

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ В АНГЛИИ ЭПОХИ ГЕОРГОВ КАК ИНСТРУМЕНТ ВОСПИТАНИЯ, ОБУЧЕНИЯ И РАСПРОСТРАНЕНИЯ НАУЧНЫХ ЗНАНИЙ

Г.В. Шпак

Аннотация. Во второй половине XVIII в. в Англии происходит трансформация досуговых практик. Возникает новый рынок, призванный обеспечивать родителей всем необходимым для воспитания и обучения их чад. Одним из показательных явлений эпохи являются образовательные настольные игры, из которых ребенок мог узнать об истории Англии, европейской и мировой географии, арифметике, ботанике и пр. В то же время необходимым элементом обучения являлось развитие добродетели и воспитание морали. Существовали как отдельные дидактические игры, демонстрирующие влияние этических норм на судьбу человека, так и скрытые приемы в играх, воспитывающие скромность, честность, открытость и пр. В данной статье будет рассмотрен эвристический потенциал такого вида исторического источника, как образовательные настольные игры, предложены пути их дальнейшего изучения.

Ключевые слова: настольные игры, воспитание, педагогика, эпоха Георгов, Англия, физические объекты, материальная культура, детский досуг.

Для цитирования: Шпак Г.В. Настольные игры в Англии эпохи Георгов как инструмент воспитания, обучения и распространения научных знаний // Преподаватель XXI век. 2022. № 3. Часть 2. С. 337–352. DOI: 10.31862/2073-9613-2022-3-337-352

BOARD GAMES IN ENGLAND OF THE GEORGIAN ERA
AS A TOOL OF EDUCATION, UPBRINGING AND DISTRIBUTION
OF SCIENTIFIC KNOWLEDGE

337

G.V. Shpak

Abstract. The second half of the eighteenth century witnessed the transformation of leisure practices in England. A new market emerged, designed to provide parents with everything necessary for the upbringing and education of their children. One of the indicative phenomena of the era are educational board games, which helped the child to learn about the history of England, European and world geography, arithmetic, botany, etc. At the same time, a necessary element of learning was the development of virtue and instilling morality. There were both individual didactic games that demonstrated the influence of ethical norms on a person's destiny and hidden techniques in games that fostered modesty, honesty, openness, etc. The article considers the heuristic potential of such a type of historical source as educational board games and suggests ways for their further study.

© Шпак Г.В., 2022



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Keywords: board games, education, pedagogy, the Georgian Era, England, physical objects, material culture, children's leisure.

Cite as: Shpak G.V. Board Games in England of the Georgian Era as a Tool of Education, Upbringing and Distribution of Scientific Knowledge. *Prepodavatel XXI vek*. Russian Journal of Education, 2022, No. 3, part 2, pp. 337–352. DOI: 10.31862/2073-9613-2022-3-337-352

На протяжении XVIII в. социальные отношения и формы проведения досуга в Британии претерпевают существенные изменения, связанные как с бурным экономическим ростом, вызванным успешной деятельностью торговых компаний и ростом рынков сбыта, так и с революцией в коммуникативной сфере и области распространения знаний. Развивающийся рынок способствовал росту городов, число которых со средним населением в десять тысяч человек к концу XVII в. было около двадцати [1, с. 19]. К первой половине XVIII в. население таких быстрорастущих городов после Лондона, как Ньюкасл, Бристоль или Норидж достигало 25 тысяч человек [там же]. И, хотя дворянство к концу XVII в. составляло около 150 тысяч человек, то есть 3% от общего числа населения, стремительно росла численность класса предпринимателей. К началу XVIII в. их число уже превышало 300 тысяч [там же, с. 17].

Развитие печатного дела и революция в формах проведения досуга способствовала развитию новых образовательных и воспитательных практик, немаловажное место среди которых занимали настольные игры. Теперь сыновьям знатных семейств требовалось не столько посвящать свое время изучению древних языков, штудировав тексты на греческом и латыни, сколько изучать современные языки и математические дисциплины, знание которых должно было обеспечить их успешное будущее.

Игровая форма воспитания и обучения была представлена как наиболее много-

обещающая в трактате Дж. Локка «Мысли о воспитании» (“Some Thoughts concerning Education”), опубликованном в 1693 г. Эта работа стала одной из основополагающих в английской теории образования XVIII в. В основу трактата легли письма, изначально написанные для друга аристократа, что впоследствии дало возможность, руководствуясь советами Дж. Локка, прививать аристократизм юношам вне зависимости от их происхождения.

За воспитание ребенка, согласно Дж. Локку, в первую очередь отвечал его родитель, поскольку воспитание детей «настолько является долгом и интересом родителей и благополучие нации настолько зависит от него, что каждому бы следовало серьезно принимать его к сердцу и, тщательно исследовав и разобрав, что советуют в данном случае каприз, обычай или разум, содействовать со своей стороны повсеместному осуществлению того способа воспитания молодежи с учетом различных условий ее жизни, который всего легче, быстрее и вернее способен создать добродетельных, дельных и способных людей в границах их различных призваний» [2, с. 410–411].

Дж. Локк был убежден, что ребенок является полноправным участником воспитательного процесса и необходимо обращать должное внимание на его желания и способности. На раннем этапе родителям необходимо было «сделать душу ребенка послушной дисциплине и разуму», стараясь избегать при этом телесных наказаний, которые только вредят стремлению

сделать детей «разумными, добрыми и талантливыми людьми» [там же, с. 444]. Дж. Локк утверждал, что гораздо более действенным орудием воспитания является стремление к славе и боязнь позора: «Если вам удалось научить детей дорожить доброй репутацией и страшиться стыда и позора, вы вложили в них правильное начало, которое будет всегда проявлять свое действие и склонять их к добру» [там же, с. 446].

Основной задачей родителя считалось воспитание в ребенке добродетельного начала, которое Дж. Локк называл «самым необходимым из тех упомянутых качеств, которыми должен обладать человек или джентльмен», и без которого человека и в этом, и в ином мире будет преследовать несчастье. Воспитание добродетельного нрава считалось более необходимым, чем изучение наук: «Читать и писать, обучать наукам — все это я признаю необходимым, но не главным делом. Я думаю, что вы сочтете совершенным глупцом того, кто добродетельного или мудрого человека не поставит бесконечно выше большого ученого» [там же, с. 547]. Дж. Локк не отрицал необходимость изучения наук, но утверждал, что они приносят мало пользы людям, не имеющим должных задатков и способностей.

Одной из дисциплин, формирующих у подрастающего поколения представление о добродетели, была история. Ф.С. Честерфилд в письмах к семилетнему сыну (1739 г.) указывает на необходимость вычленения из истории Рима примеров достойного поведения: «Польза истории заключается главным образом в примерах добродетели и порока людей, которые жили до нас; что касается них, нам надлежит сделать собственные выводы. История пробуждает в нас любовь к добру и подвигает на благие дела» [3, с. 93]. Однако и другие дисциплины при

правильной подаче становились действенным дидактическим инструментом. Ключевой вопрос был, как сделать эти дисциплины интересными для ребенка.

Дж. Локк отмечал, что игры могут быть замечательным образовательным инструментом, поскольку дети «любят разнообразие и свободу, и что именно это делает для них игры привлекательными» [2, с. 527]. Он указывал на то, что любой образовательный процесс можно представить в виде игры, предлагая выстраивать его в виде соревнования, но в то же время стараясь избегать пресыщения игрой: «Чтобы поддержать в ребенке рвение к этой игре, внушите ему мысль, что она составляет привилегию взрослых» [там же, с. 549].

Французский священник и педагог А. Готье, перебравшийся в годы французской революции в Лондон, основавший там школу для детей эмигрантов и написавший немало книг, посвященных образовательным играм, выделял четыре преимущества игровых практик, утверждая, что, во-первых, развлекательная форма предотвращает уныние, являющееся следствием равнодушия обучающихся; во-вторых, эта форма не дает детям ассоциировать учебу с усталостью; в-третьих, игровая форма наиболее подходит для обучения детей в силу незрелости их ума; и, в-четвертых, игра может внушать детям правильные принципы и воспитывать в них добрый нрав, что рассматривается как первый шаг к нравственному совершенству [4, с. 254].

На протяжении эпохи Георгов для детей в Англии было создано множество разнообразных игр: специальные алфавиты и кубики, способствующие запоминанию букв, разборные пазлы и головоломки, настольные игры для детей более старшего возраста, карточные игры, которые, однако, были менее востребованы

из-за ассоциации с азартными играми и пр. Убеждение в том, что воспитание ребенка является ключевой задачей родителя, а также внедрение в образование игровых практик способствовало стремительному развитию игровой индустрии. Утверждение Дж. Локка, что родитель должен не скупиться, доставляя своему ребенку «хорошую душу, вооруженную правильными принципами, приспособленную к добродетельной жизни и к практической деятельности и украшенную вежливостью и благовоспитанностью», получило широкий отклик среди британских издателей и торговцев, породив целую индустрию образовательных настольных игр. Дж. Пламб использует выражение «изошренная эксплуатация досуга», отмечая, что «дети стали ремеслом, полем коммерческой деятельности для зоркого предпринимателя» [5].

Выпускались игры для обучения истории, географии, религии, науке, мифологии, арифметике, искусству, музыке, чтению, грамматике, языкам, астрономии, морали и пр. Практически любое произведение, будь то сказка, стих, рассказ или притча, могло быть переработано и представлено в виде игры. Так, например, в 1790 г. Дж. Уоллис издал в виде игры мозаику по мотивам аллегорической притчи Дж. Беньяна «Путь паломника» (см. рис. 1). Собранная карта показывает путь Христианина от своего дома в Городе разрушений до Святой земли. На пути его подстерегает множество опасных для души мест, таких как Топь отчаяния, Холм трудностей, Долина теней, Ярмарка тщеславия и пр. Только преодолев все искушения, герой попадает в Святую землю, над которой парит сонм ангелов.

Сами по себе настольные игры не являлись чем-то новым и уникальным, но использование их в качестве педагогического инструмента является замечательным

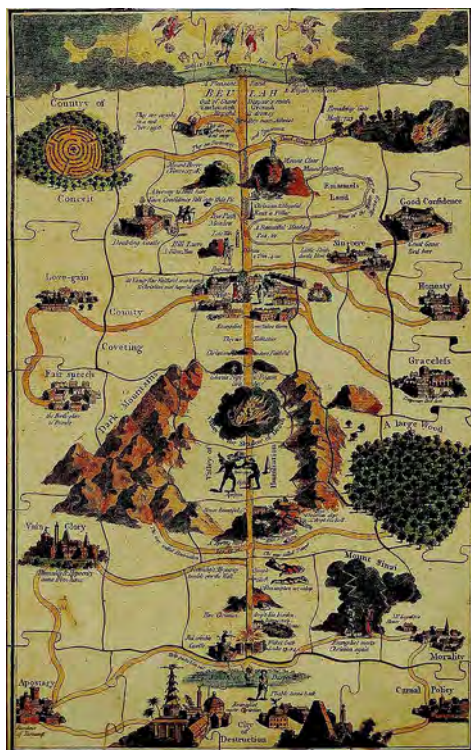


Рис. 1. Путь пилигрима в виде мозаики или полное обозрение странствий Христианина из Города разрушений в Святую землю, задуманное как вдумчивое развлечение для молодежи обоих полов, 1790 г. [там же]

примером эволюции форм проведения досуга. В то же время игры являлись оптимальным способом манипулирования знаниями. Большинство настольных игр представляли собой гонку, в которой игроку требовалось первым прийти к финишу. В основе таких игр была возникшая в Италии азартная игра “Gioco dell’oca” — «Игра в гуся» или «Гусек». В Англии она впервые упоминается в 1597 г. под названием “The New and Most Pleasant Game of the Goose” — «Новая и наимприятнейшая игра в гуся» [6, с. 70]. Но если на континенте она оставалась азартной игрой для взрослых, в Англии XVIII в. она была переработана и стала основой для большинства образовательных настольных игр.

Первые настольные игры и разборные головоломки были географическими. Это объясняется тем, что формат настольной игры был наиболее привычен издателям географических карт. Первая детская настольная игра «Путешествие по Европе, или географическая игра» была разработана писателем и географом Дж. Джефферисом и опубликована издателем карт К. Боулзом в 1759 году [4, с. 259]. Игра представляла собой карту Европы с 77 остановками, по которым игроки перемещали фишки, вращая специальный волчок (см. рис. 2). Как и в последующих играх, каждую ячейку сопровождало пояснение, имеющее образовательное и воспитательное значение. Например, как сообщает инструкция, игрок первым добравшийся до ячейки No. 77 (Лондон) «будет иметь честь целовать руку короля

Великобритании, а также посвящен в рыцари и получит комплименты от своей компании в связи со своим новым званием». В ходе игры можно было не только освоить географические сведения, но и получить сведения о геополитической обстановке. Так, если игрок попадет на ячейку No. 48 (Рим), он «будет сослан за то, что целовал палец ноги папы, на ячейку 4 (холодный остров Исландия) и пропустит три хода» [7].

Если первые образовательные настольные игры имели вид переработанных географических карт, постепенно иллюстраторы стали уходить от этого формата, создавая для игр специальное поле. Эти игры были устроены по тому же принципу, что и «Game of Goose». Игровое поле было разбито на ячейки, по которым перемещались фишки игроков. Количество



Рис. 2. Путешествие по Европе или географическая игра, 1759 г. [там же]

ходов определялось вращением специального волчка — титотума (Teetotum). Игральные кости, как и карты, ассоциировались с азартными играми и были менее востребованными. Как отмечал Дж. Локк, «что касается карт и костей, по моему мнению, безопаснее и лучше всего, чтобы он (ребенок) никогда не учился играть в них и был, таким образом, защищен от этих опасных соблазнов и от вторжения в его жизнь этих расточителей полезного времени» [2]. Правила и описание каждой ячейки были либо выгравированы на игровом поле, либо излагались в прилагающемся к игре буклете.

Только географических образовательных игр за рассматриваемый период было выпущено около трех десятков [8]. Задачей их авторов было не столько «географическое развлечение», сколько создание своего рода путеводителей, в которых указывались памятники древности, знаменитые загородные поместья, природные достопримечательности и пр. Помимо этого, игры использовались для продвижения имперского образа Британии, экспансионистской политики и воспитания патриотических чувств [9, с. 16].

Как отмечает К. Гудфеллоу, общее представление о назначении географических игр можно получить, прочитав вступление к игре «Географические развлечения или путешествие вокруг Земного шара» (*Geographical Recreations or A Voyage around the Habitable Globe*), составленной Дж. Харрисом в 1809 г.: «Эта игра, содержащая 116 миниатюрных изображений самых интересных географических предметов, 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 в чтении и разговоре» [6, с. 74].

Географические игры предлагали взглянуть на устройство мира с британской точки зрения, продвигая имперскую этику и риторику колониализма. В отличие от них исторические игры фокусировали внимание на событиях, происходивших на Британских островах. Кульминацией большинства исторических настольных игр этого периода становится правление Георга III, находившегося на троне с 1760 по 1820 гг., и его сына Георга IV, правившего с 1820 по 1830 гг.

Одна из первых исторических настольных игр — «Знакомство с королевской генеалогией. Правители Англии от саксонской гептархии до правления Его Величества Георга Третьего» — была издана в 1791 году. В описании игры сказано: «Так как это научная игра, в которой в равной степени учитываются развлекательная и образовательная стороны, мы надеемся, юный игрок не будет слишком утруждать свою память для приобретения безупречных знаний. Большинство игр рассчитаны лишь на то, чтобы способствовать развитию умения и хитрости, но эта, несомненно, не просто развлечет, но способствует знакомству игроков с генеалогией своих королей» [10]. Игра предлагает ознакомиться с краткими биографиями 52-х правителей Англии от Эгберта, о котором сказано, что он «является прямым потомком первых саксонских королей Уэссекса» и «завоевателем шести остальных королевств, объединившим их в одно», до Георга III, который «сменил на троне своего деда, и наградит игрока,

первым оказавшегося в его компании» [там же].

Исторические игры несли как образовательную, так и воспитательную функцию, формируя у игроков устойчивые стереотипы о монархах, их добродетелях и пороках. О Генрихе II сказано, что он был щедрым благодетелем ученых, и игрок, оказавшийся на ячейке с ним, может передвинуть фишку на два деления вперед. Тот же, кто попадал на ячейку с

Генрихом VIII, должен был вернуться в самое начало игры, поскольку таким же несправедливым было обращение короля со знатью.

В буклете, прилагающемся к игре «Историческое времяпрепровождение, или Новая игра по истории Англии от Вильгельма Завоевателя до Восшествия на престол Георга Третьего» [11] (см. рис. 3), опубликованной в 1803 году, сказано: «Полезьа и направленность этой



343

Рис. 3. Историческое времяпрепровождение или новая игра по истории Англии от Вильгельма Завоевателя до Восшествия на престол Георга Третьего, 1803 [11]

игры должны быть очевидны с первого взгляда, поскольку, несомненно, не может быть более приятного занятия, чем изучение истории, и нет более полезного для молодежи, чем то, которое в приятной и исчерпывающей форме сообщает им о событиях, произошедших в их собственной стране. Изображения, пронумерованные от 1 до 158, представляют собой либо портреты выдающихся личностей, королей, государственных и церковных деятелей, генералов, поэтов и т. д., либо примечательные события из истории нашей страны, что, естественно, возбудит любопытство в юном уме, которое может быть удовлетворено кратким описанием каждого царствования» [12, с. А2].

Одной из задач автора исторической игры был отбор событий, отражающих путь формирования британской идентичности. В одной игре их могло быть более 150. Игры редактировались и переиздавались, включая информацию о новых правителях или дополняя уже имеющиеся сведения. Так, например, Дж. Харрис в 1810 г. подготовил переработанную версию игры к пятидесятилетию правления Георга III, указав во вступлении, что она является дополнением игры «Знакомство с историей Англии», охватывающей события от завоевания Англии Вильгельмом до восшествия на престол Георга III. Он отметил, что «изложенные события (а это правление было, несомненно, богато на события) вызовут живой интерес в душе каждого юного британца» [13].

Постепенно подобный формат обучения стал привлекать все больше внимания. К концу XVIII в. стали появляться настольные игры, знакомящие детей с естественными и математическими науками. Одной из первых подобных игр стала опубликованная в 1791 г. игра «Занятие арифметикой». Игроки перемещали свои фишки по полю, выполняя

арифметические задания. Издание игры 1798 г. включало стихотворные инструкции. Например, игрок, оказавшийся на ячейке No. 57 читал: “*Loud roars the lion while the deserts vast / Of burning Afric, trembling stand aghast: / Power to destroy is his, if you would have / Power greater still, pray for the power to save / Meanwhile avoid him, lest your heart he rend / And fly for safety to your nearest friend*” (Громко рычит лев, и бескрайние пустыни выжженной Африки в ужасе трепещут. Ему дана разрушительная сила и, если вы хотите оказаться сильнее, молитесь о спасении. А тем временем избегайте его, чтобы он не разорвал ваше сердце. Отправьтесь в поисках защиты к вашему ближайшему другу). Инструкция же для игрока, оказавшегося на ячейке No. 35, гласила: “*Wash the swine, and make them clean / To the mud again they’ll jog; / So some children have I seen / Everdirty, like a hog / Since with pigs you choose to share, / Stop two turns and wallow there*” (Сколько не отмывай свиней, они все равно найдут грязь. Так и некоторые дети, которых я встречал, всегда были грязные, как свиньи. Раз уж ты решил водиться со свиньями, пропусти два хода и поваляйся в грязи). Стихотворная форма позволяла научить не только арифметике, но также прививала моральные нормы. Игрок, первым добравшийся до финиша, должен был не забывать о скромности и не слишком зазнаваться, а игроки, решающие арифметические задачи, должны были стараться говорить только правду, в противном же случае им приходилось пропустить ход.

В последующие десятилетия будут выходить игры на различные темы: «Грамматическая игра в рифмы» (1802), «Мифологическая игра» (1804), «Удовольствие от астрономии» (1805), «Удовольствие от натуральной философии» (1805), игры,

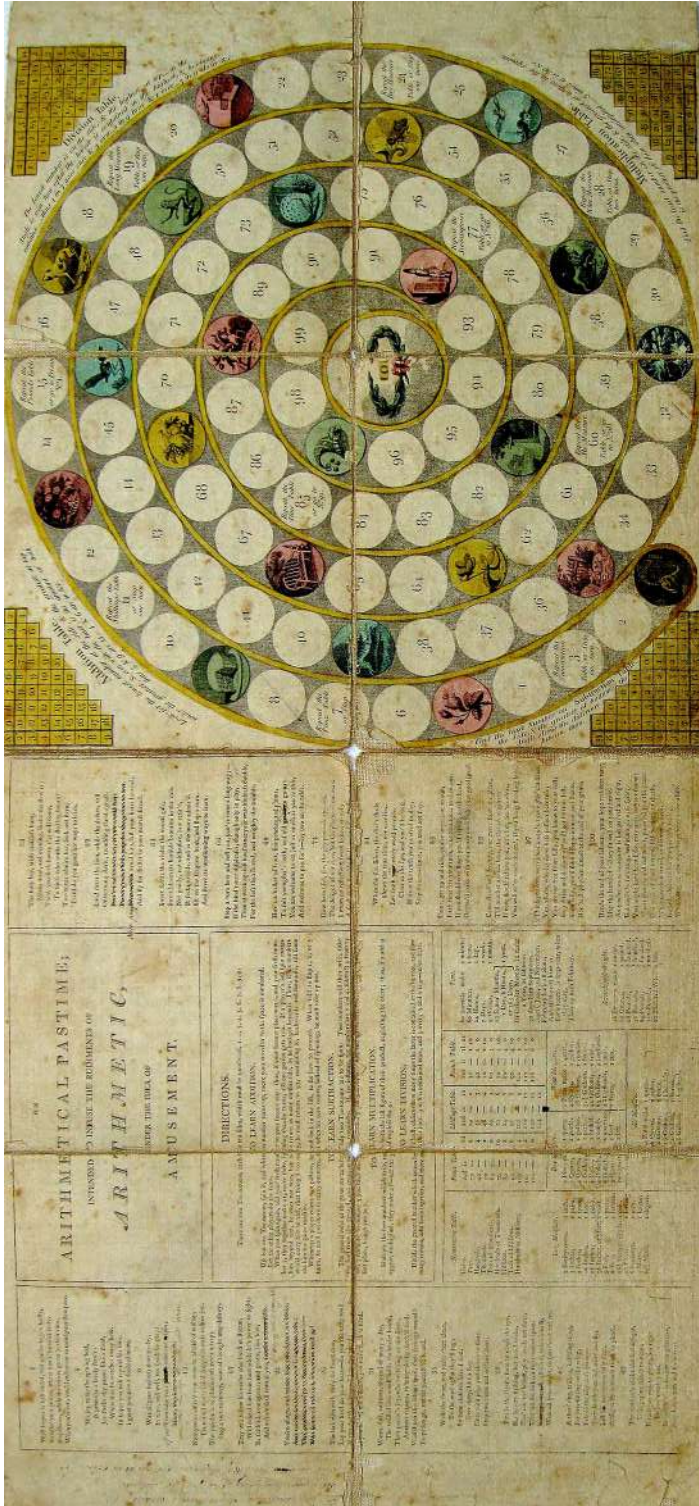


Рис. 4. Занятие арифметикой, предназначенное для того, чтобы усвоить основы арифметики в развлекательной форме, 1798 [14]

посвященные флоре, фауне, геологии и пр. Эти игры не только давали представление о различных дисциплинах, но и показывали, какие успехи в этих науках были сделаны англичанами. Игра «Наука в соревновании, или удовольствие от астрономии» (Science in Sport or The Pleasures of Astronomy), опубликованная в 1804 году Дж. Уоллисом, включала 35 иллюстраций с портретами астрономов и изображениями астрономических явлений. В центре был изображен «Флемстид-Хаус» — старейшая английская обсерватория, окруженная портретами астрономов — Птолемея, Коперника, Тихо Браге, Ньютона. Игрок, делающий ход первым, должен был зачитать вступление, написанное на игровом поле и содержащее в себе определения основных астрономических понятий. Из введения игроки узнавали, что такое астрономия, телескоп, солнечная система, земной глобус, звездный глобус и т. д. Помимо этого игроки должны были прочитать в буклете о каждом явлении, изображенном на ячейке, на которой остановится их фишка, и выполнить дополнительные задания. Например, игрок, остановившийся на ячейке No. 8 «Звездный глобус», должен был дать определение этого понятия или пропустить ход. Ответить верно он мог, если внимательно слушал вступительную часть.

Помимо образовательной, игра имела и дидактическую функцию. Некоторые задания составлены в стихах. Например, игрок, попавший на ячейку No. 28 «Волонтер», должен был прочитать: “Your life your haz ardfory our country’s weal. So spin again to recompence your zeal” («Ты рискуешь своей жизнью на благо отечества, в качестве вознаграждения вращай волчок еще раз») [15]. Заканчивается игра на ячейке No. 35 «Флемстид-Хаус», про который сказано: «Обсерватория и резиденция королевского астронома, которым

в настоящее время является доктор Н. Маскелин. Исследованиям этого астронома обязаны различные отрасли науки, во имя которых он посетил различные уголки земли. Мореплаватели в особенности должны быть благодарны ему за составление множества ценных таблиц и за Морской альманах, выходящий под его руководством. Побеждает тот, кто первый достигнет этого числа» [там же].

Одной из основных задач настольных игр было воспитания добродетели. Для этой цели были разработаны два типа игр. Первый предлагал игрокам прожить жизнь англичанина от рождения до смерти, демонстрируя различные типы личностей и повествуя об их пороках и добродетелях. Второй предлагал игроку самому разобраться в основах морали и принципах добродетели, перемещая фишку по полю, на котором были отмечены как положительные (терпение, доброта, покаяние), так и отрицательные (праздность, упрямство, гордыня, пьянство, ложь) черты. Первый тип игр возник раньше и соответствовал рекомендации Дж. Локка воспитывать примером. Дж. Локк писал: «Так называемым манерам, из-за которых детям столь часто достается и по поводу которых им приходится выслушивать столько благих увещаний со стороны мудрых нянек и гувернанток, по моему мнению, лучше обучать посредством примера, чем с помощью правил...» [2, с. 455].

Первой игрой, позволяющей отстраниться от себя настоящего и взглянуть со стороны на возможное развитие своей жизни стала «Новая игра в человеческую жизнь», изданная Дж. Уоллисом в 1790 г. (см. рис. 6). За основу им была взята изданная в 1770-х гг. во Франции игра “Le Nouveau Jeude La Vie Huaine”. Как и большинство настольных игр, “The New Game of Human Life” была представлена в виде раскрашенной вручную гравюры,



Рис. 5. Наука в соревновании, или удовольствие от астрономии, 1804 [15]

состоящей из закрепленных на холсте шестнадцати отдельных листов. Восемьдесят четыре ячейки с миниатюрными иллюстрациями обрамляли расположенные в центре правила игры. Каждая ячейка обозначала год жизни и изображала отдельного персонажа. Некоторых из них, по словам К. Роуи, можно было легко идентифицировать. Он отмечает, что под No. 40 (Поэт) был изображен А. Поуп, под No. 55 (Патриот) — У. Питт, а на последней ячейке No. 84 (Бессмертный человек) изображался И. Ньютон [5].

Правила игры являлись не просто инструкцией для проведения досуга, но служили своеобразным учебником морали, повествующим об опасностях, подстерегающих человека на пути его жизни: «Бессмертный Человек, прожив 84 года,

кажется достоин своими талантами и заслугами стать эталоном для окончания жизни, которая может окончиться только Вечностью. Когда мы доберемся до No. 84, мы получим от этой игры все возможное, но, если мы превысим это число, мы должны вернуться на столько пунктов назад, на сколько мы прошли дальше. Жизнь человека делится на семь периодов по 12 лет, а именно от младенчества к юности, зрелости, расцвету лет (*Prime of Life*), безмятежному среднему возрасту (*Sedate Middle Age*), старости, дряхлости (*Decrepitude*) и крайней дряхлости (*Dotage*). В жизни он сталкивается с различными состояниями, которые располагаются в том порядке, в котором они обычно сменяют друг друга» [15]. Глядя на то, какие модели поведения дают

преимущество в игре, ребенок должен был выстраивать свой личный путь, стараясь при этом опередить других игроков.

«Прилежный Мальчик в 7 получает ставку (Stake) и переходит на 42 место Оратора. Небрежный мальчик в 11 лет должен оплатить ставку и пропустить два хода. Усердный юноша в 15 лет получает 2 ставки и переходит на 55, где встречает Патриота. Непримечательный юноша в возрасте 19 лет должен заплатить 1 ставку и перейти к Певцу на 38. Дуэлянт в 22 года должен заплатить 2 ставки и вернуться на место мальчика под номером 3. Покладистый мужчина в возрасте 26 лет останется на своем месте, пока его не займет другой игрок, и тогда он сможет вернуться на место своего освободителя. Блудный сын под номером 30 должен заплатить четыре ставки и вернуться к Беспечному мальчику под номером 6. Женатый мужчина в 34 года получит две ставки в качестве доли своей жены и станет Хорошим отцом в 56 лет. Писатель романов в 40 лет должен заплатить 2 ставки и вернуться к Озорному мальчику 5 лет <...>» [там же].

Из перечисленного видно, что добродетель в данной игре идет рука об руку с финансовой состоятельностью. Действительно, владеть подобной игрой могли только обеспеченные люди, которые стремились привить своим детям коммерческую жилку. Инструкция для родителей, выгравированная на полях, гласит: «Если родители, взявшие на себя приятную задачу обучения своих детей (или кто-то, кому могло быть делегировано это важное дело), заставят их останавливаться на каждом персонаже и уделять время рассуждениям о морали, разясняя по ходу игры образы персонажей и противопоставляя счастье добродетельной и хорошо прожитой жизни фатальным последствиям порочных и аморальных занятий,

эта игра может быть признана самой полезной и занимательной из всех, которые до сих пор предлагались публике» [там же].

Подобные игры являлись инструментом конструирования возможных моделей поведения, прививая при этом две идеи, которые на первый взгляд кажутся не столь очевидными. Во-первых, гоночные игры обладали сильным элементом случайности, когда успех игрока зависел не столько от его личных знаний, сколько от удачного вращения волчка. «Как и в безопасной симуляции реальной жизни, жизнь человека в классово-мобильном обществе могла иногда разворачиваться со случайностью и непредсказуемостью вращения тотума» [5]. Во-вторых, успех одного игрока неизбежно означал поражение другого, что также прививало мысль о неизбежном превосходстве одного над другим. Как пишет об этом К. Роуи, «в отличие от сентиментальных романов восемнадцатого века, которые привязывали читателей к конкретному персонажу, ставя его счастье выше второстепенных, такие развлечения, как «Новая игра в человеческую жизнь», высвечивали соперничество в жизни при капитализме, демонстрируя его ходом игры, где несколько игроков борются за счастье, которого, в конце концов, добьется только один» [5].

С развитием книжной индустрии жанр образовательных настольных игр стал менее востребован, а образование и игра так и не смогли сформировать устойчивых форм взаимодействия. Для историков настольные игры (географические, исторические, естественнонаучные, воспитательные и пр.) являются бесценным источником, позволяющим взглянуть «изнутри» на образ мысли англичанина эпохи Георгов, хотя в русской историографии еще не было предпринято попыток их детального анализа. Их изучение осложняет



Рис. 6. Новая игра в человеческую жизнь, 1790 [16]

отсутствие четкого места в числе историографических источников. В музейных коллекциях образовательные настольные игры могут быть отнесены к числу детских игр, сборных изделий, графических работ и пр. [там же]. Тем не менее широкий диапазон тем, представленный в

образовательных играх, позволяет историку взглянуть на них не просто как на предмет детского досуга, но как на источник, открывающий путь к пониманию трансформаций, происходивших в мировоззрении людей переходной эпохи конца XVIII в.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. «Культура Духа» vs «Культура Разума»: Интеллектуалы и Власть в Британии и России в XVII–XVIII веках: коллективная монография / под общ. ред. Л.П. Репиной. М.: Аквилон, 2022. 1080 с.
2. Локк, Дж. Сочинения: в 3 т. / пер. с англ. и лат. Т. 3 / ред. и сост. А.Л. Субботин. М.: Мысль, 1988. 668 с.
3. Айзенштат, М.П. Историческое знание в политической культуре Британии второй половины XVIII века. М.: ИВИ РАН, 2019. 190 с.
4. Shefrin, J. “Make it a Pleasure and Not a Task”: Educational Games for Children in Georgian England // The Princeton University Library Chronicle. Princeton University Library. 1999. Vol. 60. No. 2. P. 251–275.
5. Rovee, Ch. The New Game of Human Life, 1790 // BRANCH: Britain, Representation and Nineteenth-Century History. URL: https://branchcollective.org/?ps_articles=christopher-rovee-the-new-game-of-human-life-1790 (дата обращения: 10.07.2022).
6. Goodfellow, C.G. The Development of the English Board Game, 1770–1850 // Board Games Studies. International Journal for the Study of Board Games. Leiden, 1998. Vol. 1. P. 70–80.
7. Jefferys, J. A Journey Through Europe or the Play of Geography. London: Carrington Bowles Map & Printseller, 1759. URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1210> (дата обращения: 05.07.2022).
8. Whitehouse, F.R.B. Table Games of Georgian and Victorian Days. Hertfordshire: Francis Priory Press Limited, 1971. 102 p.
9. Dove, J. Geographical Board Game: Promoting Tourism and Travel in Georgian England and Wales // Journal of Tourism History. 2016. No. 8 (1). P. 1–18.
10. Wallis, J. The Royal Genealogical Pastime of the Sovereigns of England from the Dissolution of the Saxon Heptarchy to the Reign of His Present Majesty George the Third. London: Published by E. Newbery, 1791. URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=980> (дата обращения: 10.07.2022).
11. Wallis, J., Harris, J. Historical Pastime or a New Game of the History of England from the Conquest to the Accession of George the Third. London, 1803. URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=542> (дата обращения: 06.07.2022).
12. Wallis, J., Harris, J. Rules and Directions for Playing the Historical Pastime or New Game of the History of England with a Short Account of the Principal Events which Have Occurred from William the Conqueror to the Accession of George the Third. London, 1803. URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=542> (дата обращения: 06.07.2022).
13. Harris, J. The Jubilee. A New and Interesting Game. London: Published by Harris J., 1810. URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1373> (дата обращения: 10.07.2022).

14. An Arithmetical Pastime Intended to Infuse the Rudiments of Arithmetic under the Idea of Amusement. London: Published by John Wallis, 1798. URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=2210> (дата обращения: 05.07.2022).
15. Science in Sport or the Pleasures of Astronomy a New Game Revised and Approved by Mrs. Bryan, of Blackheath. London: Printed for John Wallis, 1805. 16 p. URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1384> (дата обращения: 20.06.2022).
16. Wallis, J. The New Game of Human Life. London: Published by John Wallis, 1790. URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=144> (дата обращения: 01.07.2022).

REFERENCES

1. “Kultura Duha” vs “Kultura Razuma”: *Intellektualy i Vlast v Britanii I Rossii v XVII–XVIII vekah: kollektivnaja monografija* [“Culture of the Spirit” vs “Culture of the Mind”: Intellectuals and Power in Britain and Russia in the XVII–XVIII Centuries: A Collective Monograph], ed. by L.P. Repina. Moscow, Akvilon, 2022, 1080 p. (in Russ.)
2. Lokk, J. *Socinenija: v 3 t. T. 3* [Essays, vol. 3], ed. and comp. A.L. Subbotin. Moscow, Mysl, 1988, 668 p. (in Russ.)
3. Ajzenstat, M.P. *Istoriceskoe znanie v politiceskoj kulture Britanii vtoroj poloviny XVIII veka* [Historical Knowledge in the Political Culture of Britain of the Second Half of the XVIII Century]. Moscow, Institut vseobshchej istorii, 2019, 190 p. (in Russ.)
4. Shefrin, J. “Make it a Pleasure and Not a Task”: Educational Games for Children in Georgian England. *The Princeton University Library Chronicle*. Princeton University Library, 1999, vol. 60, No. 2, pp. 251–275.
5. Rovee, Ch. The New Game of Human Life, 1790. *BRANCH: Britain, Representation and Nineteenth-Century History*. Available at: https://branchcollective.org/?ps_articles=christopher-rovee-the-new-game-of-human-life-1790 (accessed: 10.07.2022).
6. Goodfellow, C.G. The Development of the English Board Game, 1770–1850. Board Games Studies. *International Journal for the Study of Board Games*. Leiden, 1998, vol. 1, pp. 70–80.
7. Jefferys, J. *A Journey Through Europe or the Play of Geography*. London, Carrington Bowles Map & Printseller, 1759. Available at: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1210> (accessed: 05.07.2022).
8. Whitehouse, F.R.B. *Table Games of Georgian and Victorian Days*. Hertfordshire, Francis Priory Press Limited, 1971, 102 p.
9. Dove, J. Geographical Board Game: Promoting Tourism and Travel in Georgian England and Wales. *Journal of Tourism History*, 2016, No. 8 (1), pp. 1–18.
10. Wallis, J. *The Royal Genealogical Pastime of the Sovereigns of England from the Dissolution of the Saxon Heptarchy to the Reign of His Present Majesty George the Third*. London, Published by E. Newbery, 1791. Available at: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=980> (accessed: 10.07.2022).
11. Wallis, J., Harris, J. *Historical Pastime or a New Game of the History of England from the Conquest to the Accession of George the Third*. London, 1803. Available at: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=542> (accessed: 06.07.2022).
12. Wallis, J., Harris, J. *Rules and Directions for Playing the Historical Pastime or New Game of the History of England with a Short Account of the Principal Events which Have Occurred from William the Conqueror to the Accession of George the Third*. London, 1803. Available at: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=542> (accessed: 06.07.2022).

13. Harris, J. *The Jubilee. A New and Interesting Game*. London, Published by Harris J., 1810. Available at: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1373> (accessed: 10.07.2022).
 14. *An Arithmetical Pastime Intended to Infuse the Rudiments of Arithmetic under the Idea of Amusement*. London, Published by John Wallis, 1798. Available at: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=2210> (accessed: 05.07.2022).
 15. *Science in Sport or the Pleasures of Astronomy a New Game Revised and Approved by Mrs. Bryan, of Blackheath*. London, Printed for John Wallis, 1805. 16 p. Available at: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1384> (accessed: 20.06.2022).
 16. Wallis, J. *The New Game of Human Life*. London, Published by John Wallis, 1790. Available at: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=144> (accessed: 01.07.2022).
-

Шпак Георгий Владимирович, кандидат исторических наук, старший научный сотрудник, Центр сравнительной истории и теории цивилизаций, Институт всеобщей истории РАН, geo.shpak@gmail.com

Georgiy V. Shpak, PhD in History, Senior Researcher, Comparative History and Theory of Civilizations Department, Institute of World History, Russian Academy of Sciences, geo.shpak@gmail.com

Статья поступила в редакцию 26.06.2022. Принята к публикации 29.07.2022

The paper was submitted 26.06.2022. Accepted for publication 29.07.2022