

М. Костюхина

«ГУСЕК» ДЛЯ ДОМАШНЕЙ ИГРЫ И СЕМЕЙНОГО ЧТЕНИЯ

Картонажные настольные игры XIX в. связаны с традициями книжной печатной культуры. Для игр использовался разнообразный материал (литературная классика, назидательные и патриотические тексты, комические истории из досуговых изданий). В играх типа лото был конкретный литературный материал (информация о писателях и произведениях, цитаты). В играх типа «гусек» (фишки передвигаются по игровому полю согласно показаниям кости) предпочтительнее было создание универсальных жизненных ситуаций на языке культурных символов. Сюжеты, отвечавшие этому условию, становились основами популярных игр («Конек-горбунок»). «Гусек» претендовал на глубокомысленность книги, сохраняя состязательность игры.

Ключевые слова: картонные настольные игры (гусек, лото), игры на сюжеты популярных книг.

Картонажные настольные игры, популярные в семейном досуге XIX в., связаны с традициями книжной печатной культуры. Книжные тексты использовались как основа игровых сюжетов, а изобразительный ряд служил иллюстрацией к литературному материалу. Настольная игра не только игралась, но и читалась взрослыми и детьми. Читалась в прямом смысле слова: к играм прикладывались пространные тексты, рассчитанные на чтение во время игры, а иногда и после нее. Общий объем игрового текста (правила, надписи на полях, пошаговые комментарии) был значительным (иногда до 100 страниц). Основными потребителями игр были «образованные сословия» — от игроков требовались грамотность и владение культурным кодом. В то же время общеупотребительная игра допускала участие тех, кто мог читать только надписи под картинками — простота правил не требовала большего. Поэтому в играх могли принимать участие как малолетние дети, так и малограмотная публика. В многоярусном русском обществе настольная игра служила общеупотребительным «текстом» для досуга и нравственного чтения.

Поэтика и стилистика настольных игр XIX в. составила из различных культурных источников. Нравственные и образовательные путешествия в играх — из дидактической культуры Фенелона



Общеупотребительной игрой заняты все члены семьи. Обложка игры «Nowa zabawa kostkowa» (Варшава, 1861 г.)

и Локка, универсальная схема мира — наследие французских энциклопедистов, подсчеты добродетелей и награды за них — из немецких филантропических практик. По ведомству романтизма — этнографическая экзотика, романтические ландшафты и руссоистские мотивы. Из научных штудий эпохи Просвещения — схемы на игровых полях и системные рубрики. Не миновала игру страсть к аллегориям и эмблемам.

Разгадать эмблему и понять метафору помогли сюжет, картинка и текстовое пояснение. Цитаты на игровых полях должны были без усилий распознаваться игроками, ведь главное в игре — выиграть, а не проявить культурную осведомленность. Поэтому лучше всего для настольных игр подходили всем известные тексты, ставшие культурными клише. Вне контекста игры они могли восприниматься как полные анахронизмы, зато в общеупотребительном досуге считались к месту.

Графические истории на игровых полях были сделаны по принципу лубочных картинок: хоть играй, хоть читай, хоть на стену вешай (об игровой природе лубка писал Ю. М. Лотман). Для игр использовался литературный материал, различный по достоинству, источникам и назначению: это высокохудожественная литература

(сказки А. Пушкина и П. Ершова, произведения Н. Гоголя и И. Тургенева, «Война и мир» Л. Толстого), назидательные нарративы из нравоучительных сборников, патриотические тексты из альманахов и песенников, анекдоты из досуговых изданий. Для игр типа «гусек» (фишки передвигаются по игровому полю согласно показаниям кости) предпочтительней был не пересказ конкретного произведения, а набор персонажей и ситуаций, богатых литературными коннотациями. В играх типа лото использовался конкретный литературный материал (информация о писателях и произведениях, подробный цитатный ряд)¹. Задача «гуськов» — не иллюстрирование литературных текстов, а воссоздание универсальных жизненных ситуаций на языке культурных символов. Литературные сюжеты, отвечавшие этому условию, становились основами популярных игр («Приключения Робинзона», «Конек-горбунок»). Часто использовались в играх тексты стихов и басен. «Гусек» претендовал на глубокомысленность книги в формате настольной игры.

В основе всех игровых историй на картонажных полях лежит архетипическое представление о том, что человеческая жизнь есть странствие. Поэтому число ходов было принято приравнять к срокам человеческой жизни (от 49 до 81 хода). Графически передвижение по игровому полю изображалось в виде извилистой «дороги» (метафора жизни), связывающей противоположные концы поля, или в виде закрученной «спирали» (метафора времени), завершающейся в центре. «Дорога» и «спираль» разделялись на отрезки-эпизоды, соединенные по принципу нанизывания. Каждый отрезок игрового маршрута имел свои штрафы или бонусы.

Родоначальниками таких маршрутов были «гусиные истории». Средневековые игры рассказывали историю гуся, преследуемого охотниками и кухарками. Жизненный путь гуся заканчивается на праздничном (поминальном) столе, устроенном для дружеской компании в замке. История гуся, который то удачно спасается, то становится жертвой, давала повод сравнить судьбу несчастной птицы с полной злоключений жизнью человека. Популярность гусиных историй была так велика, что за играми этого типа сохранилось название «гуськи». «Гуськи» были интернациональной игровой схемой, которая использовалась для создания настольных игр в разных странах. Первый «гусек» на русском языке был издан в 1792 г. в типографии А. Решетникова. Последующие издания

¹ О литературных лото см.: Костюхина М. Детский оракул. М.: Новое литературное обозрение, 2013. Гл. «Игры в литературную классику».



«Кто обманет время – получит награду. Веселая и наставительная игра для детей всякого пола и возраста, с приложением книжки, содержащей стихотворения некоторых русских писателей, описывающих четыре времени года». Изд. Осипа Пермякова. М.: в тип. А. Семена, 1848 г.

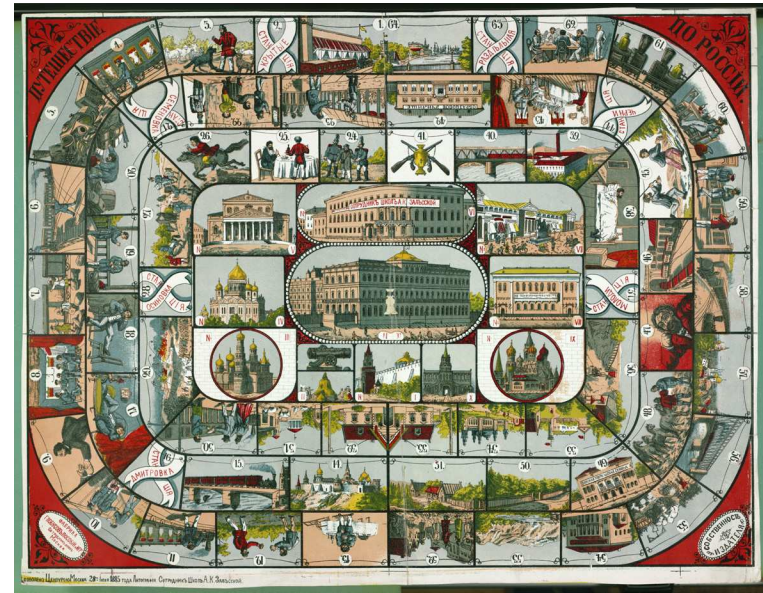
«гуськов» насыщались отечественным литературным материалом.

К метафорам, которые реализовывались на игровых полях, относится сравнение времен года с этапами человеческой жизни. Метафорикой времен года пользовались авторы стихотворений, моралистических трактатов и настольных игр. Возраст человека делился на четыре этапа, представленных как путешествие во времени. «В сем путешествии, столь кратковременном и опасном,

можно различить четыре периода: каждый из них имеет свои приютности, свои печали, свои опасности; все они показывают человеку свет, счастье, истину, но из разных точек зрения» (Четыре возраста жизни. Соч. графа Сегюра. М.: тип. А. Семена, 1822). Путь начинается «дитя-путешественник», простодушное и доверчивое существо, не знающее притворства. Чистота детства сменяется познаниями юности. «Удовольствия под множеством пленительных видов окружают его, останавливают его и по тропе, усеянной цветами, влекут на край пропасти, где часто добродетель тщетно усиливается отратить падение». Спасением для путешественника становятся дух веры и мудрости. В зрелые годы человек вступает со знанием жизни, стараясь искупить грехи юности. В старости отдыхает от трудов и наслаждается душевным покоем.

Издание с многозначительным названием «Кто обманет время — получит награду» (1848) имело подзаголовок «Веселая и наставительная игра для детей всякого пола и возраста, с приложением книжки, содержащей стихотворения некоторых русских писателей, описывающих четыре времени года». Игровой маршрут представляет собой спираль из 49 ходов. Спираль завершается изображением младенца и старика с косою, плывущих в ладье. Фигуры символизируют улетающее и убивающее время. Спираль разделена на четыре этапа, каждый из которых соответствует одному из времен года. Значение поэтических символов, использованных в игре, поясняется в статье «О четырех временах года». «Смотря на эти четыре различные перемены в году, древние философы сравнивали с ними жизнь человеческую, обозначая весну — детством, лето — юностью, осень — временем мужества, а зиму — старостию. Это сравнение встречается у многих писателей и даже сделалось поговоркою: “ей семнадцатая весна, ему двадцать лет, он пережил семьдесят зим”. И такое сравнение очень близко и справедливо». К игре прилагался сборник стихотворных произведений русских авторов (В. Жуковский, Ф. Глинка, А. Пушкин), чьи произведения распределены по временам года.

Поэтические описания природы соседствуют с расчетами штрафов и наград. Заботы весны и лета оцениваются по 5 марок, а осенние труды — в 8 марок (так проявляется уважение к зрелым годам человека, которые символизирует осень). За летние увеселения, как и за грехи молодости, приходится расплачиваться по полной (8 марок). Зато отдохновения осени и зимы стоят меньших затрат, поскольку являются заслуженным отдыхом зрелого человека



Игра «Путешествие по России» (литография «Сотрудник школ А. К. Залеской», 1885 г.)

(4 и 2 марки). Если игрок попал на изображение дитяти (время невинного детства) он должен заплатить в кассу 2 марки. А вот тому, кто попал на изображение юноши, любителя развлечений, придется раскошелиться и выложить 10 марок (юность всегда расточительна). Тот же, кто подошел к картинке с изображением «мужа» (человека почтенного и уважаемого), вознагражден 10 марками. Двигаясь по 49 ходам, игрок достигает искомого счастья и успеха.

Метафора пути лежит в основе игр, названных «путешествие в город». Хотя в игре обозначен конкретный город (Париж, Москва), речь идет о достижении града небесного (топос из аллегорических сказок и моралистических трактатов). На пути к истине надо преодолеть много препятствий. Набор игровых топосов определен со средневековья: пропасть, мост, постоялый двор, колодец, застава, лабиринт, тюрьма, кладбище. И хотя время вносило уточняющие детали, традиционные топосы сохранялись. Препятствия на игровом поле — это аллегории искушений и испытаний, вечно терзающих человека. Метафорические пропасти, густые леса и кривые тропки буквально изображались на игровых полях, как на топографических

картах. Конец пути завершался прощальным пиром и награждением того, кто достиг небесного града (зримая метафора конца жизни).

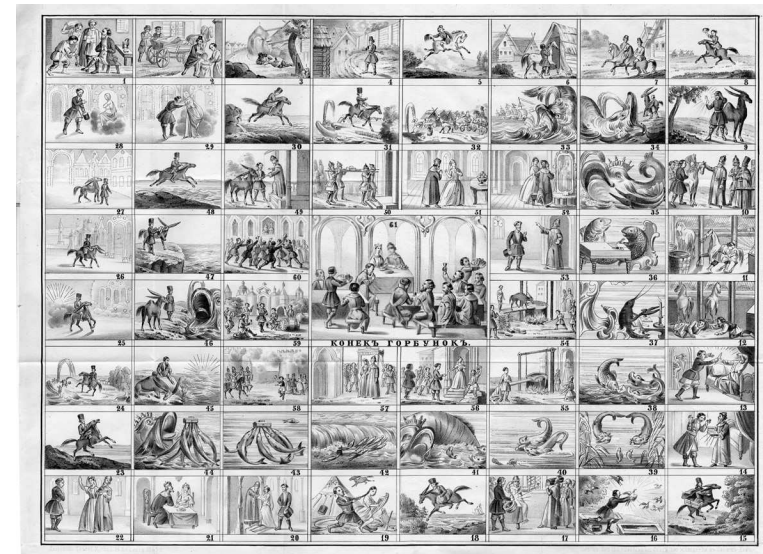
Странствиям по жизни посвящены «гуськи» под типовым названием «почтовые путешествия». Дидактика и мистика в почтовых «гуськах» соседствовали с путевыми зарисовками из реальных дорожных путешествий. Сюжеты для этих игр брались из почтовых развозов, которые стали регулярными в России с 1820-х гг. Почтовые дилижансы не только доставляли корреспонденцию, но и развозили пассажиров. Поездки на почтовых дилижансах были длительными и не обходились без дорожных происшествий. Эти происшествия изображались на игровых полях бытовыми сценами (потерял дорогу, упал в канаву, встретился с мошенниками), перемежаемыми почтовой символикой (почтовый рожок, фуражка, ящики для писем). В контексте игры дорожные истории получали иносказательный смысл: путешественник добирается до своей цели по «дороге жизни», преодолевая препятствия и оплачивая прогоны. Описание жизненного пути в образах дороги-путешествия — один из мотивов русской поэзии первой половины XIX в.:

В дорогу жизни снаряжая
Своих сынов, безумцев нас,
Снов золотых судьба благая
Дает известный нам запас.
Нас быстро годы почтовые
С корчмы довозят до корчмы.
И снами теми роковые
Прогоны жизни платим мы
Е. Баратынский «Дорога жизни», 1825.

Жизнь в стихотворении Баратынского описывается как путешествие «на почтовых» (в отличие от «долгих», когда путешествовали в собственных повозках). Быстро проносятся станции и прогоны, за каждый из которых пассажиру казенного возка (временное пристанище каждого человека) приходится расплачиваться наличными.

Время популярности «почтовых путешествий» в литературе и на игровых полях совпадает с периодом распространения почтовых экипажей в 1820–1850-е гг. Когда же на смену лошадиной почте пришли поезда, поэтизация почтовых путешествий в литературе пошла на убыль. Для настольной же игры смена транспорта не имела принципиального значения (дилижансы на картинках сменились поездами, а курьеры кондукторами).

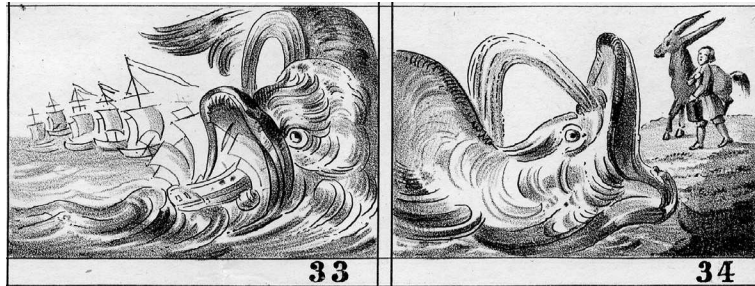
Формат игры-путешествия не получил бы распространения, если бы не популярность таких жанров литературы, как «записки путе-



«Новая увеселительная игра Конек-горбунок, с приложением марок, фишек, игральной кости и плана, заключающего в себе 61 карточку с текстом и объяснением игры в стихах. Составлена из сказки Конек-горбунок, соч. Ершова» (1861 г.)

шественников», «письма» и дорожные «дневники». Цель всякого путешествия — обогащение знанием (реальным или мистическим), а также поиск истины (пусть и не обретаемой в итоге). В самой идее путешествия заложено игровое начало, предполагающее смену жизненных декораций, ролей и обличьев.

Герой на игровом поле представляет собой один тип «путешественника» («почтальона» или «всадника»), отправляющегося в путь по какой-либо надобности (личной или казенной). Его социальное положение не имеет значения — простолюдин или дворянин. Человек в пространстве игры — это всякий и каждый (от сумы и тюрьмы не зарекайся — говорит пословица). «Маленький человек жив еще» — название одного из «гуськов», и это название подходит ко всем играм. Маленький человек счастливо спасается из пропасти, переходит заставу и отдыхает в трактире, но может стать жертвой воров и разбойников, а за несколько шагов до финиша его ожидает старуха с косой. Не меньшую опасность представлял идущий сзади игрок — если показания кости привели его на твой номер, то придется уступить место более удачливому господину и начинать карьеру сначала. Пестрый калейдоскоп происшествий на игровом поле напоминал сюжеты русских приключенческих и бытоописа-



«Новая увеселительная игра Конек-горбунок» (фрагмент)

тельных романов. Герои В. Нарезного и Ф. Булгарина испытывают превратности судьбы, чем вызывают к себе сочувствие. Симпатия к персонажу, с которым себя идентифицирует игрок, условие популярности настольной игры («Мертвые души» Гоголя использовались как материал для лото, но не для «гуськов» — некому посочувствовать, некого пожалеть).

Одна из разновидностей «гуськовых» путешествий — типовая игра «Конек-горбунок». Сюжетной основой послужила сказка П. Ершова «Конек-горбунок» и ее переделки. Идея приспособить популярную сказку Ершова для создания русского гуська впервые была реализована в 1860 г. О предметном составе настольной игры можно судить по названию одной из них: «Новая увеселительная игра Конек-горбунок, с приложением марок, фишек, игровой кости и плана, заключающего в себе 61 карточку с текстом и объяснением игры в стихах. Составлена из сказки Конек-горбунок, соч. Ершова» (1861). План представлял собой бумажное поле для игры, на котором изображались основные эпизоды из сказки «Конек-горбунок». В центре игрового поля размещалась финишная картина (свадебный пир и восшествие на царство), к которой ведут картинки-клейма.

История Ивана-дурака и его чудесного помощника стала русским вариантом европейских странствий по морю житейскому. Странствия эти происходили в условном мире русского средневековья с белокаменными дворцами и расписными теремами. По пространству этого мира, раскинувшегося от берегов моря-океана до поднебесной, движется гонимый царскими указами русский простолюдин. Судьба такого героя вызвала сочувствие, а выигрыш расценивался как вознаграждение за страдания и долготерпение. Это было нравственно и патриотично, особенно в сочетании с именем

автора знаменитой русской сказки. В правилах игры настоятельно рекомендовалось читать вслух стихотворные комментарии к картинкам (роль чтеца выполнял казначей). «Новоизобретенная» игра (так она долго именовалась) была популярна до начала XX в. Игровые поля «Коньков-горбунков» заигрывались до дыр.

Стихотворные тексты для игры «Конек-горбунок» были очередной «редакцией» сказки Ершова (третьей в цепочке «литература — народная книжка — игра»). Книжный текст нужно было приноровить к системе игровых ходов. Для этого издатели разделили сказку на стихотворные отрывки под номерами. В каждом стишке — эпизод из сказки и указания для играющих.

Психологические и нравственные мотивировки — это по ведомству литературы, а в игре господствуют случай и судьба. Поэтому логические связи на игровом поле легко разрываются, а награды и проигрыши тасуются в свободном беспорядке:

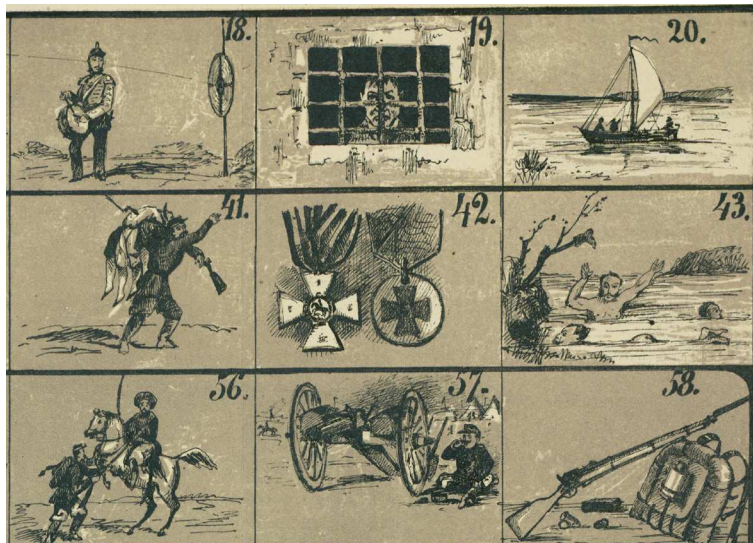
Ко пшену Ваня подполз,
Хвать одну из них за хвост,
И скорей ее в мешок,
Славный вышел барышок!
Ваню с птицей поздравляй
И три марки получай.
(Конек-горбунок, сказка Ершова,
переделанная в игру гусек, 1873).

На другом игровом поле победа героя не приносит игроку дохода:

Ваня птицу-жар поймал,
Что же ты дружок взял?
Много ль пользы от того?
Ровно, ровно ничего.
(Конек-горбунок, жар-птица и царь-девица. Игра для детей
составлена из сказки Ершова Д. Ш., 1867).

Отсутствие установки на «награжденную добродетель» компенсируется в игре открыто выраженной симпатией к главному герою. Иван-дурак (или Ванюшка, как ласково называют его в игре) похож на ребенка и фольклорного простака одновременно. В переделках сказки «просвещенные» издатели намешливо называли Ивана «чурбаном». Подобных насмешек над простолюдином игра не допускает, ведь в руках фортуны каждый — беспомощное дитя. Игроков призывают пожалеть и поддержать доброго малого.

Братья Ванины спознали,
Двух коней они украли.



«Поход куда велят. Солдатская игра» (фрагмент)

Денежный эквивалент счастья — неременное условие настольной игры.

Картины свадебного пира окружены в игре метафизическим флером, ведь конец игры означает конец жизненного пути. Поэтому в прощальных стихах игры звучит не свойственная сказке элегическая грусть:

Игрок счастливый! Поздравляем
Тебя с прибытием в сей град,
Утех и радостей желаем,
Ты не воротись назад.

Среди гуськовых путешествий были игры, персонажи которых — простолюдины, поставленные под ружье. Простые и незатейливые «гуськи» как будто специально придуманы для развлечения чинов низшего звания. Отчасти так оно было: «гуськи» рекомендовалось приобретать для развлечения солдат или изготавливать их в полку. Армейской средой бытование солдатских «гуськов» не ограничивались — как всякие всеупотребительные игры, они были рассчитаны на семейный досуг.

Одно из изданий под названием «Поход куда велят. Новая военная игра» было напечатано в Военной типографии в 1869 г. На

игровом поле изображены эпизоды из армейской жизни и предметы военного быта времен русско-турецкой войны 1877–1878 гг. Финиш обозначен картинкой с видом Константинополя. В «Необходимых наставлениях» подробно разъяснялись правила игры, а также давались указания по использованию игры в армии. «В каждой части войск, конечно, найдется искусник, который может раскрасить все фигуры картины и покрыть ее лаком для красоты и прочности». Награждать победителей настольной игры можно с музыкой: «Кто первый вошел в № 61-й, тот взял крепость: артельщик подносит ему всю *казну*, а барабанщик — если он есть при этом — бьет ему по столу полный поход. А нет, так и так обойдется».

Структура солдатских «гуськов» повторяла «почтовые приключения»: длинная цепочка событий (комических, сентиментальных, драматических), с пошаговым комментированием. Их герой — человек подневольный, как и крестьянский сын в игре «Конек-горбунок». Ванюшу гонит по белу свету царский указ, а солдата — присяга и командир. В типовом названии игры «Поход куда велят» звучит покорность перед велениями судьбы (в этом же гарантия ее благосклонности).

Рассказы о жизни русского солдата имели свою традицию в литературе, связанную с именем А. Погосского. Погосский был составителем литературы для обучения и образования солдат (буквари, книги для чтения). Материалы из этих книг печатались на страницах издаваемого Погосским журнала «Солдатская беседа». Стиль и тон этих бесед балагурный, пересыпанный поговорками. В той же манере написаны тексты для издания игры «Поход куда велят. Солдатская игра, 1879», автором которой он и был. Игровой текст представлял собой компиляцию походной песни, военной команды, солдатской беседы. Это были как прямые цитаты, так и жанровые отсылки.

«№ 1 «По генерал-маршу-вставай, собирайся в поход. По сбору — выходи, стройся! Фельдмарш! По отделениям на право! Полы завернуть! Песенники вперед! *Три фишки получи на поход*». Команды перемежались песнями:

Запевало заводи!
Живо собираться,
Сказано, в поход!..
Поглядеть бы, братцы,
Как Дунай течет!..
Ладно бы — ай, ай!
Поглядеть Дунай!

Рядом с песнями и командами — наставления, необходимые для воспитания солдатской массы (обучение грамоте и счету, достойному поведению):

Кто на место книжки
Да попал в картишки,
Тот плати две фишки.

О развеселой солдатской жизни рассказывается в балагурной манере с обильным использованием присказок и поговорок:

Ходи по лесу — не хрястай,
Люби девушку — не хвастай!
А пошел в поход — прощай!
Да почаще вспоминай,
Да *две фишки* отдай.

Эпизоды солдатской службы перемежаются комическими историями: то фельдшер падает с коня, то турок боится зайца. Солдат же стремится быть всегда на высоте. Это человек бывалый, прошедший сквозь огонь, воду и медные трубы:

Были в Черном море,
Видывали горя —
Будем и опять
Фишки получать
Счетом — *пять!*

Тема смерти — обычна для «гуськов», в которых всегда есть ситуации со смертельными исходами (падения, крушения и кладбища). В солдатских «гуськах» эта тема имеет специфическое толкование: служивый человек знает смерть не понаслышке и относится к ней со спокойствием профессионала. Фольклорная традиция изображала солдата бесстрашным в поединке со смертью. Там же, где смерть берет перевес, не место слезам и отчаянию.

По убитому — вздохни, не тужи
Да три фишки в казну положи.

Солдатская игра завершается торжественно-маршевым гимном, после этого чего следует награждение победителя, первым достигшего 61 номера:

Кто первый вышел, тот молодец:
Все забирай! И походу конец!

Солдатские «гуськи» изображали жизнь русского солдата как неизменную историю служивого человека. Верность присяге, получение чина, подчинение командиру и близость смерти — вечные топосы военного существования. Неудивительно, что настольные игры времен Турецких кампаний и Балканских войн были переизданы для тех, кто попал в авиационные бомбардировки Первой мировой войны.

Универсальность «гуська» поддерживалась общекультурной метафорикой, известными литературными текстами и популярными жанровыми форматами. Эти же принципы традиционный «гусек» сохранил в изданиях последующей эпохи. Советские Незнайки и Буратины на картонажных полях пополнили ряды комических неудачников и вечных странников, правда, уже в контексте детской книги. Однако полностью перевести игру в детский формат не получилось. Взрослые не только участвовали с детьми в совместной домашней игре, но и сами рисовали игровые поля. Сюжеты самодельных «гуськов» не ограничивались детским контекстом. Литературный и жизненный опыт взрослых давал о себе знать в выборе сюжетов и игровых топосов, претендовавших на большую универсальность. В графических историях персонажей из самодельных домашних игр прочитывалась старая как мир судьба человека.