сами игроки, а игра (play) выступает «не просто как развлечение (pastime), неторопливое занятие, но и как важнейшая часть повседневной жизни, существеннейшее психосоциальное начинание»⁴⁶. И действительно, под игровыми объектами авторы понимают: «предметы, будь то настольные игры, игральные фишки или кости, колоды карт, лотерейные билеты, сообщения, слухи и перешептывания, партнера по танцам, друга по переписке, азартного игрока, торговца лошадьми или сокамерника»⁴⁷. В пятнадцати главах моногра-

2008.

⁴⁴ Games and Gaming in Medieval Literature / Ed. by S. Patterson. New York: Palgrave Macmillan, 2015.

⁴⁵ Playthings in Early Modernity: Party Games, Word Games, Mind Games / Ed. by A. Levy. Medieval Institute Publications, 2017.

⁴⁶ Ibid. P. 1.

⁴⁷ Playthings in Early Modernity... P. 1.

фии переосмысливается понимание игрового объекта и актуализируется проблематика визуального и материального в игровой (ludic) культуре.

С 2019 по 2023 год в Амстердамском университете выйдут четыре монографии из серии «Культуры игры» (Cultures of Play)⁴⁸. В книге под редакцией Р. О'Брайана «Игры и игровая культура в европейском искусстве и литературе XVI–XVII веков» проанализированы игровые практики в различных репрезентативных контекстах, в том числе в качестве объекта сенсорного взаимодействия, элемента архитектурной иконографии и декоративного элемента⁴⁹.

Две монографии из этой серии посвящены Англии Нового времени: «Игры и война в английской литературе раннего Нового времени»⁵⁰, рассматривающая игровые объекты в произведениях английских драматургов, и «Игры и театр в Англии эпохи Шекспира», в которой утверждается, что «игра (play) является важнейшим связующим звеном между играми (games) и театром раннего Нового времени, а театр – важнейшим объектом для разгадки сохраняющегося культурного значения и перформативной силы игрового процесса в наши дни»⁵¹.

⁴⁸ Cultures of Play. <https://www.degruyter.com/serial/aupcupl-b/html>.

⁴⁹ Games and Game Playing in European Art and Literature, 16–17th Centuries / Ed. R. O'Bryan. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2019.

⁵⁰ Games and War in Early Modern English Literature: From Shakespeare to Swift / Ed. by N. H. Faith, J. Daems. Amsterdam University Press, 2019.

⁵¹ Games and Theatre in Shakespeare's England / Ed. by T. Bishop, G. Bloom,

Не менее интересен подход коллективной монографии «Игры и визуальная культура в Средние века и в Ренессансе» (2020)⁵², авторы которой уделяют внимание не только визуальным проекциям игр в виде книжных иллюминаций, гравюр и пр., но и играм как материальным объектам. При этом утверждается, что и сам процесс создания визуальных проекций мог быть своеобразной игрой, и подчеркивается важность эмотивных характеристик, воспринимаемых через слух, зрение, осязание и т. д.

Визуальные и перформативные игровые качества рассмотрены и в монографии Джинны Блум «Игра на сцене. Игровые медиумы и расцвет английского коммерческого театра» (2018). Понятие «игровые медиумы» используется для того, чтобы подчеркнуть ключевую роль взаимодействия сцены и публики или игры и игроков. Она решительно выступает против зависимости истории от письменных источников, то есть пристрастия исследователей к увязыванию идей с первыми упоминаниями о них в текстах, отмечая, что реальная игровая практика часто шла вразрез с требованиями указов и предписаниями проповедей. Изменения в правилах и техниках игры происходили редко и фиксировались в текстах спустя длительное время, что затрудняет возможность точной датировки появления тех или иных практик.

E. Lin. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2021.

⁵² Games and Visual Culture in the Middle Ages and Renaissance / Ed. V. Kopp & E. Lapina (Studies in the History of Daily Life (800–1600)). Turnhout: Brepols, 2020.

Хотя игровой процесс и игровые правила могли протоколироваться, правила реализовывались только в процессе игры: «Руководящие принципы игрового процесса и материальная установка игры никоим образом не диктуют, как будет проходить конкретный матч»⁵³. Как замечает Дж. Блум, чтобы написать историю игр, в игры надо играть. Историкам следует дополнять исследования письменных источников реконструкциями игровых процессов и действий, связанных с играми. Не следует работать с правилами игр исключительно как со статичными документами, но следует дополнять и расширять знание о них путем игровых реконструкций.

Как зритель спортивного соревнования является на когнитивно-эмоциональном уровне соучастником события⁵⁴, так и зритель спектакля или игры может переживать эмоции, равные тем, что испытывает участник игры. Игра может позволить выявить нестыковки в правилах, что приведет к их последующим уточнениям. К тому же воспроизведение игры позволяет воспринять ее на телесном уровне, так как организм игрока может по-разному считывать игровые смыслы в зависимости от длительности игры.

Как сценический опыт связан с опытом проигрывания, так и изучение игр нуждается в их воспроизведении. Род-

⁵³ Bloom G. *Gaming the Stage...* P. 57.

⁵⁴ Sutton J. *Batting, Habit and Memory: The Embodied Mind and the Nature of Skill // Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics.* 2007. № 10 (5). P. 763–786.

ство воплощенных практик игры и театральной постановки не кажется случайным – в обоих случаях очевидна трудность строгой фиксации и характерной для традиционной историографии хронологической точности. В то же время важен не только акт проигрывания, но и анализ метаигрового процесса, то есть наших исследовательских установок: «Воспринимая метаигру как существенную и, по сути, неотъемлемую часть игры с историей, мы начинаем лучше понимать свою методологию и то, как она корректирует свойства полученной нами информации о прошлом, и осознаем, что наша собственная историческая реальность и наши подходы к истории формируют наше понимание прошлого»⁵⁵.

Историк, работающий над исследованием в соответствии с определенными стандартами или собственными вкусами, следует правилам игры: «Мы могли бы думать об историках не только как об авторах, но и как об игроках, которые играют с архивным материалом, и, как и все игроки, историки не просто следуют правилам, которые управляют этими материалами, но и создают в процессе игры свои собственные правила»⁵⁶. Таким образом, Дж. Блум констатирует необходимость задействования новых методологических наработок для более цельного и глубокого понимания игр и игровой культуры.

Разработка новых методологических подходов характер-

⁵⁵ Bloom G. *Gaming the Stage...* P. 25.

⁵⁶ Ibid. P. 61.

на для области игровых исследований, рассматривающих в качестве объекта компьютерные и видеоигры. Это направление активно развивается в последние десятилетия в связи со стремительной цифровизацией социокультурной сферы.

В статье разработчика видеоигр профессора Уругвайского университета Гонсало Фраски «Людология и нарратология: сходства и различия между (видео)играми и повествованием»⁵⁷ была предпринята попытка преодоления традиционного формалистского подхода к играм с переносом акцента на игровую перформативность и особое внимание ко всему, что не укладывается в стандартном значении повествования. Этот подход не подразумевал отказа от нарративных аспектов игрового процесса, но вводил новые игровые категории и расширял инструментарий работы с ними. Для пояснения и некоторой легитимации своего подхода Г. Фраска цитирует идеолога «игрового измерения кибертекстов и видеоигр» Эспена Аарсета: «<...> утверждать, что нет никакой разницы между играми и нарративами, – значит игнорировать существенные качества обеих категорий. И все же, как пытается показать это исследование, разница не очевидна, и между ними имеются явные пересечения»⁵⁸.

Отсутствие разработанной теории и терминологии тре-

⁵⁷ Frasca G. Ludology Meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.

⁵⁸ Ibid. (Aarseth E. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.)

бовало создания нового описательного языка. И по аналогии с термином «нарратология» Гонсало Фраска использует термин «людология»: «Мы предложим термин людология (от *ludus*, лат. „игра“) для обозначения пока еще несуществующей дисциплины, изучающей игру и игровую деятельность»⁵⁹.

В ответ на публикации Г. Фраски возникает ряд работ, подвергающих критике деление игрового процесса на перформативный и повествовательный, где заявляется о не меньшем значении повествовательной составляющей для понимания игры⁶⁰.

Г. Фраска отвечает на критику в статье «Людологи тоже любят истории: замечания о споре, которого никогда не было»⁶¹. Он сообщает, что дихотомии между игровой и повест-

⁵⁹ Ibid.

⁶⁰ См.: *Pearce C. Theory Wars: an Argument Against Argument in the So-Called Ludology/Narratology Debate // Proceedings of the 2005 DIGRA International Conference. Changing Views: Worlds in Play. 2005. Vol. 3. <http://www.digra.org/digital-library/publications/theory-wars-an-argument-against-arguments-in-the-so-called-ludologynarratology-debate/>; *Juul J. Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives // Game Studies. Vol. 1. № 1. 2001. www.gamestudies.org/0101/juul-gts; *Ryan M.-L. Ludology vs. Narratology? Acritical investigation of the aesthetic properties of digital media // Web-Based Seminar Contents for the Course Offered at the IT University of Copenhagen, October 1–4, 2002. <http://www.itu.dk/Internet/research/phd/courses/Courses2002/LudologyvsNarratology/>.***

⁶¹ *Frasca G. Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place // Proceedings of the 2003 DIGRA International Conference: Level Up. 2014. Vol. 2. P. 92–99. <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/64/64>.*

вовательной составляющей игр никогда в реальности не существовало и по этой причине спор о главенстве одного над другим и об их взаимоотношении не имеет никакого смысла. Сам термин «людология» был, по его словам, придуман не им и не Э. Аарсетом, а встречается уже в 1982 году⁶². Однако новую жизнь и наполнение это понятие обрело после его статьи 1999 года, часто приводимой для легитимации нового понятия. Так или иначе, потребность в обозначении нового подхода спровоцировала активное употребление этого термина, пусть порой и с разной смысловой нагрузкой. К тому же, как пишет Фраска, это понятие часто синонимично «game studies»: «Оба термина описывают нашу новую дисциплину, и я постоянно использую их как синонимы»⁶³.

Ключевым доводом, свидетельствующим о фиктивности полемики между нарративистами и людологами, является отсутствие тех, кто заявлял бы о себе как о чистых нарративистах. Большинство оппонентов Г. Фраски пишут о взаимосвязи игровой и повествовательной составляющих, с чем все из полемизирующих авторов между собой согласны. Сам Фраска склонен полагать, что «людолог – это просто исследователь игр, какова бы ни была его или ее позиция по поводу игры и повествования»⁶⁴.

Тем не менее он не ставит знак равенства между людоло-

⁶² Ibid. P. 93.

⁶³ Ibid.

⁶⁴ Ibid. P. 94.

гией и нарративизмом. Скорее нарративность игры является лишь одним из аспектов, который при желании можно игнорировать: «Если я не отдаю предпочтение нарратологии как основному инструменту анализа игр, то это не по капризу, а потому, что я уже потратил первые годы исследований, пытаясь использовать нарратологию для изучения видеоигр, но без особого успеха»⁶⁵.

Очевидно, что перформативная составляющая игр становится в начале XXI века полноценным объектом исследования, не имея при этом сложившегося терминологического и методологического аппарата. Анализ игровой риторики Г. Фраска предпринимает в диссертации 2007 года «Проиграйте сообщение. Риторика игрового процесса, игры и видеоигры»⁶⁶. Своей задачей он видит построение основы для новой игровой риторики, учитывающей производительность игроков, то есть создаваемые игроками во время игры смыслы. Простым примером может служить ситуация, когда один из игроков поддается или, наоборот, до последнего отказывается сдаться, формируя у противника определенные переживания от игры. Другими формами внутриигровых ситуаций может быть моддинг – любительская доработка или дополнение игры; гриферство – создание помех для других иг-

⁶⁵ Ibid.

⁶⁶ Frasca G. Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric / Ph. D. Dissertation. IT University of Copenhagen. Denmark. 2007. <https://ludology.typepad.com/weblog/2011/03/frascaplaythessage.html>.

роков, ради собственного развлечения; читерство – использование кодов, игровых сбоев или специального оборудования; метагейминг – стовор с другими игроками ради собственных целей и пр.

Как мы видим, исследователями был разработан большой комплекс подходов, затрагивающих материальную, визуальную, перформативную (людическую) и прочую культуру игр, однако до сих пор в этой области не было полноценного исследования, касающегося образовательных практик и идеологических паттернов, встроенных в игровой формат. Как театр или видеоигра нуждается в игроке-зрителе и может быть описана в терминах игровой культуры, так и образование может быть репрезентировано в игровом контексте. В последние годы было написано несколько работ, в которых настольные игры рассматриваются в качестве образовательного ресурса. Преимущественно это исследования, фокус которых направлен на географические игры в контексте более глобальных геополитических ситуаций.

Среди работ, касающихся непосредственно географических образовательных игр, стоит выделить монографию 2023 года «Играя с картами. Картографические игры в западной культуре»⁶⁷. В работе исследуются географические игры (игральные карты, настольные игры, пазлы) в западной культуре, но, как замечают авторы, акцент сделан на «фи-

⁶⁷ *Seville A., Depaulis T., Bekkering G. H. Playing with Maps: Cartographic Games in Western Culture. BRILL, 2023.*

зическом воплощении» игр – колодах карт, печатных листах, разрезанных на части заготовках для пазлов, то есть его можно отнести к области изучения «материальной культуры». Хронологические границы ограничены периодами возникновения конкретных видов игр. Образовательные колоды карт фиксируются в Италии с XV века, географические колоды – в Англии с конца XVI века; образовательные настольные игры со своим полем встречаются в Италии с конца XVI века, географические настольные игры во Франции прослеживаются с середины XVII века, картографические пазлы со второй четверти XVIII века⁶⁸. Основной акцент сделан на культуре игр во Франции и Англии, но даны краткие обзоры игр и в других странах «западной культуры» – Германии, Италии, Нидерландах, России и США.

Не менее показательным является диссертационное исследование Гэвина Дэвиса «Правила Британии: настольные игры, Британия и мир, 1759–1860»⁶⁹. Г. Дэвис настаивает на необходимости изучения контекстуального уровня, чтобы приблизиться к пониманию игр, то есть на более глубоком изучении их истории и контекстах функционирования. Ключевой вопрос, поднимаемый в работе, – «в какой степени игры приобщали детей к имперской идеологии и имела ли эта идеологическая подготовка более значимые последствия

⁶⁸ Известны и более ранние примеры, о чем подробнее в главе 3.

⁶⁹ *Davies G. Rules Britannia...*

позднее в XIX веке, когда дети достигали зрелости?»⁷⁰. Одной из гипотез является предположение об игровом контроле над детьми и моделировании детского мировоззрения. Дэвис предполагает, что «с помощью игр мы репетируем аспекты нашей жизни, критически преодолевая препятствия, общаясь и/или соревнуясь с другими; что они оказывают длительное влияние на нас и наше мировоззрение; и что целью педагогической игры является подготовка детей для взрослой жизни»⁷¹.

Достоинством работы Г. Дэвиса является его переосмысление игрового индоктринирования. Он замечает, что игры не внушают непосредственные алгоритмы действий, но предлагают схемы или когнитивные карты, которые в дальнейшем игрок может использовать по своему усмотрению. Его исследование «бросает вызов традиционной модели коммуникации, которая представляет игроков пассивными и слишком восприимчивыми к манипуляциям, демонстрируя случаи изменения игроками правил и/или содержания, которые, изменяя ценности и предположения оригинальной игры, указывают на то, что современники считали неприемлемым или лишним в стандартном игровом процессе»⁷².

Дэвис увязывает возникновение и развитие образовательных игр (телеологических, географических, этнографиче-

⁷⁰ Ibid. P. 15.

⁷¹ Ibid.

⁷² Ibid. P. 41.

ских и зоологических) с трансформацией подхода к воспитанию детей в XVIII веке, отмечая при этом трудность концептуализации понятий «детство» и «детская игра». Историки детства признают, что любая детская история является «навязыванием» представлений взрослых из-за отсутствия у детей своего аутентичного голоса. В то же время если дети и описывают свой опыт, то они заимствуют язык и модели поведения из мира взрослых. К тому же сам концепт «детство» не имеет четких естественных границ, в связи с чем понятие «детская игра» может быть отнесено как к детям, так и к взрослым. Детство есть период, который так или иначе проживали все историки, и их личный опыт может преобладать над личным опытом детей исследуемой эпохи.

Помимо «взгляда с Запада» на «империалистические» установки настольных игр, имеется ряд исследований, анализирующих игровые образы «неевропейских культур» с совершенно иных позиций, например диссертация Омэра Фатиха Парлака «Образ турка в настольных играх и игровых картах раннего Нового времени», представленная к защите в 2019 году⁷³. Автору удается преодолеть линейный и статичный взгляд на образ «турка», показав уникальность и своеобразие каждой отдельной игровой репрезентации. Задача О. Ф. Парлака – выдвинуть «контрнарратив», противопоставив его традиционной западной историографии: «Сравни-

⁷³ *Parlak O. F. The Image of the Turk in Early Modern Board Games and Playing Cards. PhD Thesis. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, 2019.*

тельный анализ настольных игр и игральных карт в истории показывает, что образ турка создавался различными способами, включающими враждебность и унижение, но также дружбу и восхищение»⁷⁴.

В статьях образовательные игры также рассматриваются с разных методологических позиций. К примеру, такие статьи, как «Географическая настольная игра: популяризация туризма и путешествий в Англии и Уэльсе эпохи Георгов»⁷⁵, «Зверь в коробке: игра с империей в Британии начала XIX века»⁷⁶, «Полная рука: картографические игральные карты, 1590–1798»⁷⁷, «Решая головоломку империи: ранние пазлы и разрезанные карты как объекты имперской эвристики»⁷⁸ и пр.

В последние годы появляются публикации, касающиеся более широкой роли настольных игр в образовательном процессе. В 2009 году выходит монография Джил Шифрин, посвященная деятельности династии издателей детских игр «Дартоны: издатели образовательных пособий, игр и детских

⁷⁴ Ibid. P. 232.

⁷⁵ *Dove J.* Geographical board game: promoting tourism and travel in Georgian England and Wales // *Journal of Tourism History*. 2016. № 8 (1). P. 1–18.

⁷⁶ *Ray R.* The Beast in a Box: Playing with Empire in Early Nineteenth-century Britain // *Visual Resources*. 2006. № 22 (1). P. 7–31.

⁷⁷ *Beresiner Y.* A Fine Hand: Cartographic and map playing cards 1590–1798 // *International map collectors' society*. 2010. № 122. P. 15–24.

⁷⁸ *Norcia M. A.* Puzzling Empire: Early Puzzles and Dissected Maps as Imperial Heuristics // *Children's Literature*. 2009. Vol. 37. P. 1–32.

эфемеров, 1787–1876»⁷⁹.

Устойчивый интерес исследователей к игровым исследованиям говорит о востребованности и актуальности работ в области игровой культуры. Продолжают публиковаться серии книг⁸⁰, посвященные играм, а финансирование исследований поддерживается на уровне научных фондов⁸¹.

Количество научных статей, касающихся проблематики образовательных настольных игр, в российской науке пока минимально⁸², но следует заметить, что и в англоязычной

⁷⁹ *Shefrin J.* The Dartons: Publishers of Educational Aids, Pastimes & Juvenile Ephemera, 1787–1876. Cotsen, 2009.

⁸⁰ Cultures of Play. <https://www.degruyter.com/serial/aupcupl-b/html>.

⁸¹ *Ampollini I.* Jouer avec les sciences. Cartes à jouer et jeux de société au regard de l'histoire des savoirs à l'époque moderne (1750–1830) / Post-doc ANR Hastec (2020–2022). Настольные игры рассматриваются также в статьях Демичевой Т. М., написанных в рамках работы по гранту РНФ «Антропология власти во французской повседневной культуре второй половины XVIII века» (2022–2024).

⁸² *Костюхина М.* Детский оракул. По страницам настольно-печатных игр. М.: Новое литературное обозрение, 2013; *Демичева Т. М.* Власть, общество и государство в настольных играх Французской революции // Былые годы. 2023. № 18 (2). С. 553–564; *Она же.* Представление о королевской власти во французской повседневной культуре XVIII века (на примере некоторых настольных игр) // Труды кафедры истории Нового и Новейшего времени. 2023. № 23–1. С. 7–25; *Шнак Г. В.* Настольные игры в Англии эпохи Георгов как инструмент воспитания, обучения и распространения научных знаний // Преподаватель. XXI век. 2022. № 3. Ч. 2. С. 337–352; *Шнак Г. В.* Формирование темпорального режима модерна на примере британских образовательных настольных игр XVII–XVIII вв. // Диалог со временем. Альманах интеллектуальной истории. № 85. М.: Аквилон, 2023. С. 216–231; *Она же.* Россия как фронт Европы в британских образовательных играх эпохи Георгов // Новая и Новейшая история. 2024. № 3. С. 15–27.

историографии это направление находится в стадии своего становления.

Развитие информационных технологий и оцифровка прежде недоступных специалистам источников способствует обогащению исторических исследований новейшими подходами. Все чаще в область предметного поля исторических исследований попадают визуальные и материальные источники, ставшие, наряду с вербальными, значимым ресурсом изучения прошлого.

Мы можем выделить пять исследовательских «измерений», позволяющих в полной мере раскрыть природу образовательных игр: 1) вербально-текстовое, позволяющее сфокусировать внимание на фактографическом содержании игр; 2) визуальное, в котором игры рассматриваются в контексте иконографических традиций; 3) людологическое, дающее возможность проанализировать игру как перформанс, включающий темпоральные, эмотивные, телесные и прочие характеристики; 4) контекстуальное, в котором игра рассматривается как следствие определенных исторических процессов; 5) метаконтекстуальное, позволяющее обратиться к голосу авторов игр и игроков в контексте конкретных исторических практик.

В раскрытой перед вами книге эти уровни представлены в равной мере, но необходимо подчеркнуть, что это первое исследование на столь обширную тему и, безусловно, оно оставляет пространство для дальнейших научных изыска-

ний.

Глава 1. Бог не играет в карты

Искусство памяти – это игра (sport), в которую можно играть на деньги, но чаще играют на выпивку <...> Во втором случае, если кто-то запрашивает сданное, он должен выпить стакан, в первом – заплатить фартинг, полпенни и т. п. Эта игра (sport) полностью зависит от памяти, из-за нехватки которой можно потерять и деньги, и восприятие.

Чарльз Коттон. Заядлый игрок⁸³

Первые письменные упоминания английских настольных игр восходят ко временам Крестовых походов. В Британской библиотеке сохранился указ, позволявший играть на деньги рыцарям и священнослужителям, если общая сумма трат не превышала двадцать шиллингов в сутки⁸⁴. Это ограничение могло быть связано с необходимостью практиковать стрельбу из лука, а не тратить время на азартные игры⁸⁵. Однако речь шла не о карточных, а о таких играх, как шахматы, кости, теннис, футбол и пр. Джеффри Чосер в конце XIV века в «Кентерберийских рассказах» не упоминает игральные карты и говорит только о шахматах и досках (tables). Тем

⁸³ Cotton Ch. The Compleat Gamester... P. 141.

⁸⁴ Харгрейв К. История игровых карт. С. 201.

⁸⁵ Tosney N. B. Gaming in England... P. 79.

не менее о картах в Англии знали. В годы Столетней войны в Англию будет ввезено большое количество французских карточных колод, в результате чего в 1463 году по ходатайству английских ремесленников Эдуардом IV была предпринята первая попытка ограничения ввоза карт с континента. О родстве английской и французской колод говорит и тот факт, что в обеих странах для обозначения масти были приняты черви, бубны, крести и пики⁸⁶

⁸⁶ Есть несколько версий о природе этих обозначений. По одной из них, крести – символ распятия, пики обозначают копье святого Лонгина, черви – символ евангельской губки, а бубны – знак кованых гвоздей. В европейских странах вплоть до наших дней сохранилась различная система обозначений: в Германии – сердца, бубенцы, листья и желуди; в Испании – кубки, монеты, мечи и палицы и т. д.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.