СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие 6

Введение 17

Глава 1. Бог не играет в карты 35

Глава 2. Крестьяне пик и короли червей 57

Глава 3. Карты, деньги, научная революция 83

Глава 4. Всему свое время! 113

Глава 5. Юным джентльменам и леди 148

Глава 6. Дорога к храму добродетели 179

Глава 7. Подземелья и перроны 209

Глава 8. Большое путешествие детей 231

Глава 9. Это должен знать каждый! 263

Заключение 292

Список источников и литературы 297

Список иллюстраций 311

Указатель имен 314

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), датируемое 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,

[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/.

которые россияне тратят на настольные игры, достигая десятков миллиардов рублей в год[1].

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 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»[2] 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 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

---

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

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

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 жилища[1]. 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 себя[2].

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, причем игры являются как отражением, так и инструментом для осуществления имперской власти»[3]. 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»[4].

Большое значение имеет и факт эмоционального вовлечения в игру, который задает новые темпоральные и пространственные

---

[1] 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.

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

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

[4] Ibid. P. 24.

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… 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…»[1]

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

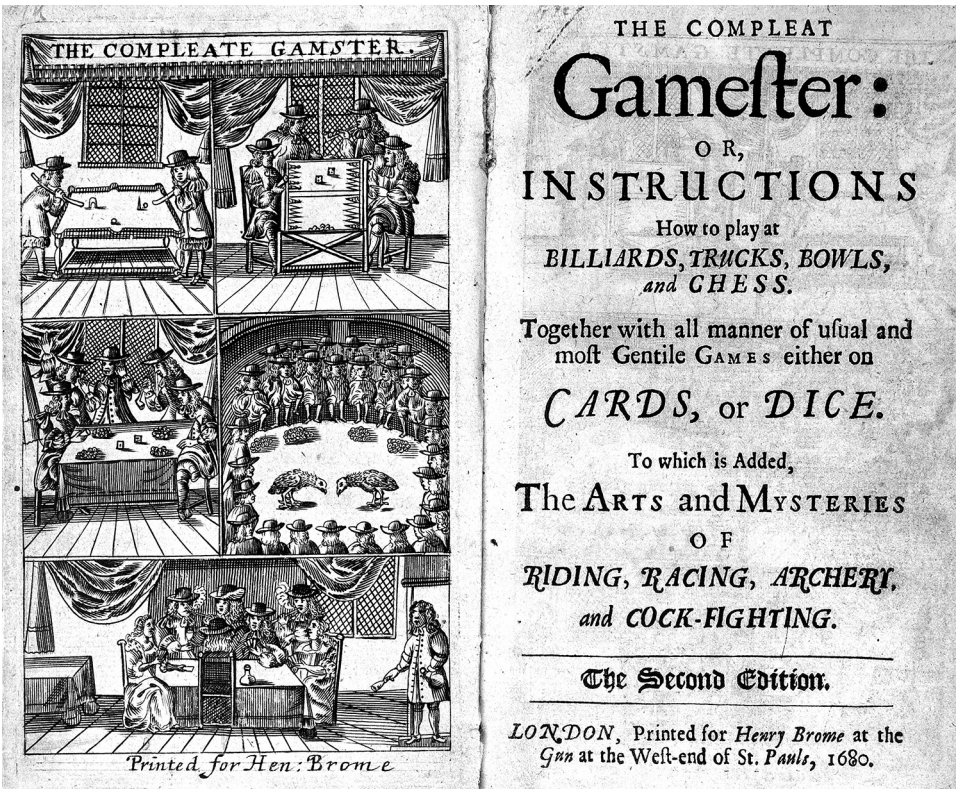
[1] A Letter from a minister to his friend concerning the game of chesse. London: Thomas Parkhurst, 26 April 1680 // Early English Books Online. https://quod.lib.umich.edu/e/eebo/A48023.0001.001/1:1?rgn=div1;view=fulltext.

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»[1].

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 games» — игры, которые играются на столе или другой плоской поверхности (игры с игровым полем, карточные игры, игры с игральными костями, игры с солдатиками, 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

[1] *Burke P.* Play in Renaissance Italy. John Wiley & Sons Limited, 2021.



Ил. 1. Фронтиспис «Заядлого игрока» Чарльза Коттона (1680)

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 тело[1]. К первым он относил только шахматы, доски и карточные игры. Для него была важна и роль фортуны

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

в игре. Он выделял шахматы как игру, в которой важен не случай, а расчет, и замечал, что в картах 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)»[1].

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»[2].

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 прочие 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 обеспокоенного, всегда взволнованного…»[3] Тем не менее, осудив игры и описав всевозможные риски игры на деньги, он приводит

---

[1] 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.

[2] *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.

[3] Ibid. P. 1.

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»[1]. 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) играются сидя и не требуют особой активности; б) играются на столе или другой плоской поверхности; в) имеют не развлекательную, 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 играться 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.

---

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

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-Йоркской 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 игральных 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»[1] и Джил Шефрин «Аккуратно разрезано»[2]; работы, систематизирующие колоды карт, — Уильяма Шатто[3], Уильяма Хьюза[4], Кэтрин Харгрейв[5], Эдварда Тэйлора[6] и описания настольных игр — Фрэнсиса Уайтхауза[7], Адриана Севильи[8], Эллен Лиман[9], а также прекрасно

---

[1] *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.

[2] *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.

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

[4] *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.

[5] *Харгрейв К.* История игральных карт. М.: Центрполиграф, 2016 [1930].

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

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

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

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

иллюстрированные каталоги Дэниела Крауча[1]. 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.

[1] 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/.