

УДК 794

ВОЕННЫЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ В РУССКОЙ ДОСУГОВОЙ КУЛЬТУРЕ И ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ ПРАКТИКАХ XIX – НАЧАЛА XX ВЕКА

М. С. Костюхина

Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена

Статья посвящена истории и типологии настольных военных игр, их роли в досуге и воспитательных практиках русского общества XIX – начала XX века. Материалом для исследования послужили издания игр на картонажных полях, листы для вырезания и моделирования. Содержание и идеология военных игр рассматриваются в сопоставлении с трактовками военной темы в книгах и журналах для детей.

К л ю ч е в ы е с л о в а : настольные игры, досуговые и воспитательные практики, военная история, детская книга.

M. S. Kostyukhina. MILITARY TABLETOP GAMES IN THE LEISURE AND EDUCATIONAL TRADITIONS OF THE 19TH – EARLY 20TH CENTURIES

The article is devoted to the history and typology of military tabletop games and their entertaining and educative role in the Russian society of the late 19th – early 20th centuries. The material for the study was cardboard game board editions, punch-out sheets and modeling sheets. The content and ideology of military games are analyzed in comparison with the rendering of the military theme in children's books and magazines.

K e y w o r d s : tabletop games, leisure and educational practices, military history, children's books.

Среди материалов, которые могут служить источниками культурно-исторической информации, малоисследованными (и труднодоступными) являются досуговые издания. Объемную их часть занимают настольно-печатные игры, которые ведутся на картонажных полях с помощью костей, фишек или посредством карт. В основе настольных игр – интернациональные игровые схемы, ориентированные на традиции национального досуга и идеологические запросы общества. То, в какие игры играют члены общества, сколько времени длится игровая партия и в какой обстановке она происходит, свидетельствует о социальных настроениях, культурных традициях и воспитательных нормах. По словам

французского социолога Роже Кайуа, «игры в большой мере зависят от культуры, в которой они практикуются» [Кайуа, 2007. С. 102].

Одно из основных мест в досуговой культуре русского образованного общества занимали военные картонажные игры. Они относились к разряду общеупотребительных игр, бытовавших в России с 1830-х годов. Типологический обзор изданий военных игр и их социокультурный анализ является предметом настоящего исследования.

Среди игр военной тематики основную группу составляли игры на специальных полях, имитировавших военные карты. По таким картам дворяне, обучающиеся военному делу, осваивали навыки тактических действий в сухопутных

и морских баталиях. Другим типом «военных» досуговых изданий были некоторые виды комбинаторных игр, требовавших от игроков логических расчетов. Темам войны и военной истории посвящались также листы для вырезания и моделирования. Вся эта картонажная военщина изготавливалась по европейским лекалам в русских литографических мастерских. В свою очередь, русские издания игр делались в расчете на европейский рынок и печатались сразу на трех языках (русском, немецком и французском).

Игры «в войну» имели определенную гендерную адресованность – баталиями на столе развлекалась мужская половина семьи. На мужской интерес к военному знанию ориентировались издатели настольных игр XIX века. В состав игр они включали расчеты и таблицы, а тексты правил уснащали морскими и сухопутными терминами. Но, в отличие от настоящих военных реляций, термины в играх имели не только прямой, но и аллегорический смысл. Источником аллегорий были нравственно-философские трактаты и оды, изображавшие жизненные коллизии в образах военной метафорике. В «Путеводителе к истинному человеческому счастью» (1784) философа-моралиста Андрея Болотова душа человека сравнивается с театром военных действий, на котором разыгрывается нескончаемая битва разума со страстями. Обороняться приходится не только от внутренних искушений, но и от внешних бед ежедневного существования. «Находящийся на баталии и в огне воин не принужден ли видеть, что со всех сторон летят на него и ядра, и пули, картечи и стрелы, и не подвержен ли он ежеминутной опасности, чтобы которая-нибудь его не зацепила, не ранила и не убила?.. Ежели так, то скажите, не точно ли таким же образом, живучи в сей жизни, принуждены и мы видеть, что она подвержена тысяче несчастных и противных приключений, и не должны ли ежеминутно опасаться, чтобы которое-нибудь в нас не попало, не ранило нашу душу горестию и печалию и не лишило самой нынешней жизни?» [Путеводитель, 1784. С. 114–115]. На философские размышления о жизни настраивали игроков военно-исторические игры. Невозможность предсказать исход поединка превращала факт военной истории в условность, освобождавшую участников игры от естественного в другой ситуации чувства сострадания к «жертвам войны».

В то же время картонажные баталии не были «бесстрастной» игровой схемой. Они оживляли воспоминания о недавних сражениях, будили споры об удачах и неудачах военных кампаний. Известная шахматная задача «Бегство Наполеона из Москвы в Париж» была составлена одним из первых русских шахматистов А. Д. Петровым

под непосредственным впечатлением событий Отечественной войны 1812 года (игра опубликована в 1824 году). В этой игре Петров не только в символической форме изобразил преследование Наполеона казаками атамана Платова, но и указал на неиспользованную возможность пленить Наполеона при переправе через реку Березину (игроки отказываются от возможности быстрого мата в начале игры) [Линдер, 1979. С. 12].

Откликом на события Отечественной войны была азбука-игра «Подарок детям в память 1812 года», изданная Плавильщиковым в Петербурге в 1814 году. Она состояла из 34 картинок, гравированных на меди с рисунков И. И. Теребенева. На этих рисунках в карикатурно-лубочной манере изображались злоключения наполеоновской армии в России (один из ранних и редких образцов русской политической карикатуры). Листы, разрезанные после печати, были наклеены на картонные карточки и сложены в папку. Карточки с изображениями букв служили обучению грамоте, в то же время они были игрой: на столе выстраивалась потешная история завоевателей, представленных в самом жалком виде. Каждой карикатуре соответствовала насмешливая подпись.

«Буква «В» (голодные французы поедают ворон):
«Ворона как вкусна! – нельзя ли ножку дать,
А мне из котлика хоть жижи полизать».

Буква «Ж» (русский мужик погоняет француза плеткой):
«Желал нас вышколить ты на свою погудку,
Ан, нет, не удалось, пляши под нашу дудку».

«Теребенева азбука», отразившая гордость русской победы над Наполеоном, была создана во временной близости от самой победы. Этим объясняется чувство торжества по отношению к побежденному противнику.

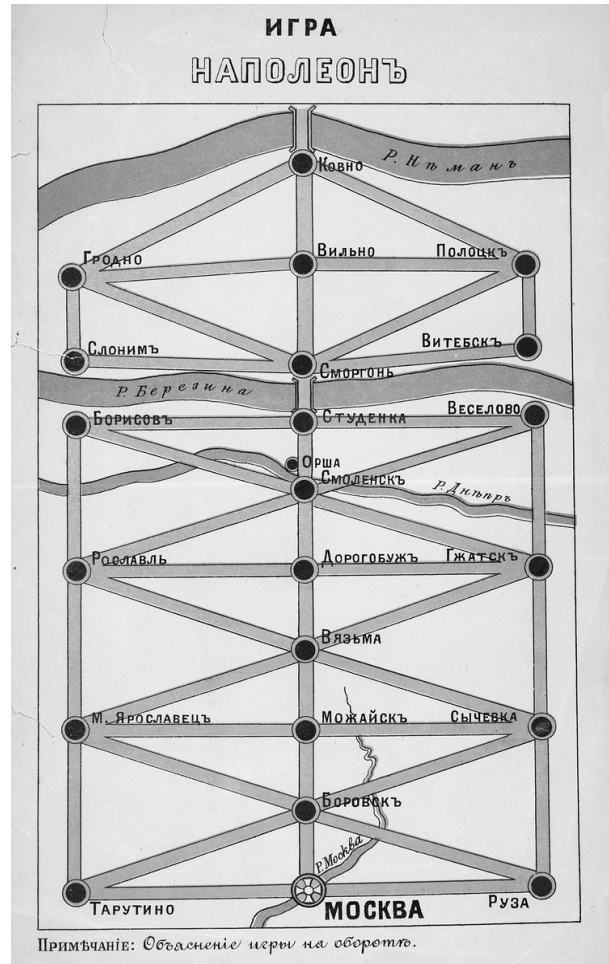
Но таких примеров немного. В русских изданиях для детей бряцать оружием было не принято: воспитание патриотизма не должно противоречить христианским заповедям, даже тогда, когда речь идет о воспитании будущих воинов. Героем нравственных изданий, по ведомству которых прописана детская литература, был старый солдат, а не вооруженный воин. Великих полководцев принято было изображать не в ореоле военной славы, а в миролюбивых деяниях (забота о солдатах, печальные размышления на поле битвы и т. д.). «Биографии героев, полководцев, генералов, которых слава основана на числе побед, купленных кровью сочеловеков, наименее удобны для обработки в детской книге. В них условная мораль патриотизма, политического героизма стоит на первом плане, и так как за нее в груди юного



Наполеон Бонапарте: дет. игра. Изд. А. Иконникова, 1851. Карточки для игры

читателя громко говорит и самый голос тщеславия или, пожалуй, благородного честолюбия, то весьма легко может статься, что эта условная мораль вытеснит мораль гораздо высшую, мораль безусловную, христианскую» [Толль, 1862. С. 151].

Биография Наполеона представляла особый случай. Романтический ореол, окружавший образ французского императора, делал его личность привлекательной, а биографию поучительной (по свидетельству многих мемуаристов, любимой книгой их детства была история Наполеона). В издании «Наполеон Бонапарте. Детская игра» (1851) представлен на карточках лото весь жизненный путь Наполеона. «Предлагаемая игра доставит не только приятную забаву, но и приносит собою пользу, напоминая главные события в жизни человека, гению которого удивляться будут не только современники, но и позднейшее потомство». Игра ведется картами общим числом 32. Карты раздаются поровну. Тот, у кого окажется карта № 12, удерживает ее, берет фигуру Наполеона и считается распорядителем игры. Остальные карты раздаются поровну между играющими. Распорядитель передает фигуру Наполеона и



Игра «Наполеон». А. Шоттен, Н. Липницкий. 1890. Игровое поле. В игре используются 4 шашки. Одна из них считается Наполеоном и помещается на точке, называемой Москвой, а остальные три шашки под именем русского корпуса помещаются кругом на ближайших точках к Москве. Игру начинает русский корпус, чтобы дать возможность Наполеону выйти из Москвы. Задача игроков – не дать Наполеону возможность вернуться в Москву. Игра заканчивается, когда русскому корпусу удастся загнать Наполеона в точку, названную городом Ковно

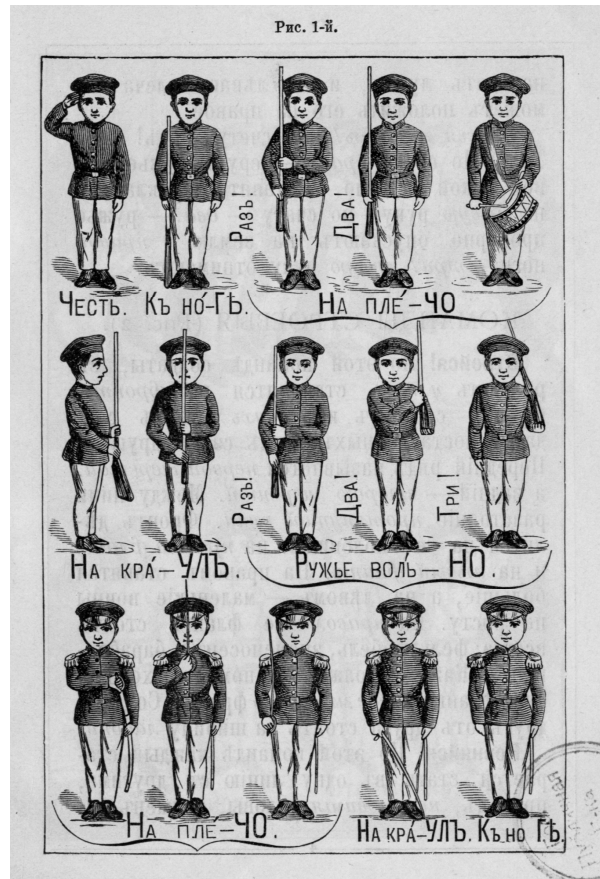
две кости сидящему с правой стороны. Тот бросает кости, отсчитывает выпавшее число по числу карт и ставит на них фигуру Наполеона. Если карта счастливая, то игрок получает из кассы 2 марки, если карта несчастлива, то платит 3 марки в кассу. К «счастливым» относятся победы Наполеона на поле брани, торжественные церемонии, в которых он принимал участие. К картам «несчастливым» относятся те, на которых Наполеон изображен в моменты поражений и ссылок. Великий человек подвержен ударам судьбы, как и всякий другой (это поучительно). В то же время Наполеон – образец военного гения (это познавательно).

В «Журнале для чтения воспитанникам военно-учебных заведений», издаваемом с 1836 года, приводилось много полезных для юношества примеров. В историческом разделе «первенство при выборе имеют биографии тех лиц, которые совершили блистательный подвиг или явили пример самопожертвования для славы государя, для чести русского имени» [Соколовский, 1904. С. 4]. В литературной же части печатались короткие и поучительные истории («анекдоты»), показывающие «благородство души и возвышенное чувство, любовь к правде и справедливости, преданность государю, мужество в опасностях» [там же].

Пацифизм в литературных текстах определялся идеалами религиозно-нравственного воспитания. Жизненные практики были иными – большинство дворянских мальчиков обучалось в военных корпусах. Родители с малолетства готовили сына к будущей военной карьере, поощряя его занятия военно-строевыми играми (пример подавали малолетние великие князья, маршировавшие на глазах у восхищенной публики). Общепринятым подарком мальчику было игрушечное вооружение, которое рано сменялось настоящим.

Полюбоваться изображениями маленьких вояк можно было в книжках-картинках (сплошь перепечаток с иностранных). В книге «Игра в командиры, или Резвость малюток» описываются военные игры малолетних французских аристократов во время вакаций [Отдых..., 1827. С. 5]. Вдохновленные уроками в военном корпусе «малютки» раскидывают палатки, ставят караулы и заграждения, превращая родовой замок в военный лагерь. Мальчик, не захотевший играть в военную игру, был приговорен маленькими вояками к «расстрелу». На иллюстрациях к книге малютки в военных мундирчиках и с оружием в руках выглядят умильно.

Подобное любование военщиной носило отпечаток иноземной культуры. В изданиях русских авторов воспитание будущих воинов выглядело иначе. Так, сыновья генерала с миролюбивой фамилией Радушин во время летних вакаций занимаются исключительно мирным чтением (в их книжном шкафу – подборка журналов «Детское чтение для сердца и разума», библиотека Кампе в переводе А. С. Шишкова) [Детский павильон, 1836]. Большую пользу приносит мальчикам чтение военных историй далекого прошлого. Если же дети затевают игру в войну, то заканчивается она на высокой патриотической ноте. Бывшие противники дружно поют гимн: «Боже! Царя храни! / Славному долги дни / Дай на земли!».



Правила строевой подготовки в изложении для детей // Игра в солдаты. Изд. Ступина. 1891

Христианскому воспитанию не противоречит овладение знаниями, необходимыми будущему воину. В «Журнале для чтения воспитанникам военно-учебных заведений» печатались описания «достопримечательнейших войн, движений армий, генеральных сражений, авангардных стычек, сведения о достопримечательнейших укрепленных лагерях, также описания известнейших осад, особенно в которых участвовали отечественные войска» [Соколовский, 1904. С. 4]. Считалось, что к освоению военных навыков надо приступать с раннего детства, живя в родном гнезде. Писатель и журналист С. Глинка, бывший участником ополчения войны 1812 года, составил программу воспитания малолетних дворян в русской усадьбе (попытки реализовать этот опыт в собственной педагогической практике не увенчались успехом). Отставной военный Артемий Булатов собирает команду из дворянских недорослей и учит их военным наукам. Летом устраиваются марши, строительство крепостей и траншей (все делается собственноручно). Зимой наставник читает детям книги по военной истории и душевспасительную литературу. «Мы старались уравнивать богатство их [мальчиков] с добродушием, а ненависть к врагам

с любовью к ближним» [Русские..., 1820. С. 13]. Сослуживец Булатова рассказывает старому другу о новопридуманных военных играх с фигурками на картонажных полях (речь идет о знаменитой «Военной игре» Гельвига). Верный гуманным традициям Артемий Булатов восклицает: «Хорошо бы было, если б смастерили более таких затей и потех военных, и если б все охотники до драк и ссоры, не выходя из уголка своего, завоевались до упаду, играя в куклы» [Русские..., 1820. С. 72].

Главное назначение военных игр – приобрести к премудростям военной науки, воображая себя великим стратегом. Стратегическими были игры под типовым названием «осада крепости» (Das Belagerungspiel). «Осады» – разновидность шашечной игры, которая ведется между двумя игроками на разграфленном поле особой конфигурации. Историк шашек Саргин относил игры такого типа к «остаткам древних линейных игр» [Саргин, 1915. С. 298]. В игре участвуют 2 фишки одного цвета (защитники крепости) и 24 фишки другого (нападающие). Возможен другой набор фишек – 3 против 50. «Крепостью» называется верхний квадрат из девяти клеток, который должны занять нападающие. Нападающих в игре большинство, но они ограничены в ходах (нельзя двигаться назад и ходить по диагонали). Осаждаемые в меньшинстве, но им дано право ходить по всем линиям. Это игра логическая, требующая серьезного обдумывания ходов, как шашки и шахматы. Издатели пытались разнообразить утомительное обдумывание ходов (в игру «Взятие редута» (1842) издатель П. Вдовичев добавил бумажных солдатиков).

В последней трети XIX века появилась тенденция выпускать «осады» с названиями конкретных военных кампаний – «Осада Москвы», «Осада Плевны», «Шипка» (1896), но на правилах игр это никак не сказывалось. Несмотря на условность «осад», частотность их переизданий зависела от военной обстановки в стране. Много игр было выпущено в 1856 году в связи с событиями Севастопольской кампании («Осада – генеральный штурм и оборона крепости», 1856; «Осада крепости», 1856). Следующий всплеск изданий комбинаторных игр этого типа произошел во время Балканской войны («Осада Плевны, новая игра для взрослых», 1877; «Крепость. Двухличная игра», 1878; «Генеральный штурм крепости», 1879). Первая из названных игр вышла с актуальным уведомлением о том, что 35 процентов от продаж этой игры идет «в пользу вдов и сирот русских воинов, павших на поле брани».

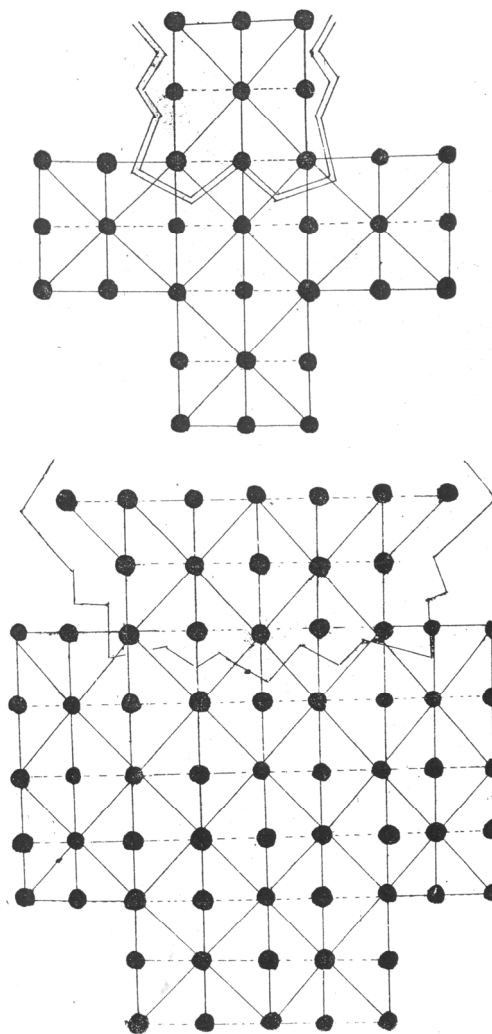


Схема игрового поля типа «осада крепости» // Собрание игр с описанием их приготовления и употребления / Пер. с иностр. А. Соколовского. СПб., 1861

Еще одна разновидность «осады» – комбинаторная «Игра в сражение», выпущенная в Петербурге в 1885 году. В этой игре участвуют три силы с разными правилами передвижения (пехота движется только вперед, конница вперед и назад, артиллерия через всю линию). Игра выигрывается в случае: 1) если противник полностью проиграл один из трех видов оружия; 2) если один полководец занял полностью заднюю линию неприятельских позиций; 3) если противник так осажден, что не может двигаться. Были и другие разновидности настольных игр шашечного типа. Петербургский музей военно-учебных заведений предлагал игру «Der kleine Moltke oder Strategie und Taktik» (нем. «Маленький Мольтке, или Стратегия и тактика»), выпущенную в Германии. В этой комбинаторной игре за Мольтке играют одной фигурой, а за французов четыремя. Генерал-фельдмаршал Мольтке, прославившийся как

военный теоретик и талантливый стратег, был мастером стремительных победоносных атак. Маленький Мольтке в игре одержит победу, если сможет первым прорвать оборону.

«Осады» и близкие к ним по типу комбинаторные игры издавались на протяжении всего XIX века, поскольку считались полезными для развития логического мышления. Иными были игры на картонных полях со схемами сухопутных или морских сражений. Игровые партии там были долгими и длились от нескольких часов до нескольких дней. Поля для игр имитировали топографические военные карты. К играм прикладывались справочники по военному делу. В качестве фишек изготавливались фигурки воинов разных рангов и званий (в морских играх кораблики). Традиция досуга с такими играми идет со времен Фридриха Великого, примеру которого следовали и другие царственные полководцы.

Усовершенствованную военную игру «Das Kriegsspiel» (полное название издания «Versuch eines auf das Schachspiel gebauten taktischen Spiels. Leipzig, 1780–1782». – М. К.) разработал в конце XVIII века Иоахим Людвиг Гельвиг, профессор математики, служивший при герцоге Брауншвейгском. По служебным обязанностям Гельвиг посетил Россию летом 1770 года. Он сопровождал юного сына герцога в крепость Очаков (поездка имела печальное завершение – юноша умер в дороге от воспаления горла).

Игра Гельвига стала модной в Париже и других европейских столицах. Восторженные оценки она получила и в русском обществе. «По воле игрока куклы движутся во все стороны; легкая и тяжелая конница, пехота, пушки, все идет своим порядком и чередом. Передразнивая подлинное военное дело, куклы переправляются через реки, болота, переходят горы, рубят, бьют, жгут и кто посметливее, тот того заводит впросак. Кукольная эта битва продолжается день, два, неделю и более» [Русские..., 1820. С. 70].

Описание игры состояло из 323 параграфов на 196 страницах. Игровое поле разделено на 49 квадратов в длину и 33 в ширину (всего 1617 квадратов), по которым передвигались фигуры, изображавшие пехоту, артиллерию, конников (за образцы взяты шахматы). На схеме, начерченной профессором математики (почитатели игры величали Гельвига «профессором военного искусства»), разными цветами были обозначены поля, деревни, реки, болота и горы. Характер и скорость перемещения игроков зависели не только от особенностей местности, но и от видов войск (пехота, кавалерия). Участие разных типов орудий в игре также регулировалось правилами: меткость, дальноточность и скорострельность у них были разными (например,

осадная пушка разбивает площадь больше, чем полевая). В тылу каждого отделения была изображена крепость, взятие которой решало исход игры. Игра представляла собой сборник тактических задач, перенесенных на картонное поле. Их решение требовало постоянного обращения к таблицам со сведениями об артиллерии, пехоте, кавалерии и т. д., что занимало немало времени. В процессе освоения игры Гельвиг рекомендовал учителю приводить интересные сведения из военной истории. По его свидетельству, 13–15-летние мальчики, служившие пажами при дворе, не утомлялись игрой и с успехом осваивали науку боевых тактик. Одно из изданий «Das Kriegsspiel» было привезено из Германии для учащихся Императорского сухопутного кадетского корпуса в Петербурге. В библиотеке этого учебного заведения находилось второе издание игры Гельвига («Das Kriegsspiel: Ein Versuch die Wahrheit verschiedener Regeln der Kriegskunst in einem unterhaltenden Spiele anschaulich zu machen / Von Dr. Johann Christian Ludewig Hellwig ... – Braunschweig: Bei Karl Reichard, 1803»).

В дальнейшем игра Гельвига несколько раз усовершенствовалась. Принципиальным был перенос игры на топографическую карту, осуществленный полковником прусской службы Рейсвицем [Рейсвиц, 1824]. В таком виде игра перешла в ведение военных, которые на разный манер ее редактировали. Офицеры русского Генштаба внесли свой вклад в усовершенствование военной игры, приведя ее в соответствие с уставом русской армии и новыми боевыми реалиями (впервые правила «Das Kriegsspiel» были применены к составу русских войск в 1836 году). Известно, что участие в партиях игры принимали высокопоставленные русские генералы и император Николай I.

В различных вариантах игры общими были ее принадлежности:

1. Топографический план действий (с определенным масштабом).
2. Шашки, изображающие войска (пехота, кавалерия, артиллерия). Каждая шашка обозначает полубатальон (450 человек). Из нескольких шашек составляются более крупные боевые единицы (корпуса, дивизии и т. д.).
3. Масштаб для определения движения войск.
4. Масштаб для определения дальности выстрелов.
5. Кости для решения сомнительных случаев, не подлежащих топографическому расчету.
6. Таблица для отметки убыли во время боя.

Несмотря на то что у военной игры было много критиков («вредная забава, поскольку дает ложные понятия о военном деле»), этот вид досуга привился в армейской среде, правда, не совсем добровольно. В критической статье А. Станкевича «Военная игра» [Станкевич, 1862] писалось о том, что грех не учитывать такие важные понятия, как воспитание солдат, доверие к начальнику, патриотическое воодушевление, которые «не подлежат никакому математическому расчету». Усилиями военных профессионалов военная игра стала подобием экзамена, со строгой отчетностью и обязательным соблюдением всех игровых этапов (сокращать игру позволено только штатским).

Для широкой публики разрабатывались остросюжетные картонажные баталии по упрощенным схемам. Не последнюю роль в них играли кости – с их помощью проверялась благосклонность фортуны и удовлетворялась тяга к азарту. От использования костей не отказались и военные профессионалы: они использовали их как «средство для определения случайностей, не подлежащих никакому расчету, но имеющих нередко решительное влияние на ход и результат действий» [Руководство..., 1847. С. 11–12]. Игровые кости изготавливались не только с цифрами, но и с надписями («отступление», «разбит», «совершенное поражение»).

О том, что военные игры были интересным занятием, свидетельствует факт их использования в домашнем досуге. Известно, что М. Лермонтов и его близкий друг и родственник А. Шан-Гирей часто проводили вечера за военной игрой (Лермонтов был юнкером, а Шан-Гирей учился в артиллерийском училище).

Разновидностью «Das Kriegsspiel» были военно-морские игры на картах с условным изображением моря и прибрежных укреплений. Правила этих игр, как и сухопутных, согласовывались с армейскими уставами и расчетами военной науки (учитывались поражающая сила оружия, скорость передвижения кораблей, коней, пехоты и т. д.). Это делалось специалистами, сведущими в сухопутном или морском деле, и предназначались игры для воспитанников казенных учреждений. Офицер Владимир Войт, преподаватель морского корпуса, напечатал две настольные игры, обновленные по правилам военной науки – «Сухопутная военная игра» и «Морская игра» (1846). За основу он взял существовавшие модели игр, добавив к ним современные расчеты боевого вооружения. В «Морской игре» маневры кораблей (шашек) осуществлялись согласно показаниям кости с обозначением движения ветра. Другая кость служит для определения повреждений, получаемых кораблем

(1 – подводная пробоина; 2 – потерял стену; 3 – повреждения руля; 4 – подбиты стены; 5 – повреждена рея; 6 – повреждена мачта). Автор предупреждает: расчеты, сделанные в игре, будут только приблизительными, поскольку боевая реальность сложнее игровой. «При сложности частей, входящих в состав корабля, и по примеру морских сражений, в которые, при тысяче выпущенных ядер, насчитывают самые небольшие повреждения, трудно с должною вероятностью определить повреждения, которые часто зависят от удачей и от случая; в особенности в наше время, удачно брошенная бомба произведет вред неприятелю сильнее сотни ядер. А потому, отстранив вычисление повреждений, основанных на теории вероятностей, предположим условия, не противоречащие этим вероятностям. Притом же надо заметить, что цель этой игры не уничтожение шашек, а производство большего числа маневров, которые могут принести несомненную пользу» [Войт, 1846]. Умение придумывать маневры и просчитывать их результаты полезно для будущих военных офицеров.

В военно-патриотической литературе побед добивались не знаниями и расчетом, а русским задором и верноподданническим воодушевлением. В «Очерках деятельности наших моряков», написанных тем же В. Войтом, даны портреты знаменитых русских военачальников. Среди них фельдмаршал князь Григорий Потемкин-Таврический, не отличавшийся знанием военной науки. «Светлейший, зная бесшабашную храбрость русских, не хлопотал, да и не имел ни средств, ни времени хлопотать о доброкачественной постройке кораблей, имевших слабую артиллерию, обраставших травой и ракушками, тогда как турецкий флот, выстроенный французскими инженерами и обладающая сильнейшею артиллерией, превосходил наш во всем» [Воспоминания..., 1887]. Войт цитирует письмо Светлейшего к руководителю русской эскадры Федору Ушакову в 1790 году, в котором Потемкин приказывает: «Хотя всем погибнуть, но показать свою неустрашимость в нападении и истреблении неприятеля». Победы над турецким флотом знаменитый флотоводец Ушаков добился не гибелью русского войска, а неожиданными маневрами и тактическими расчетами, о которых в «патриотических очерках» не упоминается ни словом.

Особую группу военных игр составляли игры на картах, воспроизводящих географию реальных военных конфликтов. Помимо досуговых функций они выполняли роль информационно-патриотических плакатов: знакомили с географией военных действий, расположением войск,

национальной атрибутикой воюющих сторон. Несколько игр с картой Крымского полуострова вышло во время Севастопольской кампании 1853–1855 годов. И хотя Россия в этой войне потерпела поражение, «славное севастопольское сиденье» вызвало в русском обществе мощный патриотический подъем. О значении национального единения в период тяжелых испытаний писалось в брошюрах и чтениях для народа, издаваемых в годы новых военных кампаний [Арсеньев, 1878]. Не оставались безучастными к военной трагедии и дети, разделявшие переживания взрослых. Этнограф В. Харузина вспоминала, как во время войны на Балканах девочки и мальчики играли в «крепости», которым давали названия реальных военных укреплений (эти названия они слышали в разговорах взрослых, горячо обсуждавших события) [Харузина, 1999].

На тему Крымской войны было выпущено несколько общеупотребительных картонажных игр. Синопской победе, одержанной в 1853 году русским флотом под командованием адмирала Нахимова, была посвящена «Синопское сражение с призами, новейшая игра», изданная И. Трухачевым в 1853 году. О Синопской битве, ставшей предметом военной гордости россиян, рассказывалось также в уличных и домашних косморамах.

«Большое военное лото» (1856) было оформлено как карта с изображением театра военных действий (Крымского полуострова) и нанесенными на краях карты названиями населенных пунктов. По краям карты помещался и ряд пронумерованных квадратиков разного цвета. В игре используются 24 фигурки солдат четырех цветов. Эти цвета обозначают воюющие армии: зеленый цвет – Россия, желтый – Турция, голубой – Франция, красный – Англия. Игроки вытаскивают из мешочка фишки с номерами (всего 90 фишек) и смотрят, квадрат какого цвета обозначен этим числом. Если цвет квадрата совпадает с цветом страны, за которую воюет игрок, то фигурка ставится на это число. Если нет – игрок платит штраф. Выигрывает тот, кто быстрее расставит всех своих солдатиков на игровом поле. «Взятие крепости. Новая игра» (1855) и «Военная игра с вознаграждением» (1857) сделаны по одному принципу: маршрут игроков обозначен кругами (числом 30), в которых изображены воинские звания русской армии. Эти изображения следуют по мере возрастания звания (капитан, майор, подполковник, полковник, генерал-майор, генерал от кавалерии, генерал от артиллерии, генерал фельдмаршал). Передвигая фишки, игрок движется к финишу, цель которого – получение высшего военного звания.

Если игры на игровых полях раскладывались на столе, то картонажные панорамы, посвященные военным событиям, выставлялись в доме на обозрение. С началом военных действий в Крыму была издана картонажная панорама «Военный театр для детей в двух переменах» (1854). Она состояла из двух литографированных картин («Штурм крепости» и «Морское сражение»), помещенных в папку. Вырезанные корабли и сложенные панорамные картины нужно было поставить на столе, закрепив в прилагаемую к игре дощечку. Военным действиям в Крыму была посвящена игра «Красная пушка», изданная А. Лосевым в 1856 году. Игра включала в себя панорамное изображение турецкого лагеря, 2 картонажные пушки и 18 фигур (пеших и конных). Описание игры начинается с рассказа о первых победах русской армии в Крымской кампании. «Кто из вас, милые дети, не слышал о блистательной победе, одержанной русскими войсками над турками в Азиатской Турции, на Кадык-Ларских высотах, 19 ноября 1853 года? Этот день навсегда оставит память о храбрых войсках Закавказского края, и не только там, но и во всей России долго не забудется эта знаменитая битва, в которой князь Бебутов совершенно разбил тридцати-шести тысячный турецкий корпус Анатолийской армии, предводимый сераскиром Абди-Пашей». Во время кровопролитного сражения русская армия захватила 24 пушки, в том числе знаменитую Красную пушку, которую турки отстаивали с большим мужеством. Эта медная пушка, окрашенная в красный цвет, была настоящим произведением искусства. Когда пушка была наконец отбита у турок, она была красной не только от краски, но и от крови защитников и нападавших.

В мастерской А. Иконникова была напечатана «Детская игра в корабль» (цензурное разрешение дано в сентябре 1855 года). В правилах сказано: «Сперва нужно установить картонажную декорацию, изображающую сражение; перед ней поставить картонажный корабль и пароход, сложивши корабль и мачты, которые изображены на плане, после того дети берут пушку, стреляют в корабль, разрушают его, тем игра и оканчивается». Поначалу казалось, что так же легко будет одержана победа в реальной войне.

Вооруженные конфликты, в которых принимала участие Россия, становились материалом иностранных настольных игр. Крымская война не была исключением. В немецком издании игры «Abenteuer in dem Feldzuge nach der Krim. Ein Gesellschaftspiel» (1856, нем. «Приключения в Крымской кампании. Общеупотребительная

игра») подробно перечислены основные военные события Севастопольской кампании. Маршрут составлен из 64 квадратов, ведущих к центру. В квадратах изображены картинки сражений, с указанием дат и географических названий («Марш на Балаклаву», «Битва при Черной», «Второй штурм Севастополя», «Третий штурм 7 сентября 1855», «Уничтожение русского флота», «Вхождение в Севастополь» и т. д.). Картины сражений чередуются с картинками из армейского быта («Письмо на родину», «Обед в ресторане французского лагеря»). Война представлена глазами французского офицера, который шлет известия на родину (почтовые знаки перемежаются с военными эмблемами). Жанр «письма с фронта» (или «записок», пересылаемых с места сражений) широко использовался в литературе. В 1860 году в «Журнале для чтения воспитанникам военно-учебных заведений» была напечатана повесть «Четыре года из прошедшего» под инициалами И. В., написанная от лица молоденького русского офицера. Этот юношеский вариант «Севастопольских рассказов» мог показаться пародией на Л. Толстого, если бы не серьезность темы. Юноша, попавший в самое пекло военных действий на Малаховом кургане, описывает славные пирушки, любовные приключения и прочие «штатские» события. Последние слова повести – «Прощай, Крым, страна чудес» – никак не связаны с севастопольской трагедией, как будто речь идет об увеселительной прогулке. Такой же увеселительной затеей предстает Крымская кампания в настольной игре.

В изданиях для народа (раешные листы и косморамы) оптимизм поддерживался другими способами. В первую очередь, это героизация образов военачальников и русского императора (им посвящались стихи-панегирики). Противники же изображались в карикатурно-насмешливых образах, что тоже поддерживало патриотический подъем в народной массе:

«Англичане и французы
Нечестивому союзу
С туркой ревностно верны,
Им душевно преданы,
К нам свои пригнали флоты <...>»
[Осада..., 1855. С. 3].

Карикатур и панегириков не было в изданиях для образованной публики. Эти издания ориентировались на традиции русской батальной живописи и отличались сдержанностью в выражении чувств и художественным изяществом.

Патриотически настроенные покупатели в период Крымской кампании требовали игр русского производства. Издатели увеличили их

выпуск, причем не только на тему актуальных событий, но и связанных со славными страницами русской военной истории. В картонажах тщательно воспроизводилась военная амуниция разных армейских чинов. В хромо-литографическом издании «Военный переодеваемый костюм» (1853) Лосева были представлены с точностью костюмы различных полков: офицера лейб-гвардии Павловского полка, барабанщика л-гв. Преображенского, знаменосца л-гв. Семеновского, унтер-офицера л-гв. Конного и др. Этот же издатель выпустил в период Крымской кампании картонажи «Дружины государственного подвижного ополчения» (1856) и «Конно-образцовый полк» (1857).

Образцом для русских военных панорам служили немецкие издания. В Педагогическом музее военно-учебных заведений Петербурга для занятий с детьми рекомендовалась картонажная игра «Kartenhäuser. Der Sturm auf Schelde» (нем. «Картонные домики. Штурм на Шельде»), выпущенная в Германии. Игра начиналась с создания картонных сооружений, образующих форты и стены крепости, и расстановки фигур картонажного войска. Во второй части игры можно было заняться непосредственно «войнушкой». К игре прилагались две дудки, дую в которые, нужно было опрокидывать фигурки противника. Был в игре и элемент драматизации (как в картонажном театре). В «Прологе» разыгрывался разговор между тремя лицами: генералом с парламентаром от осаждающей стороны и парламентаром от защитников крепости. Аналогичный военный театр издал А. Иконников. В его «Детской театральной игре» (1880) была пьеса на тему «Ополчение, драматическое представление в 4 картинах», посвященная событиям войны 1855 года. Произносятся речи за картонных персонажей, дети осваивали патриотическую риторику.

Настольные военные игры не только развлекали и воспитывали, но служили источником информации: из них можно было узнать топографию военных действий, вид обмундирования, боевую хронику. На это указывало и название «игра-новость», под которым они рекламировались: игра сообщает новости. Издание «Морская битва под Порт-Артуром» с подзаголовком «игра-новость» вышло в 1905 году. Такое издание могло бы показаться кощунственным (под Порт-Артуром погибла русская эскадра), но современники военной трагедии так не считали. Более того, приобретение игры служило проявлением чувства патриотизма. Игры позволяли «оживить» военную карту, помогали представить происходившее и следить за развитием событий. Детские издания скупно печатали информацию о военных действиях, а потребность уз-

нать о событиях на фронте была очень велика. Писатель Л. Пантелеев вспоминал, как ребенком он следил за ходом военных действий на фронтах Первой мировой войны: бело-синими бумажными флажками мальчик отмечал на карте продвижение наших войск и черно-красно-желтыми флажками – передвижение неприятеля. Играл он и в военные картонажи, которые получал в качестве приложений к журналу «Задушевное слово». Это были красочные литографические листы для вырезания с изображениями солдат и офицеров всех видов войск (пехота, артиллерия, казаки, уланы, самокатчики, мотоциклисты), а также пушек, полковых кухонь, санитарных повозок. Для подписчиков журнала периода русско-японской войны была напечатана игра «Японская гвардейская эпоха» (1905). На глянцевых полях война выглядела как вполне привлекательное занятие: победы давались бросанием кубика, а поражения можно было переиграть. Игры, красочные плакаты и ура-патриотическая литература вдохновляли подростков на побеги из дома на фронт (массовые побеги были настоящим бедствием).

Первая мировая война – тема последних дореволюционных военных игр. Для сына Николая II была приобретена игра «Европейская война», изданная с разрешения военной цензуры в 1913 году. В этой игре столкновение происходило между русской, французской, немецкой и австрийской армиями, представленными фигурами картонных солдат в амуниции своих стран. На картонном поле издатели поместили картину современных боевых действий, а на коробке – зрелищные взрывы снарядов. Взрывы (в силу живописности и экспрессивности) изображались даже там, где речь шла о старинных баталиях. Таким способом производитель привлекал внимание к своей продукции.

Скромнее выглядела новая военная игра «В тыл и фланги!», подготовленная издательством «Песталоцци» в 1914 году. Ее содержание приближено к ситуации реального военного конфликта армий России и Франции с армиями Германии и Австрии. Полем для игры служит разделенная на квадраты схематичная карта Европы. Игроки передвигают свои армии по железным и шоссейным дорогам. Побеждать неприятеля можно или превосходством сил, или обходом в тыл (отрезанные от базы войска попадают в плен), или боем равными силами (в последнем случае вопрос о победе решается бросанием кубика). Злободневным для военной эпохи было напоминание игрокам о том, что «побежденный не имеет права обижаться, так как он побежден не только искусством, но и счастьем. Личная его храбрость в этой войне не участвовала».

Специальные издания игр рассказывали о новых видах вооружения, в том числе и воздушного. В предверии Первой мировой войны были выпущены игры «Сражение в воздухе» и «Аэробелло. Сражение воздушных флотов». В состав последней входило поле сражения, 20 моделей воздушных судов разных типов (в том числе аэроплан, цеппелин). В рекламе игры сообщалось: «Среди игр интересной новинкой является воздухоплавательная игра “Аэробелло или сражение воздушных флотов”» (издание и сост. К. Я. Магалиф, в Санкт-Петербурге), имеющая характер состязания и основания на строго продуманных правилах, как и шахматы, но отличающаяся от последней игры большей доступностью и легкостью усвоения при значительной сложности комбинаций» [Игрушечное..., 1911. С. 18]. Это была игра стратегического характера. Ее составитель преследовал мирные цели: «заинтересовать детей и юношей делом авиации вообще, а различные комбинации воздушной войны могут способствовать развитию их сообразительности, заставлять фантазию работать в совершенно новой для них области». Со всем скоро мальчики, игравшие в цеппелины и аэропланы на картонном поле, увидели эти боевые машины в действии.

Сделать игрушечный цеппелин как настоящий было делом затруднительным, а вот многое другое производители игрушечной продукции изображали в совершенстве. Техника игрушечного производства в начале XX века достигла высокого уровня, так что воспроизведение военных карт, обмундирования и макетов оружия для игры делалось с большой степенью достоверности. Дошло до того, что Министерство внутренних дел в 1911 году разослало циркуляр, в котором сообщалось о запрещении продажи детских игрушек, представляющих собой копии предметов обмундирования (были изъяты из продажи шапки лейб-гвардии гусарского полка с форменной офицерской кокардой).

Близость реальных войн не уменьшала традиционного интереса мальчиков к военно-историческим играм. В 1912 году широко отмечалось столетие Отечественной войны 1812 года. Появилось много книг для детей, посвященных юбилею. В рецензиях на литературу для детей, выпущенную к столетию войны 1812 года, осуждались проявления шовинизма. «Ненависть, которую испытывали наши предки к Наполеону и “великой армии”, испытывают как будто и современные нам авторы, и иногда кажется, что, как и сто лет назад, отступление “великой армии” сопровождается литературным улюлюканьем» [Что и как читать

детям, 1912–1913. С. 16–17]. В настольных юбилейных играх «улюлюканья» не было: там воспроизводилась военная форма и планы исторических сражений. Издательство «Детский мир» подготовило картонажную игру «Отечественная война 1812–1912», состоявшую из плаца, 12 фигур воинов и 12 флагов. На обложке игры был изображен Наполеон в знаменитой позе со сложенными на груди руками. Правила игры близки к шашечным, а поле представляло собой соединение условно шашечного и картиночного поля (в некоторых клетках изображены русские города – попав на них, противник получал преимущество в своих ходах).

Листы на тему военной истории обильно печатало издательство К. Я. Магалифа. Детям давались рекомендации, позволяющие «оживить бумагу». «На обратной стороне витязя отмечены самые опасные для жизни места. Если боец раньше уже принимал участие в битве, то прежние ранения заклеиваются гуммированной бумагой. На время турнира копье можно заменить ручкой с пером. Капля чернил на нем заменит кровь» («Искусство оживить бумагу. Новое занятие для детей»).

Капли крови, страшные взрывы, как и вся настольная военщина, обсуждались и осуждались педагогами. Но жизненный опыт подсказывал, что не военные игры – источник жестокости. Известный критик Н. Соболев в статье «Застольные игры» высказал свое мнение: «Излюбленные мальчишками военные игры: Сражение в воздухе, морской бой и т. п. Педагоги недолголюбивают их, а я ничего преступного в них не нахожу. Детям неизбежно пережить период “варварства”, и не лучше ли, если изживут они свои воинственные наклонности, сидя за столом, чем в уличных схватках?» [Игра, 1918. С. 19].

Воинственные наклонности изживались сами собой в период военных невзгод. Один из мемуаристов вспоминал, как в его семье увлекались военными играми. Дети и взрослые рисовали русских солдат и генералов (любимой фигурой был генерал Брусиллов), против которых выставлялись солдаты кайзера (сложенные в несколько раз листы бумаги разрезались по контуру, а после раскрашивались). В ход шли также военно-морские и сухопутные военные игры, связанные с передвижением фигур по квадратам. Это увлечение было данью войне 1914–1915 года. Страсть к картонажным баталиям прошла, когда семья попала в котел Гражданской войны 1918 года. Пройдя тяжелые испытания и оказавшись в эмиграции, отец с сыном стали избегать занятий с военными играми: «мы уже посмотре-

лись настоящей войны и никакого интереса к ней не испытывали» [Андреев, 2008. С. 141].

В революционной России традиционные военные игры на картонажных полях переделывались согласно уставу РККА (Рабоче-Крестьянская Красная Армия). Активно разрабатывались новые типы военных игр, по которым подростки, призывники и красноармейцы осваивали азы военного дела. Принципиальным отличием советских военных игр от изданий предыдущей эпохи было соединение военно-топографических знаний с политграмотой и идеологической риторикой.

Источники и литература

Андреев Н. Е. То, что вспоминается. СПб.: Дм. Буланин, 2008. 141 с.

Арсеньев А. В. Славное Севастопольское сиденье: Чтение для войск и народа. Чит. в С.-Петербурге, в аудитории Соляного городка, в Москве, в нар. читальнях Комиссии по устройству нар. чтений. М.: Тип. А. Торлецкого, 1878.

Войт В. Морская игра. СПб.: Тип. Морского кадет. корпуса, 1846. С. 13.

Воспоминания и впечатления: Очерк деятельности наших моряков В. Войта. СПб.: Общественная польза, 1887.

Детский павильон: Книжка, содержащая в себе черты из русской истории, разные повести, разговоры, анекдоты, стихотворения, сказочки и проч., сост. на 1826 год Б. Федоровым. СПб.: Тип. Х. Гинце, 1836.

Игра, непериодическое издание, посвященное воспитанию посредством игры. Издание театр. отдела нар. комиссариата по просвещению. 1918. № 3. С. 19.

Игрушечное дело. 1911. № 2. С. 18.

Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. С. 102.

Линдер И. М. Первые русские мастера. М.: Физкультура и спорт, 1979. 12 с.

Осада Севастополя, или Таковы русские. Доблестно-геройская кончина вице-адмирала Корнилова. М.: Тип. А. Семена, 1855. 3 с.

Отдых в пользу, или Собрание занимательных картин. Посвящается малолетним детям / Пер. с франц. М.: Тип. М. Пономарева, 1827. 5 с.

Пантелеев Л. Избранное. Л.: Детлит, 1978. 550 с.

Путеводитель к истинному человеческому счастью, или Опыт нравоучительных и отчасти философских рассуждений о благополучии человеческой жизни и средствах к приобретению оною. Ч. 1–3. Изданием Н. Новикова. М.: Университет. тип., 1784. Ч. 3. С. 114–115.

Рейсвиц. Руководство к изображению военных событий. Берлин, 1824.

Руководство к военной игре / Сост. А. Кузминский, гвардейского генерального штаба капитан. СПб.: Тип. К. Крайя, 1847. С. 11–12.

Русские письма. Сельские упражнения старого служивого // Глинка С. Русские исторические и нравоучительные повести: в 3-х ч. Ч. 3. М.: Университет. тип., 1820. С. 13–73.

Саргин Д. И. Древность игр в шашки и шахматы. М.: Тип. И. И. Иванова, 1915. 298 с.

Соколовский М. Кадетский журнал полвека назад. Журнал для чтения воспитанникам военно-учебных заведений как повременное издание. 1836–1863. Историко-библиограф. очерк. СПб.: Тип. П. П. Сойкина, 1904. 68 с.

Станкевич А. Военная игра // Военный сборник. 1862. Т. 26. № 7.

Толль Ф. Наша детская литература. СПб.: Тип. Э. Веймара, 1862. 151 с.

Харузина В. Прошлое. Воспоминания детских и отроческих лет. М.: Новое литературное обозрение, 1999. *Что и как читать детям.* 1912–1913. С. 16–17.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

Костюхина Марина Сергеевна

доцент кафедры языкового и литературного образования ребенка
РГПУ им. А. И. Герцена, к. фил. н.
наб. р. Мойки 48, Санкт-Петербург, Россия,
эл. почта: eakost@yandex.ru
тел.: 89217661662

Kostyukhina, Marina

Herzen State Pedagogical University of Russia
48 Moika, Saint-Petersburg, Russia
e-mail: eakost@yandex.ru
tel.: 89217661662