

DOI: 10.31857/S0130386424030023

© 2024 г. Г.В. ШПАК

РОССИЯ КАК ФРОНТИР ЕВРОПЫ В БРИТАНСКИХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИГРАХ ЭПОХИ ГЕОРГОВ

Шпак Георгий Владимирович — старший научный сотрудник Института всеобщей истории РАН; Российский государственный гуманитарный университет (Москва, Россия).

E-mail: geo.shpak@gmail.com

Scopus Author ID: 57194869515

Аннотация. На протяжении XVIII в. в Англии формируется индустрия, призванная обеспечить растущее население средствами проведения досуга. К ним относятся и образовательные игры — игральные карты, пазлы, настольные игры. Образовательный аспект подразумевал, что игра является не только способом развлечения, но и средством воспитания и обучения. В статье рассматривается образ Российской империи, представленный в британских играх XVIII — начала XIX в. Особое внимание уделено проблеме взаимодействия игрока и игровой реальности, проанализированы имплицитные свойства географических пространств, когда в зависимости от характеристик «места» игроку предлагалось выполнить определенное действие. Автор разделяет игры рассматриваемого периода на три типа — карточные игры, настольные игры в виде переработанной географической карты и настольные игры с индивидуальным игровым полем и буклетом. Сделан вывод, что вне зависимости от игрового формата традиционное для раннего Нового времени деление России на азиатскую и европейскую части отразилось на ее образе во всех рассматриваемых играх. Европейская часть России, как правило, описывалась в тех же категориях, что и другие регионы Европы. Азиатская же Россия могла наделяться самыми разнообразными характеристиками. В одних играх она могла описываться как населенная невежественными кочевыми племенами Тартария, в других — как морозная и безлюдная Сибирь. Иногда эти характеристики совмещались, но ясно, что фрагментация на «европейский» и «азиатский» мир, презентуемая в британских образовательных играх, оказывала существенное влияние на формирование идентификационной модели у британского юношества эпохи Георгов.

Ключевые слова: игры, Великобритания, образ страны, Россия, образование, географические представления, досуг.

G.V. Shpak

Russia as a Frontier of Europe in the British Educational Games of the Georgian Age

George Shpak, Institute of World History, Russian Academy of Sciences; Russian State University for the Humanities (Moscow, Russia).

E-mail: geo.shpak@gmail.com

Scopus Author ID: 57194869515

Abstract. In the eighteenth century, an entertainment industry grew in England, including educational games such as playing cards, puzzles, and board games. The educational aspect implied that the game was not only a way of entertainment, but also a source of knowledge. The author examines the image of the Russian Empire shaped by British games of the eighteenth and early nineteenth centuries. He gives special attention to the problem of the player's interaction with the

game reality, analyses the implicit properties of geographical spaces, which manifest themselves when, depending on the characteristics of the “place”, the player is asked to perform a certain action. The author divides the games of the period under review into three types, namely card games, board games designed as geographical maps, and board games with an individual playing field and booklet. He concludes that, regardless of the game format, the traditional early modern division of Russia into Asian and European parts was reflected in its image in all the games under consideration. The European part of Russia, as a rule, was described in the same tones as other regions of Europe. Asian Russia could be endowed with a variety of qualities. In some games it could be described as inhabited by ignorant nomadic tribes of Tartaria, in others — as frosty and deserted Siberia. Sometimes these characteristics were combined, but it is clear that the fragmentation into the “European” and “Asian” worlds presented in British educational games influenced significantly the formation of identification patterns among British youth of the Georgian era.

Keywords: games, Great Britain, the image of the country, Russia, education, geographical representations, leisure.

На протяжении XVIII в. в Великобритании происходит так называемая «финансовая революция», начало которой ознаменовалось открытием первого английского банка в 1694 г. Увеличение заработков вело к росту численности среднего сословия, а рост населения в Англии (с 5,5 млн в начале XVIII в. до 9 млн к началу XIX в.)¹ способствовал формированию новой индустрии развлечений и трансформации досуговых практик. К началу XIX в. издатели разработали игры на самые разные темы — географические, исторические, моральные и пр.

Анализируются образовательные игры (игральные карты, пазлы, настольные игры и пр.) преимущественно в англоязычных исследованиях. Среди работ, где затрагиваются непосредственно географические образовательные игры, стоит выделить монографию «Играя с картами. Картографические игры в западной культуре»², а также работы, где рассматриваются географические игры в контексте более широкого круга образовательных игр, — диссертация «Правь, Британия. Настольные игры, Британия и мир, ок. 1759—1860»³ и монография «Культурное наследие игры в гуся: 400 лет печатных настольных игр», принадлежащие перу А. Севилли⁴. Имеется также немало статей, в которых проанализированы отдельные географические игры. Например, статья «Географическая настольная игра: популяризация туризма и путешествий в Англии и Уэльсе эпохи Георгов»⁵ и «Зверь в коробке: игра с империей в Британии начала девятнадцатого века»⁶. Однако в отечественной историографии вопрос о генерировании образа России в британских настольных играх не поднимался. В данной статье будет предпринята попытка рассмотреть, какие идеологические компоненты включали в себя игры, повествующие об устройстве Российской империи.

Географические карты всегда служили источником разнообразной информации о регионах, включая, помимо топографических сведений, данные о населении, ресурсах, политических объединениях и пр. Однако в XVII—XVIII вв. представления о «Московских землях» в Англии зачастую основывались отнюдь не на достоверных фактах⁷. Картография XVII—XVIII вв. разделяла Россию на европейскую Московию (как иногда все еще называли Россию)

¹ «Культура Духа» vs «Культура Разума»: Интеллектуалы и Власть в Британии и России в XVII—XVIII веках / под общ. ред. Л.П. Репиной. М., 2022. С. 13.

² *Playing with Maps: Cartographic Games in Western Culture*. 2023 // URL: <https://brill.com/display/title/64720> (дата обращения: 15.12.2023).

³ *Davies G. Rules Britannia: Board Games, Britain, and the World, c. 1759—1860*. Exeter, 2023.

⁴ *Seville A. The Cultural Legacy of the Royal Game of the Goose: 400 years of Printed Board Games*. Amsterdam, 2019.

⁵ *Dove J. Geographical board game: promoting tourism and travel in Georgian England and Wales* // *Journal of Tourism History*. 2016. № 8 (1). P. 1—18.

⁶ *Ray R. The Beast in a Box: Playing with Empire in Early Nineteenth-century Britain* // *Visual Resources*. 2006. № 22 (1). P. 7—31.

⁷ *Фоменко И.К. Скифия, Тартария, Московию, Россия — взгляд из Европы: Россия на старинных картах*. М., 2010.

и азиатскую Тартарию, что видно по картам и описаниям многих европейских авторов. Например, в 1716 г. в книге Дж. Перри «Состояние России при нынешнем царе» была опубликована карта, составленная знаменитым картографом Германом Моллем⁸. В ней территория Русского царства разделена на европейскую часть, Великую Тартарию и Восточную или Китайскую Тартарию. Граница Европы и Азии, которая играет важнейшую роль для понимания восприятия России, обозначалась по линиям рек Дон, Тобол, Иртыш, Обь. Но уже в XVII в. географы начали применять игровые практики для распространения географических сведений и знаний о физическом устройстве мира.

По уровню географического охвата британские географические игры можно разделить на три группы — игры, в которых изображены Англия и Уэльс; игры, в которых изображена Европа, и те, где изображен весь мир. Нас интересуют две последние группы, поскольку именно они демонстрируют образ Московии и Российской империи, конструируемый в британском обществе.

Хотя первые игральные карты с изображением британских графств датированы 1590 г., только в последней трети XVII в. будут опубликованы карты с описанием регионов мира. Британский издатель Генри Бром издал свою версию географической игры в 1676 г., взяв за основу работу французского картографа Пьера Дюваля «Географические таблицы, представленные в виде карточной игры»⁹. Как и у Дюваля, червовая масть обозначала Европу, пиковая — Африку, бубновая — Азию и трефовая — Америку. Одно из отличий было в том, что во французской версии «Московия, или Великая и Белая Россия» представлена валетом, а в британской — тройкой червей. Конечно, «стоимость» карты не всегда отражала восприятие региона, но традиция изображения регионов с определенным «номиналом» была довольно устойчивой.

Как и на географических картах, территория России в карточной игре Брома дробится из-за разделения на европейскую часть — «Московию» и азиатскую — «Тартарию» (Tartary). Во французской версии Тартария (бубновая пятерка) включала в себя пять регионов (*grandes regions*), в том числе Казань и Астрахань без указания их принадлежности Русскому царству. В английской версии Генри Брома Московия включает три «королевства» (*kingdoms*) — Казань, Астрахань и Булгарию; пять «герцогств» (*duchies*) — Московию, Владимир, Двину, Плесков (Псков), Смоленск; и Орду, помеченную как «общность татар» (*comonalties of tartars*). Пятерка бубен у Брома, как и у Дюваля, обозначает «Азиатскую часть или Великую Тартарию», включающую племена самоедов, ногайских татар, страну Китай и пр¹⁰.

Помимо Генри Брома, географическими описаниями Дюваля вдохновлялись Джон Селлер (1632–1697) и Джозеф Лентхолл (1683 — ок. 1762). Описание Московии у Селлера идентично версии Брома. Однако оно содержит дополнительный туз с изображением географической карты каждого региона и кратким его описанием. Московия изображена на карте Европы, известной «плодородными почвами, развитой торговлей, науками и искусствами». На карте с Азией изображена Тартария как самостоятельный регион. Про Азию сказано, что она «всегда будет известна сотворением человека и прославляема за рождение спасителя» и что «именно в Азии расположен райский сад Эдем»¹¹.

Колода Дж. Лентхолла практически идентична колоде Брома, но из числа «царств» на карте с Московией (тройка червей) исчезает Булгария. Также дается пояснение: устройство карт «настолько простое и понятное, что их можно использовать во всех английских карточных

⁸ Perry J. The State of Russia, under the present Czar. London, 1716; Seville A., Depaulis Th., Bekkering G.H. Playing with Maps: Cartographic Games in Western Culture. Leiden, 2023.

⁹ Duval P. Les Tables de Géographie réduites en vu Jeu de Cartes. Paris, 1669.

¹⁰ Brome H. Geographical cards made and sold for Henry Brome at ye Gun in St. Pauls Church-yard. London, 1676.

¹¹ Seller J. A Book of Geography, shewing [sic] all the Empires, Monarchies, Kingdoms, Regions, Dominions, Principalities, and Countries in the whole World, c. 1675–97 // URL: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1877-0310-1-91 (дата обращения: 15.12.2023).

играх» и что масти присвоены четырем регионам «не без некоторого смысла или аналогии»¹². Какая именно аналогия имеется в виду, остается без пояснения, так как соотнесение червовой масти (heart — сердце) и Европы, бубновой (diamond — алмаз) и Азии, трефовой (club — дубинка) и Америки, пиковой (spade — лопата) и Африки кажется автору очевидным.

В коллекции «Достопочтенной компании производителей игральные карты» представлена еще одна колода, опубликованная Дж. Лентхоллом в 1714–1715 гг.¹³ Это переиздание колоды Генри Уинстенли 1675–1676 гг. Любопытно количество географических сведений, представленных на каждой карте, а также наличие иллюстраций с изображением местных жителей на фоне столичных городов. Есть здесь и карта «Московиты» (Moscovities) — тройка червей, географические сведения на которой аналогичны представленным на карте Московии Брома. Однако здесь имеется изображение правителя (в короне, воротнике-горгере и меховой мантии) и ряд дополнений. Перевод текста с игровой карты выглядит так: «Московия (Moscovy) — это провинция в центре Российской империи (the Empire of Russia), настолько значительная, что практически дает название всему государству, которое управляет царствами (the kingdoms) — Казанским, Астраханским, Болгарским и герцогствами (the Duchies) — Владимирским, Плесковским (Plaskow), Смоленским и Двинским, названия главных городов которых имеют аналогичные названия, кроме Двинского, где находится Архангельск — знаменитый морской порт на Белом море (the Mer Blanche) или заливе Св. Николая (Gulf of St. Nicolas), основной и практически единственный, где впервые побывали англичане. Принц называет себя Императором, но его обычно именуют Великим Герцогом (the Great Duke). Он свободно (absolute) распоряжается жизнями и судьбами своих подданных, всегда имея охрану из 23000 человек вокруг своего дворца. Его доминионы — это самые северные части Европы, простирающиеся до Азии, занимающие большую площадь, но бесплодные и безлюдные. Города построены из дерева плохо и не имеют укреплений. Везде, кроме приграничных регионов (frontiers), их религия — греческая схизма (Scismatick Greeks). Их патриарх заседает в Москве, а архиепископы — в Ростове, Суздале, Новгороде. Также у них много епископов-суффраганов. Они отвергают образы (images), но признают изображения (Pictures). Являются противниками Римской церкви»¹⁴.

В этот набор включена и отдельная карта с описанием татар «Tartars» — тройка бубен. Сказано, что Тартария состоит из пяти частей — Катай (Cathay), Древняя Тартария (ancien Tartary), Туркестан, Татарская пустыня и Загатай (Zagathay), из которых Древняя Тартария находится на самом севере и в нее входит гора Алтай, «известная местом захоронения многих царей»¹⁵.

Весьма любопытна колода, напечатанная ок. 1790 г. и содержащая обширные географические сведения, которые помещены по всей площади игральные карты. Игра называется «Систематический сборник по географии», но содержит также и исторические сведения. Например, на четверке червей приведена история Англии с 1045 г. до правления Георга III¹⁶.

Россия отнесена в игре к Европе в виде восьмерки червей, при этом сказано, что она по размерам равна остальной Европе, а также занимает часть Азии. Азиатские «королевства» помещены на короле пик, но отмечено, что «две части Тартарии подчинены России и Китаю, одна независима, а четвертая подчинена Великим Моголам»¹⁷. Таким образом, и здесь присутствует разделение на европейскую Россию и необъятную азиатскую Тартарию. Любопытные сведения приведены и на самой игровой карте России. После перечисления граничащих с ней стран и информации о расстоянии от Лондона, религии (греческая церковь)

¹² Lenthall J. Geographical Cards, c. 1745–54 // URL: <https://card-collection.makersofplayingcards.org/Cardhtml/W0222.html> (дата обращения: 15.12.2023).

¹³ Lenthall J. Winstanley Geographical, c. 1715 // URL: <https://card-collection.makersofplayingcards.org/Cardhtml/W0223.html> (дата обращения: 15.12.2023).

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ Ibidem.

¹⁶ A Systematic Compendium of Geography, 1790 // URL: <https://card-collection.makersofplayingcards.org/Cardhtml/W0228.html> (дата обращения: 18.12.2023).

¹⁷ Ibidem.

и форме власти (абсолютная монархия) автор сообщает о производимых товарах и состоянии экономики: «Здесь имеется все, что характерно для равнинного, плодородного, обильного влагой северного климата. Волга (Walga) течет и изгибается на протяжении ок. 3000 миль, не считая других крупных рек. Все народы обращаются к ним за пенькой (cornhemp), льном, смолой, дегтем, свинцом, железом и вооружением, бомбами, мортирами, якорями, огнестрельным оружием. В собственной промышленности (in domestic manufactures) они не превосходят других. Их экспорт составляет 3 миллиона в год. Торговый баланс в их пользу 225 000 ф[унтов] стерлингов»¹⁸.

Автор отмечает, что благодаря реформам Петра I Россия вошла в число цивилизованных наций (polite nations), и сообщает, что Петербург — крупный торговый город, в котором зимой «три тысячи саней постоянно развозят пассажиров». Как и в карты других стран, в описание России включен абзац под заголовком «Любопытно» (Curiosi), где кратко перечислены примечательные факты: «Во время похорон священник произносит молитву, затем вкладывает между пальцами умершего бумагу, подписанную епископом (bishop), и говорит: “Это ваш пропуск в рай”. Колокол 64 фута в окружности. Каналы внутреннего судоходства в 1000 миль»¹⁹.

Данные о самой Тартарии приведены на двойке пик. Сказано, что ее территория простирается от Северного океана до Китая и от Московии до Тихого океана. Каждая из частей Тартарии подчиняется своему императору за исключением независимых княжеств. Любопытно сравнение с индейцами: «Местные жители очень похожи на коренных жителей Америки. Уход за своими прядями (tending their locks), охота и конная езда являются их основными занятиями»²⁰. В качестве примера их городов приводятся Тобольск и Астрахань: «Их образование и промышленность незначительны, а об их городах мы знаем только то, что в Тобольске проживает 15 000 жителей, а в Астрахани — 70 000, и что они ведут торговлю с Персией, которая включает красную кожу, шерстяные и льняные ткани, а также некоторые европейские изделия»²¹.

Авторы игр продолжали использовать образ Тартарии для обозначения совокупности народов, проживавших на территории Российской империи, сообщая, что к ним относятся «магометане, ложные христиане (adulterated Christian) и язычники»²².

Чуть более поздней карточной игрой, на которой запечатлена Россия, является колода «Географические игральные карты» Чарлза Ходжеса (ок. 1827 г.). На игровых картах изображены фрагменты географической карты мира. Россия по-прежнему разделена на две части — «Россия в Европе» (червовая девятка) и «Сибирь» (бубновая семерка), также имеется отдельная карта — «Тартария» (бубновая четверка), ограниченная с четырех сторон Каспийским морем, Китайской империей, Сибирью и Персией. Россия упоминается и на картах Европы (червовый туз) и Азии (бубновый туз), а также предстает в образе Екатерины Второй, изображающей королеву червей²³.

В XVIII в. в Англии разрабатываются не только игры для взрослых, но и образовательные игры для детей. Развитие «средств эксплуатации детского досуга» привело к становлению жанра настольных игр, происходящего от итальянской «Игры в гуся», в которой игроки бросали кости и перемещали фигурки по игровому полю. Главным отличием игр для юношества стала замена игровых костей на специальный волчок — титотум. В основу первых образовательных игр, где игрокам приходилось вращать волчок, легли географические карты. Издателям не составляло труда переработать их, представив в виде настольной игры, где от города, в котором оказывался игрок, зависели его последующие действия.

¹⁸ Ibidem.

¹⁹ Ibidem.

²⁰ Ibidem.

²¹ Ibidem.

²² Ibidem.

²³ Hodges C. The Geographical cards, c. 1827–1830 // URL: <https://www.wopc.co.uk/uk/hodges/> (дата обращения: 20.12.2023).

Первая подобная игра в Англии была представлена географом Джоном Джеффрисом и опубликована издателем Карингтоном Боулзом в 1759 г. «Путешествие по Европе, или Игра в географию», как сказано в правилах, выгравированных на самой игре, «играется также, как и Игры в Гуся»²⁴. Она представляла собой карту Европы с 77 остановками. Некоторые из «остановок» сопровождалось пояснением, имевшим образовательный и идеологический подтекст. Например, попадая в места, где «проживает король», игрок получал возможность удвоить число, выпавшее на волчке. Так происходило, когда игрок попадал в Санкт-Петербург, где правит «царица московская» (Czarina of Moscovy). Проходя через территорию «России или Московии», игрок посещал «Ревель» (9), «Ригу» (10), «Санкт-Петербург» (11), «Архангельск» (12), «Сибирь» (13), «Москву» (14), «Воронеж» (15), «Белгород» (16), «Азов» (17), «Киев» (18). При этом восточнее Сибирь ограничивалась горами, подписанными «Гиперборея, или Рифейские горы»²⁵.

К некоторым из «остановок» относились выгравированные на полях карты комментарии. Попадая в Ревель, игрок пропускал ход, «чтобы увидеть русские боевые корабли (Men of War), направляющиеся в Черное море»; оказавшись в Архангельске, пропускал ход дважды, чтобы «загрузить судно товарами для Англии». В «Сибири» игрок пропускал ход, чтобы «навестить политических заключенных (state prisoners), ссылаемых сюда», а в Воронеже пропускал ход, чтобы увидеть строительство боевых кораблей²⁶. Россия воспринимается в данной игре, как воинственное и не самое дружелюбное место, где в любой точке, кроме Санкт-Петербурга, игроку приходилось пропускать ход.

Количество подобных географических игр в Англии достигало к концу XIX в. уже трех десятков²⁷. Игры служили не только для «географического развлечения», но и формировали определенный образ мира, встраивая в него Великобританию как ведущую мировую силу и ясно очерчивая границы «европейской цивилизации».

В 1768 г. Томас Джеффрис публикует игру «Королевское географическое развлечение; или тур по всей Европе». Так же, как и в игре Джона Джеффриса, игрок перемещает свою фигуру по карте с отмеченными на ней остановками, число которых становятся больше и достигает 103. К примеру, добавлены Иерусалим, Каир и Алеппо. Из остановок на территории России игрок посещает «Архангельск» («путешественник должен пропустить ход, чтобы закупить древесины для Англии»), «Петербург» («столица России, заложенная и основанная царем Петром Первым»), «Москву» («второй и в прошлом главный город России»), «Воронеж» («путешественник пропускает ход, чтобы осмотреть основанные Петром Первым верфи»), «Азов» («пограничный город России, расположенный на границе Азии»), «Полтаву» («путешественник пропускает ход, чтобы осмотреть поле битвы, где Петр Первый одержал полную победу над Карлом XII»)²⁸. Территория России остается разделенной в игре на европейскую и азиатскую части, создавая ощущение отделенности Сибири от остальной России.

В игре Томаса Джеффриса «Королевское географическое развлечение, представляющее полный тур по всему миру» 1770 г. Российская империя разделена цветом на две части — «Россия в Европе» и «Сибирь». Игра представляет собой карту мира с выгравированными на полях комментариями. На территории Российской империи путешественник посещает: «Астрахань» («Единственный порт русских на Каспийском море. Англичанин капитан Илтон строит здесь суда для торговли с Персией шелком-сырцом»); «Тобольск» («столица и резиденция губернатора Сибири, куда русские ссылают преступников»); «Селингинский» («крайний город Сибири, где караванам из Москвы в Китай приходится ждать разрешения императора Китая на доступ в свои владения»). На пути из Японии путешественник посещает

²⁴ Jefferys J. A Journey Through Europe or the Play of Geography. Carrington Bowles Map & Printseller, 1759 // URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1210> (дата обращения: 15.12.2023).

²⁵ Ibidem.

²⁶ Ibidem.

²⁷ Whitehouse F.R.B. Table Games of Georgian and Victorian Days. Hertfordshire, 1971.

²⁸ Jefferys T. The Royal Geographical Pastime or the complete Tour of Europe, London, 1768 // URL: [giochidelloca.it/scheda.php?id=1310](http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1310) (дата обращения: 20.12.2023).

«Камчатку», где пропускает ход, чтобы увидеть «строительство русскими кораблей, предначиненных для исследования Америки»²⁹.

В 1787 г. издательство Р. Сойера переиздало игру 1774 г. «Королевское географическое развлечение для безопасного и быстрого путешествия по всем частям Европы по морю и по суше». Горы, отделяющие «Московию, или Россию» от Азии, названы *Cameno Royas*. Путешественнику в России предстояло посетить «Москву» («второй город России, где можно увидеть самый большой в мире колокол»); «Санкт-Петербург» («Метрополия Российской империи. Пропусти ход, чтобы оценить конную статую Петра Первого и выразить почтение императрице»); «Архангельск» («порт России на Белом море»)³⁰.

В 1794 г. Дж. Уоллис издал игру «Путешествие по Европе Дж. Уоллиса. Новое географическое развлечение». Игра имеет тот же формат, что и предыдущие — правила напечатаны на поле. Сибирь от России отделена Уральскими горами. Пунктами в России, которые посещает путешественник являются: «Архангельск» («город в России на Белом море»); «Санкт-Петербург» («столица России»); «Москва» («город в России. Игрок должен пропустить ход, чтобы осмотреть канал, ведущий в Санкт-Петербург»); «Воронеж» («город в России на реке Дон, знаменитый своими верфями»); «Азов» («город в устье Дона на границе России с Турцией»); «Полтава (*Postawa*) в Польше»³¹. Пропусти один ход, чтобы посмотреть место, где король Швеции Карл XII был разгромлен царем Петром, и почти вся его армия была перебита или взята в плен»); «Херсон» («город в России на реке Днепр»)³².

Вскоре им будет опубликована еще одна игра, получившая название «Кругосветное путешествие Уоллиса»³³. В некоторых копиях Российская империя выделена одним цветом без разделения на европейскую и азиатскую части. Игрок, путешествуя по России, посещает «Петербург» («столица Российской империи, где игрок должен пропустить ход, чтобы осмотреть дорогу, ведущую на Москву, протяженностью в 355 миль и усаженную по обеим сторонам рядами деревьев»); «Астрахань» («татарский город в Азии, столица одноименного королевства. Так как это единственный русский порт на Каспийском море, путешественник пропускает ход, чтобы увидеть пристань, где они нагружают следующие в Персию корабли»); «Тобольск» («столица Сибири в Российской империи. Сюда русские отправляют своих политических преступников»); «Камчатка» («большой полуостров, крайняя оконечность Российской империи»). С юга к территории России подступают «Независимые татары» и «Китайские татары»³⁴.

Почти в то же время географические игры издает К. Боулз, который, как и Дж. Уоллис, публиковал отчеты о путешествиях по Англии, Европе и миру. В игре «Европейское географическое развлечение Боулза» игрок, путешествующий по «Московии, или России» посещает «Москву» («второй город в России»); «Санкт-Петербург» («Столица России. Пропусти ход, чтобы осмотреть город, основанный Петром Первым») и «Архангельск» («порт России на Белом море»)³⁵. Во «Всемирной географической игре Боулза» игрок на территории Российской империи, как и во многих других играх разделенной цветом на европейскую и азиатскую части, посещает «Санкт-Петербург» («столица Российской империи»); «Астрахань», («порт России на Каспийском море»); «Камчатку» («немедленно вернись на Борнео, чтобы

²⁹ Jefferys T. *The Royal Geographical Pastime: Exhibiting A Complete Tour Round the World in which are delineated the North East and North West Passages in the South Sea and other modern Discoveries*. London, 1770 // URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=2348> (дата обращения: 19.12.2023).

³⁰ Sayer R. *Royal Geographical Amusement or the Safe and Expeditious Traveller through all the Parts of Europe by Sea and by Land, 1787* // URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1345> (дата обращения: 18.12.2023).

³¹ Очевидная ошибка Уоллиса.

³² Wallis. J. *Wallis's Tour of Europe, A New Geographical Pastime, 1794* // URL: <https://www.vandaimages.com/2006AA7482-Wallis-Tour-of-Europe-A-New-Geographical-Pastime.html> (дата обращения: 22.12.2023).

³³ Wallis J. *Wallis's Complete Voyage Round the World, 1796* // URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1560> (дата обращения: 15.12.2023).

³⁴ Ibidem.

³⁵ Bowles C. *Bowles's European geographical amusement, or, Game of geography*. London, 1795 // URL: <https://collections.library.yale.edu/catalog/2034870> (дата обращения: 10.12.2023).

не простудиться от столь внезапной и резкой перемены климата»); «Якутск» («столица области в Сибири»); «Самоедию» («Самый северный край России. Разведи огонь и пропусти два хода, чтобы обогреться»); «Тобольск» («столица Сибири, или России в Азии»)³⁶.

Очевидно, что самим составителям игр было не до конца ясно, как изображать восточную часть Российской империи, традиционно выносившуюся за пределы Европы и наделявшуюся соответствующими характеристиками. Основное, что ребенок узнавал из большинства игр, — там обитают кочевые племена, там очень холодно и туда ссылают политических преступников.

В начале XIX в. издатели начали отходить от стандартного изображения игры в виде географической карты. Во многом это было связано с необходимостью привлечь покупателей новизной и оригинальностью. Авторы разработали новую форму игрового поля, а сведения о посещаемых местах перенесли в буклет, формат которого давал возможность сообщить гораздо больше информации, чем позволяли сведения на полях игры. К тому же отход от формата географической карты позволил представить визуальные образы различных стран и регионов. Издатель Джон Харрис в рекламе игры 1809 г. «Географические развлечения, или Путешествие вокруг Земного шара» сообщает: «Эта игра, содержащая 116 миниатюрных изображений самых интересных географических объектов, предназначена для ознакомления молодежи с названиями и относительным положением мест, а также с нравами, обычаями и костюмами различных народов Земного шара. И так как любопытство естественным образом возбуждается изображенными сценами и возможными открытиями, предполагается, что эти сцены с отсылкой на приведенную справку окажутся постоянным источником развлечения для молодых людей обоих полов и дадут объем географических знаний, который может оказаться одинаково полезным при чтении и разговоре»³⁷.

В заголовке игры отмечалось, что игроку предстоит знакомство с манерами, традициями и нарядами различных народов Европы, Азии, Африки и Америки и хотя поле и представляло собой круг, каждая его четверть соответствовала определенному региону. Клетки с 1-й по 29-ю относились к Европе. Туда же были включены и изображения, связанные с Россией. Отличие от предыдущих игр состояло в том, что игроки не просто перемещали свои фигуры, но в зависимости от ситуации выплачивали штрафы, пополняя пул, или получали игровые деньги.

Буклет начинался с объяснения правил, за которыми располагался список изображений и описание связанных с ними действий: «Зимняя одежда джентльмена и простого человека (boog) в России (№ 6)»; «Способ путешествия по снегу в ночи в России. Перейди на № 8 (№ 7)»; «Зимнее развлечение в столице России Санкт-Петербурге — скатывание на санках с ледяной горки. Заплати один, чтобы прокатиться (№ 8)»; «Татарский подданный России. Заплати один для № 7 (№ 9)». Один регион России будет представлен в Азии: «Метод путешествия по Камчатке зимой — сани, запряженные собаками (№ 31)»³⁸.

После описания изображений и действий буклет предлагал ознакомиться с кратким географическим описанием регионов. Про Россию сказано: «Это самая большая империя в мире, ее длина превышает 9000 миль, а ширина — 2500. Она частично расположена в Европе, а частично — в Азии и ограничена Ледовитым океаном на севере, Азиатской Россией (Asiatic Russia) на востоке, Татарией и Турцией на юге и Швецией, Австрией и Пруссией на западе. Ее население оценивается в 33 млн человек. Русские — крепкий и воинственный народ, живущий при абсолютной монархии. Главные статьи их экспорта — лен, железо, животный жир, масло и лес, а главные города — Петербург, Москва и Астрахань»³⁹.

³⁶ Bowles C. Bowles's Geographical Game of the World, c. 1803 // URL: <https://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc1705382/> (дата обращения: 15.12.2023).

³⁷ Goodfellow C. G. The Development of the English Board Game, 1770–1850 // Board Games Studies. International Journal for the Study of Board Games. 1998. № 1. P. 74.

³⁸ Harris J. Rules and Directions for Playing Geographical Recreation; or a voyage round the Habitable world, 1809 // URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1335> (дата обращения: 15.12.2023).

³⁹ Ibid. P. 14.

Отдельно в буклете представлены описания «татарских племен, подчиненных России», «России в Азии» и «Камчатки». О татарских племенах, обитающих в России, мы узнаем, что к ним относятся: «башкиры, братски (Bratskis), чуваша, калмыки, казаки, ингрии, ижоры (Ischortis), якуты, мордвина, остяки, теленцы (Thelentis), чуваша, чулимзяне (Tschulimzians), вогулы, самоеды и пр.»⁴⁰. То есть татары — это собирательное название для кочевых племен, обитающих преимущественно в Азии. В буклете сказано далее, что они — «язычники и магометане, кочующие с места на место и лишь немногие имеют какое-либо постоянное жилище». При этом автор описывает единый вид одежды для всех племен, нивелируя различия между ними: «Представители обоих полов обычно носят рубашку, широкие панталоны, тапочки, плащи из кожи или других материалов и матерчатую шапку, украшенную мехом». Управляются же эти племена, по его мнению, с помощью избираемых ими вождей. В заметке «Россия в Азии» мы узнаем, чем ограничена это «огромная часть обитаемого мира», а также о ее главных городах, к которым относится: «Астрахань, в устье Волги; Азов, на азиатской стороне Дона; Тобольск, столица Сибири; Колывань, известная серебряными рудниками; Иркутск, разделяющий Россию и Китай». Также мы узнаем, что «эта часть равна Европе, хотя здесь проживает не более трех миллионов человек»⁴¹. Отдельно приведена заметка про Камчатку. Дано краткое описание населяющих ее племен: «Туземцы, разделенные на камчадалов, косяков (Koseki) и курилов, насчитывают не более пяти тысяч человек. Они редко имеют какое-либо постоянное местожительство, но кочуют с места на место со своими стадами оленей, живя в хижинах, покрытых оленьими шкурами. Оседлые же живут в ямах, вырытых в земле, у рек или на берегу моря, питаются рыбой и морскими обитателями. Это добродетельный и гостеприимный народ»⁴². Таким образом, и здесь Россия в глазах игрока дробится на несколько самостоятельных локаций. Помимо Русской Европы и Азии, существуют подчиненные России племена татар и загадочная Камчатка.

Но еще более ярко идея британского превосходства отражена в игре 1822 г. Уильяма Дартона «Благородная игра в слона и замок, или Путешествие в Азию». Как и в игре Дж. Харриса, игровое поле состоит из изображений отдельных регионов. Игра состоит из игрового поля в 25 клеток в виде слона и буклета, подробно описывающего все, с чем предстоит столкнуться путешественнику. Буклет начинается с обращения к Генри Расселу и содержит любопытное утверждение, что игра будет полезна сыновьям для прославления своего имени и продвижения по службе: «При такой поддержке зарождающиеся способности их сына, несомненно, созреют к радости и чести его любезных родителей; и тот, кто теперь получает удовольствие от настоящего произведения, может оказаться ярким и добродетельным украшением имени, которое его предки сделали поистине благородным»⁴³.

Вслед за правилами приведено краткое стихотворное обращение к игрокам, в котором автор призывает быть благовоспитанными и справедливыми друг к другу и постараться научиться в игре чему-то новому: «Хотя мы и называем это игрой, нам не составит труда понять, что развлечение только в названии, а у самой игры есть чему поучиться» (Besides, though we call this a Game, / We cannot but quickly discern / It's only a sport as to name — / In the Play, there is something to learn). Большая часть сюжетов игры рассказывает о любопытных явлениях и удивительных фактах об Индии, Китае, Тибете, Японии и Ближнем Востоке. Игрок узнает, как охотятся в Индии на тигров, как заваривают чай в Китае, как в Индии вдовы сжигают себя на погребальных кострах своих мужей, как совершают харакири в Японии, о таинственных явлениях и поразительных обрядах и т.д. Сказочный и впечатляющий мир Азии открывается англичанину, готовому совершить путешествие, осмыслить этот мир и тем самым покорить открывающиеся перед ним горизонты.

⁴⁰ Ibidem.

⁴¹ Ibid. P. 21–22.

⁴² Ibid. P. 22.

⁴³ Darton W. An explanation of, or a key to The Noble Game of the Elephant and Castle or Travelling in Asia. London, 1822 // URL: www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1278 (дата обращения: 15.12.2023).

Вход в этот загадочный мир расположен на границе Европы и Азии, а именно в России, откуда и начинается путешествие. В буклете приведены сведения, подробно разъясняющие изображенное на картинках. Подпись к первому рисунку гласит: «“Скелет мамонта и самоеды”. Это, очевидно, скелет животного, но оно явно было огромных размеров; и по одежде человека, стоящего перед ним, мы ясно понимаем, что находимся далеко от Англии»⁴⁴. Путешествие началось. Игрок покинул привычный мир европейской цивилизации, и теперь все перед ним предстает преображенным и не имеющим привычных аналогов. «Это скелет огромного существа, называемого мамонтом, который был обнаружен несколько лет назад на краю Ледовитого океана. Он был совершеннее всех найденных ранее и значительно превосходил слона по размерам». Автор замечает, что кости этого зверя вполне могли сохраниться здесь со времен всемирного потопа, добавляя к описанию этой земли библейские коннотации. Он пишет, что несмотря на то что долгое время легенда о существовании мамонта подвергалась сомнению, у игрока есть возможность увидеть его собственными глазами: «Говорят, что “увидеть значит поверить”, и мы сами являемся подтверждением этой пословицы: у нас есть свободное время и возможность внимательно изучить эту диковинку, и мы сможем увезти с собой в свою страну все подробности наших наблюдений»⁴⁵. Зрение выступает не только как инструмент верификации, но и как орудие присвоения. Захваченные зрением объекты можно привезти в свою страну, в некотором роде подчинив их.

Описание фигуры человека, стоящего перед скелетом, говорит многое об отношении автора к иноземцам. Пояснив, что мы видим самоеда, происходящего «из татарской расы» и некогда проживавшего в могущественной стране, он сообщает: «Его большая голова, плоское лицо, маленькие глаза, широкий рот, желтый цвет лица и прямые черные волосы совсем не похожи на приятное европейское лицо; однако мы можем показаться им столь же неотесанными, поэтому нам следует быть осторожными в порицании их красоты, чтобы они не ответили нам тем же»⁴⁶.

Здесь одновременно слышна идея европейского превосходства и необходимость дипломатической хитрости для обеспечения собственной безопасности. Англичанин, посетивший этот край, должен оставаться англичанином — брать лучшее и сохранять его за собой. В случае же, если получение выгод от территории не представляется возможным, следует двигаться дальше: «Мы узнали достаточно об этом народе, чтобы быть уверенными: они не созданы для того, чтобы улучшить нас; и так как мы еще не закончили свое путешествие, не будем долее оставаться в этой бесплодной стране, а продолжим поиски чего-нибудь более соответствующего нашему вкусу, чем скелеты мамонтов и невежественные самоеды».

Следующим пунктом путешествия становится изображение с подписью «Путешествия камчадалов». Герой попадает на Камчатку и узнает о ее удаленном местоположении и неблагоприятном климате. Главной диковинкой для автора является способ передвижения местных жителей на собачьих упряжках: «Это не путешествие в английском стиле — здесь нет ни кареты, ни лошадей! Это, конечно, уникальный способ передвижения, но надо помнить, что здесь нет и английских дорог». И снова слышится нотка превосходства над технологически отсталым населением Камчатки, которому приходится строить жилища под землей, спасаясь от морозов.

Автор с некоторым удивлением пишет, что местные жители одеваются по праздникам в нарядные костюмы: «Едва ли мы могли бы ожидать такой красивой одежды в столь отдаленном и мрачном месте, но тут распространена торговля мехами, а они считают себя торговым народом».

Упомянув китовый промысел и конструкцию местных жилищ, автор сообщает о местных развлечениях, которые не производят на него никакого впечатления: «Что касается развлечений, то нас позабавят пением и танцами, однако, надо признать, последние не выдают

⁴⁴ Ibid. P. 3.

⁴⁵ Ibidem.

⁴⁶ Ibid. P. 4.

мастерства танцмейстера, поскольку их неуклюжие движения и жесты внушают уверенность, что их обучали медведи, чьим трюкам и позам они, несомненно, подражают»⁴⁷.

Автор с одобрением замечает, что миссионеры из России распространяют в этих местах христианство, и, пожелав дальнейшего улучшения жизни этим народам, предлагает отправиться дальше. Следующее изображение знакомит игрока с татарским способом заарканивания лошадей. Из буклета мы узнаем, что, хотя англичане и могут похвастаться искусством верховой езды, у изображенного татарина будут все шансы их превзойти. Про Тартарию (Tartary) сказано практически то же самое, что и в предшествующих настольных играх. Указывается, что это «страна с плохо обрабатываемой территорией огромной протяженности, простирающаяся от Китая до России», жители которой — «дикая, нецивилизованная раса, разделенная на племена и живущая кочевой, неоседлой жизнью, за исключением жителей Крымского полуострова и Бессарабской губернии, которые имеют постоянные поселения в своих деревнях и, следовательно, более гуманные и кроткие в своих повадках». При этом большинство татар «невежественны в отношении удобств и жизненных потребностей». Также автор сообщает, что в некоторых частях Тартарии может вымываться золото, которые татары используют для изготовления статуэток, «в которых приносят подношения своим богам»⁴⁸.

После ознакомления с суровыми нравами Тартарии герою предлагается отправиться в еще более неприглядные края и узнать о мрачной стороне Сибири — о политической ссылке. Описание местоположения Сибири может вызвать вопросы, так как частично совпадает с положением Тартарии, ведь, по словам автора, Сибирь занимает огромную территорию Российской империи между Ледовитым океаном и Китаем. Но, похоже, разграничение Тартарии и Сибири не являлось для автора существенной проблемой. Несмотря на то что Сибирь в первую очередь ассоциируется с суровым климатом, автор замечает, что «и здесь природа в нужное время проявляет свои прелести, и суровая и долгая зима внезапно меняется на теплую весну, когда мгновенно все расцветает и воцаряется красота», но даже «эта временная роскошь не может возместить лишений, которые терпит изгнанник»⁴⁹.

Основное, что игрок узнает о Сибири, — это то, что она служит местом политической ссылки. Описав суровость деспотического правительства России, изгоняющего провинившихся дворян, зачастую не давая проститься с семьями, автор риторически замечает: «Насколько лучше жить вдали от придворных интриг, наслаждаясь благами нашего скромного дома, не опасаясь быть переселенным в далекую область по воле капризного монарха или его коварных придворных!»⁵⁰. Автор демонстрирует этим преимущества жизни в Англии по сравнению с туманными перспективами успеха в далекой монархии.

Эффект от описания ссылки усиливается как иллюстрацией, так и приведенной сказкой о дочери ссыльного, которой пришлось идти пешком из Сибири в Москву, чтобы вымолить прощение для своего больного родителя: «Теперь, мои юные друзья, вы должны знать, что от Сибири до знаменитого города Москвы многие сотни миль⁵¹, и эта страна менее всех в мире приспособлена для путешествий». Но ее испытание заканчивается успешно — тронутый ее преданностью монарх милует изгнанника и возвращает ему изъятое имущество. Эта история позволяет автору показать Англию в выгодном свете и заодно отлично подходит для воспитательных целей: «В Англии нет таких произвольных наказаний, но мы надеемся, что таких послушных детей немало»⁵².

Одна из ключевых тем игры выражена в финальном стихотворении, где сказано, что путешественник обошедший весь мир, должен понять, что нет места более близкого сердцу, чем родной дом⁵³.

⁴⁷ Ibidem.

⁴⁸ Ibid. P. 5.

⁴⁹ Ibidem.

⁵⁰ Ibidem.

⁵¹ В действительности же, конечно, тысячи.

⁵² Darton W. Op. cit. P. 6.

⁵³ Ibidem.

Образ России в британских образовательных играх за весь XVIII в. практически не претерпевает изменений. Европейская Россия представлена, как правило, тремя-четырьмя основными городами – Санкт-Петербургом, Астраханью, Архангельском и Москвой. Иногда в качестве портовых городов упоминаются Воронеж и Азов. Во всех играх Россия разделена на европейскую Московию и азиатскую Тартарию, которую населяют невежественные племена, впечатляющие путешественников своими необычными нравами и обрядами. Таким образом, Московия в географических образовательных играх выступала фронтиром Европы, за границей которого игрок попадал в область, где и в XIX в. могли происходить самые невероятные и опасные события. Но чаще всего эти явления описывались только для того, чтобы продемонстрировать превосходство Англии над народами, населяющими мир, расположенный за пределами европейской цивилизации.

Библиография / References

«Культура Духа» vs «Культура Разума»: Интеллектуалы и Власть в Британии и России в XVII–XVIII веках / под общ. ред. Л.П. Репиной. М., 2022.

Фоменко И.К. Скифия, Тартария, Московия, Россия –взгляд из Европы: Россия на старинных картах. М., 2010.

“Kultura Dukha” vs “Kul’tura Razuma”: Intellectually i vlast’ v Britanii i Rossii v XVII–XVIII vekakh [“Culture of the Spirit” vs “Culture of the Mind”: Intellectuals and Power in Britain and Russia in the 17th–18th centuries] / red. L.P. Repina. Moskva, 2022. (In Russ.)

Fomenko I.K. Skifiia, Tartariia, Moskoviiia, Rossiia – vzgliad iz Evropy: Rossiia na starinnykh kartakh [Scythia, Tartary, Muscovy, Russia – a view from Europe: Russia on ancient maps]. Moskva, 2010. (In Russ.)

A Systematic Compendium of Geography, 1790 // URL: <https://card-collection.makersofplayingcards.org/Cardhtml/W0228.html> (access date: 18.12.2023).

Bowles C. Bowles’s European geographical amusement, or, Game of geography, 1795 // URL: <https://collections.library.yale.edu/catalog/2034870> (access date: 10.12.2023).

Bowles C. Bowles’s Geographical Game of the World, c. 1803 // URL: <https://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc1705382/> (access date: 15.12.2023).

Brome H. Geographical cards made and sold for Henry Brome at ye Gun in St. Pauls Church-yard. London, 1676.

Darton W. An explanation of, or a key to The Noble Game of the Elephant and Castle or Travelling in Asia, 1822 // URL: www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1278 (access date: 15.12.2023).

Davies G. Rules Britannia: Board Games, Britain, and the World, c. 1759–1860. Exeter, 2023.

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

Duval P. Les Tables de Geographie reduites en vu Jeu de Cartes. Paris, 1669.

Goodfellow C.G. The Development of the English Board Game, 1770–1850 // Board Games Studies. International Journal for the Study of Board Games. 1998. № 1. P. 70–80.

Harris J. Rules and Directions for Playing Geographical Recreation; or a voyage round the Habitable world, 1809 // URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1335> (access date: 15.12.2023).

Hodges C. The Geographical cards, c. 1827–1830 // URL: <https://www.wopc.co.uk/uk/hodges/> (access date: 20.12.2023).

Jefferys J. A Journey Through Europe or the Play of Geography. Carrington Bowles Map & Printseller, 1759 // URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1210> (access date: 15.12.2023).

Jefferys T. The Royal Geographical Pastime: Exhibiting A Complete Tour Round the World in which are delineated the North East and North West Passages in the South Sea and other modern Discoveries, 1770 // URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=2348> (access date: 19.12.2023).

Jefferys T. The Royal Geographical Pastime or the complete Tour of Europe, 1768 // URL: [giochidelloca.it/scheda.php?id=1310](http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1310) (access date: 20.12.2023).

Lenthall J. Geographical Cards, c. 1745–54 // URL: <https://card-collection.makersofplayingcards.org/Cardhtml/W0222.html> (access date: 15.12.2023).

Lenthall J. Winstanley Geographical, c. 1715 // URL: <https://card-collection.makersofplayingcards.org/Cardhtml/W0223.html> (access date: 15.12.2023).

Perry J. The State of Russia, under the present Czar. Printed for Benjamin Tooke, 1716.

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

Sayer R. Royal Geographical Amusement or the Safe and Expeditious Traveller through all the Parts of Europe by Sea and by Land, 1787 // URL: [giochidelloca.it/scheda.php?id=1345](http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1345) (access date: 18.12.2023).

Seller J. A Book of Geography, shewing [sic] all the Empires, Monarchies, Kingdoms, Regions, Dominions, Principalities, and Countries in the whole World, c. 1675–97 // URL: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1877-0310-1-91 (access date: 15.12.2023).

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

Seville A., Depaulis Th., Bekkering G.H. Playing with Maps: Cartographic Games in Western Culture. Leiden, 2023.

Wallis J. Wallis's Complete Voyage Round the World, 1796 // URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1560> (access date: 15.12.2023).

Wallis J. Wallis's Tour of Europe, A New Geographical Pastime, 1794 // URL: <https://www.vandaimages.com/2006AA7482-Wallis-Tour-of-Europe-A-New-Geographical-Pastime.html> (access date: 22.12.2023).

Whitehouse F.R.B. Table Games of Georgian and Victorian Days. Hertfordshire, 1971.