

Е. С. Сони́на Жизнь и творчество М. Ю. Лермонтова в русской настольной игре. /Лермонтовские чтения -2020:сборник статей. – Санкт – Петербург: АНО РОССИКА «Лики», 2021. -127 с.- 143 с.

Образ великого русского поэта воплотился не только в литературных текстах его последователей, но и в других разнообразных культурных формах: кинофильмах, спектаклях, музыкальных произведениях, монументальном и декоративно-прикладном искусстве. Особняком стоит настольно-печатная игра, посвященная литературе. Литературные образы в настольных играх встречаются относительно редко; тем важнее выявить и проанализировать имеющиеся выпуски подобных интеллектуальных развлечений.

Исследований, посвященных отечественной настольно-печатной игре, почти не существует, за исключением основательного труда Марины Сергеевны Костюхиной [1]. Её работа охватывает два с половиной века — от XVIII до середины XX столетия. Упоминания о настольных играх эпизодически встречаются в близких по тематике работах, например, в исследованиях по русской игрушке [2, 3, 4, 5]. Отдельно отмечу свои статьи, посвященные литературным играм [6, 7, 8, 9].

В результате сплошного просмотра доступных игр, каталожных карточек в библиотеках, исследований по играм и игрушкам выявлены 34 настольно – печатные игры, полностью или частично посвященные

М. Ю. Лермонтову и его произведениям. В ходе поиска обнаружались игры и электронные, но они в это число не включались. Хронология и количественное соотношение выявленных настольных игр представлены в таблице 1.

Таблица 1. Хронология и количественное соотношение выявленных настольных игр, посвященных М. Ю. Лермонтову и его произведениям

1886	1902	1910	1915	Начал о XX	193 8	193 9	191 1	195 1	195 4	1956
1	1	1	1	2	1	4	1	1	1	2

1960	1961	2006	201	2011	2016	2017	201	2019
1	1	1	3	1	3	4	2	2

Количественный скачок современных игр, полностью или частично посвященных Лермонтову, видимо, объясняется только относительной лёгкостью их обнаружения, по сравнению с более старыми играми, а вовсе не повышенным издательским интересом к литературным и интеллектуальным развлечениям.

Настольная игра может подразделяться по разным показателям. Одной из первых русских классификаций настольных игр стала система А. Соколовского [10]. Он разделил игры по используемым предметам: с картинками, костями, картами и фантами. Современная система предполагает, кроме классификации игр по предметам, функциям, возрасту аудитории, ещё и деление по механике: америтреш (первостепенная задача — уничтожить игровых соперников), варгейм (военные игры), еврогейм (первостепенная задача — набрать больше всех очков или ресурсов), филлер (простая игра для дружеской вечеринки) и т. д. Рассмотрим в таблице 2 типы выявленных игр, используя как старые, так и современные игровые классификации.

Таблица 2. Типы игр, посвященных М. Ю. Лермонтову и его произведениям

Литер турны викто- рины	Литера турны кварте	Литер турное лото	Игры книг	Мало- тиражн игры	Литера турны карты	Филле	Само- делка
12	(i	4	4	.!)	2	2	1

Обратимся к более детальному рассмотрению игр, используя хронологически-тематический принцип (то есть, рассказ про игры пойдет с учётом времени возникновения типов игр, с выделением каждого типа в отдельный блок).

Литературные квартеты

Литературный квартет — игра популярная в дореволюционный и довоенный советский периоды. Игрокам раздаются карты с портретами писателей и названиями их произведений. На руках у игрока, предположим, находится три карты с произведениями Лермонтова, по две — с названиями сочинений А. С. Пушкина, Н. В. Гоголя и А. А. Фета, по одной — с текстами Н. А. Некрасова и И. А. Гончарова. Задача играющего — собрать как можно больше комплектов карточек с произведениями одного писателя. Ходят все по очереди. Обращаясь к любому, игрок может попросить дать ему карточку с Лермонтовым. Если игрок, к которому обратились, имеет такую карту, он не имеет права отказать и вынужден отдать упомянутую карту. Игрок, получивший карту с Лермонтовым, собрал квартет (комплект из четырёх карт), показывает этот комплект всем участникам игры и откладывает его в сторону. Теперь это полностью готовый квартет, который принёс игроку одно очко. Следующая задача этого игрока — собрать другие квартеты. Но ход перешёл уже к другому игроку, и тот в свою очередь, глядя на имеющиеся у него карты, просит у любого игрока дать ему, например, карточку с Фетом. Если просимая карта есть, игрок её получит. Если такой карты нет, игрок теряет ход. В игре важно запоминать, кто из соперников какой квартет собирает (это становится ясно из произносимых вслух имён писателей). Когда подходит очередь хода, можно просить карточку для своего квартета у игрового соперника из собираемого им квартета. Несмотря на возможные сожаления, карточку все-таки придется отгадать. Игра заканчивается, когда все квартеты Победителем становится тот, кто собрал наибольшее число квартетов. Правила игры можно варьировать (например, разрешать ходить до тех пор, пока не получишь отказа «такой карточки нет» и т. д.).

Первая из подобных отечественных игр, «Русские литераторы», была издана в Санкт-Петербурге в 1878 г. [11]. Игра с такими правилами могла оказаться и дуэтом, квинтетом, секстетом и т. д. Игра «Эрмитаж» (1886) представляла 120 имён, годов жизни и названий некоторых произведений писателей Англии, Германии, Греции, Испании, Италии, Португалии, России, Франции [12]. Среди 48 русских писателей были названы авторы XVIII и XIX вв. Лермонтов представлен «Демоном» и «Героем нашего времени».

В игре «Русские литераторы» (1902), выпущенной в виде миниатюрной книжки из 145 карточек, приведены имена 25 русских литераторов. Цель игры — «составить библиотеку из наибольшего числа авторов» [13, с. II]: с Пушкиным надо собрать 14 карточек, с И. С. Тургеневым — 10, с Гоголем — 7 и т. д. Из десяти карточек, отведённых Лермонтову, в том числе названо стихотворение «На смерть Пушкина» (именно так, а не привычное сегодня «Смерть поэта»).

Классическим квартетом стала литературная игра 1880 г. с 72 карточками 18 русских литераторов. Каждую карточку украшал чёрно-белый портрет автора и названия четырёх его произведений [14]. Из лермонтовских произведений издателем были выбраны «Демон», «Герой нашего времени», «Измаил-бей» и «Боярин Орша». В этот «Квартет писателей» любила играть царская семья [5, с. 144, 145]. М. С. Костю-хина же считает, что царская семья играла в «Квартет» 1902 г. [1, с. 370]. Квартетов до революции печатали много; часть карт была изготовлена на дешёвой бумаге, без рубашки. Литературные квартеты часто делались самостоятельно — на карточках писались названия произведений. Игра 1880 г. в точности переиздана в 1910 г., только упаковочная коробка была более тёмной [15].

Советские литературные квартеты выпускались по тому же принципу, но в игру добавлялись авторы, упоминания о которых вряд ли были бы уместны в дореволюционных развлечениях. В «Квартете писателей» (1939) на 80 карточках были названы 20 отечественных авторов (кроме классиков, появились имена Н. Г. Чернышевского, Н. А. Добролюбова и пр.) [16].

К столетию со дня гибели поэта художником Н. В. Фидлером была подготовлена юбилейная игра «Поэзия М. Ю. Лермонтова» [17]. Игра состояла из семи однотемных квартетов («Родина», «Воздушный корабль», «Три пальмы», «Казачья колыбельная», «Спор», «Бородино», «Русалка») и одного смешанного (по карточке из стихотворений «Тучи», «На Севере диком», «Утёс», «Парус»). Большой размер игры, прекрасные иллюстрации к

произведениям, биографическая справка о поэте, плотный картон под каждую из 32-х карточек — всё делало этот квартет не только познавательным и увлекательным, но и долго служащим ребёнку. Для Николая Владимировича Фидлера было не в диковинку готовить юбилейные игры огромными тиражами — в 1937 г., например, он выпустил лото по пушкинским сказкам, широко используя билибинские мотивы. Игра по произведениям Лермонтова была рассчитана на детей среднего школьного возраста. Предполагалось, что ученик 5-7-х классов сможет легко продолжить строчки из большинства лермонтовских стихотворений. Современные игры, издатели которых видят изменившийся уровень аудитории, не рассчитаны на такие познания школьников. В квартете «Писатели русские и зарубежные» (2019) названы 14 отечественных авторов, 10 зарубежных; всего 96 карточек [18]. Игрок, собирающий квартет с Лермонтовым, хотя бы по названиям вспомнит «Героя нашего времени», «Маскарад», «Бородино», «Парус».

Литературное лото

Принцип игры в лото — закрывание бочонками, фишками, пуговицами и проч. своих номеров на карточках после объявления этих номеров ведущим — легко трансформируется в литературных играх, где числа заменяются цитатами. В Музее-усадьбе Л. Н. Толстого «Ясная Поляна» сохранилось литературное лото начала XX в. А. Т. Снарского. На больших картах приведены отрывки из стихотворений разных авторов (имена не указываются), на маленьких карточках — по одному четверостишию, начинающему стихотворение на больших картах, и имя поэта. Ведущий, вынимая наугад маленькую карточку, читает начало стихотворения, а тот, у кого есть продолжение на большой карте, читает его вслух и закрывает часть своего поля. Если игрок не узнаёт стихотворения или не угадывает имени поэта, ему приходится платить игровой фант, что вносит в игру соревновательный момент. На карточках иллюстраций нет, даны отрывки стихотворений как широко известных поэтов (В. А. Жуковского, А. С. Пушкина, Н. А. Некрасова и др.), так и менее известных (А. Н. Майкова, А. С. Хомякова, А. В. Кольцова и др.). В игре, использующей 60 избранных стихотворений русских поэтов, приведено пять четверостиший из наследия Лермонтова: «По небу полуночи ангел летел», «„Берегись!“, — сказал Казбеку», «На севере диком стоит одиноко», «В минуту жизни трудную», «Ночевала тучка золотая». Автор лото справедливо утверждал: «смысл и значение этой игры как учебного пособия состоит в том, чтобы шутя, за игрою, заучить ряд отдельных стихотворений или отрывков из творений лучших наших поэтов, а в то же время и научиться произносить стихи вслух. Надо сознаться, что это искусство развито у нас чрезвычайно слабо» [19].

Сложным по уровню вопросов оказалось литературно-музыкальное лото 1960 г., рассчитанное на школьников средних классов [20]. Лото, посвященное 12 русским писателям, расположено на 12 листах плотного картона. На каждом листе есть по пять чёрно-белых иллюстраций к произведениям разных авторов; к каждой иллюстрации предлагается по три вопроса. Блоки, на которые игрок дал ответ, закрываются небольшими фотопортретами писателей. Вопросы формулируются в чёткой последовательности: какое произведение проиллюстрировано? Какой момент изображён? Как это произведение отражено в музыке? На пяти листах есть вопросы по «Бэле», «На севере диком», «Песне про царя Ивана Васильевича», «Мцыри», «Трёх пальмам» и биографии поэта.

Современные лото представлены серией «Раут с поэтом» московского издательства «ТОТ» (с А. С. Пушкиным, С. А. Есениным, А. А. Блоком, А. А. Ахматовой, М. И. Цветаевой и др.). Лермонтову посвящено два выпуска лото с возрастной маркировкой 8+ и 12+. Игроки пытаются отгадать пропущенные в четверостишиях слова, связанные с психологическим состоянием поэта, восприятием природы и пр. Большие карты закрываются при успешных ответах маленькими карточками, стилизованными под визитки самого поэта. Игра для 12-летнего возраста, например, построена на использовании отрывков из 10 поэм и 25 стихотворений Лермонтова («Сашка», «Боярин Орша», «Тамбовская казначейша», «Исповедь», «Ангел смерти», «Беглец» и пр.) [21]. Но эта игра скорее именно психологическая, акцент здесь делается, прежде всего, на эмоциональном состоянии автора; о самом же Лермонтове в сопроводительной брошюре не сказано ни слова.

Карточные игры

«Флирт цветов» вошёл в обиход после опубликования Д. П. Ознобишиным переведённой с немецкого языка книги, где приводились русские и латинские названия 404 растений и цветов с цитатами [22]. В игре выпускались колоды от 40 до 100 карточек, без иллюстраций, с приписываемыми цветам, драгоценным камням или античным героям высказываниями. Предложения брались из литературных произведений, крылатых фраз, вопросов и ответов несколько игрового свойства («Что это значит?», «Вы дерзки», «И не надо» и т. п.). Игра чаще всего использовалась во время вечеров, когда девушка, предлагая юноше карту, называла цветок или камень. Юноша брал карту, читал фразу, выбирал понравившийся ему ответ и возвращал карту с новым названием. Так шёл понятный двоим, но беззвучный для остальных диалог. В советское время игра преследовалась как буржуазная; в постсоветскую эпоху московское издательство «Stupid Casual» выпустило её репринт. В колоде, имеющейся в моей коллекции, 60 карточек — начала XX в., из них 22 карты содержат лермонтовские строчки. Аполлон говорит: «Будь со мною, как прежде бывала», левкой — «Помучить — способ самый женский», Сатурн — «Я не хочу, чтоб свет узнал мою таинственную повесть» [23] и пр.

Московское издательство «Барбарис» подготовило в 2016 г. проект «Все козыри». Сюда входит колода сувенирных игральных карт с портретами русских писателей и книга «Пятьдесят три кратких жизнеописания самых известных русских писателей» [24]. Лермонтов — на карте валет пик (в этой масти тузом выступает Ф. М. Достоевский, королем — А. П. Чехов, дамой — З. Н. Гиппиус и т. д.).

Литературная самодельная игрушка

В 1915 г. в качестве бесплатного приложения к журналу «Путеводный огонёк» была опубликована самодельная разрезная игрушка «Мраморный бюст М. Ю. Лермонтова» [25]. Журнал позиционировал себя как художественный научно-популярный, выпускался раз в две недели, ориентировался на детей среднего возраста. Приложение — традиционная форма борьбы за читателя — широко использовалось в русской журналистике весь XIX и в начале XX в. В «Путеводном огоньке» в качестве приложений выступали книги, сборники театральных пьес для домашнего театра, ноты, узоры для выпиливания лобзиком и выжигания по дереву, схемы фотографического аппарата, рассказ про устройство фейерверков, самодельные игрушки (помимо указанной, был, например, опубликован чертёж памятника М. Д. Скобелеву в Москве) и т. д. В лермонтовском приложении на листе плотного картона размером 37 на 28 см были расположены две части бюста (передний и задний виды), две части постамента (передний вид с лавровым венком и именем поэта), две боковины пьедестала и боковина бюста. Игрушку предлагалось вырезать, свернуть по указанным линиям и склеить. Обратная сторона листа была белой (пустой). Сам погрудный бюст был чёрно-белым, постамент — с жёлто-белыми разводами под мрамор. Лермонтов изображён в распахнутом мундире.

Игры-книги

Распространёнными, особенно в советское время, были игры внутри книг (чаще в форме методических советов, но иногда и прямо в виде игр). В сборнике «Литературные игры» (1938) предлагается отгадать стихотворение по рифмам (одинокий-голубом-далёкой?-родном?-свищет-скрипит-ищет-бежит!), сыграть в литературный квартет (у Лермонтова называются «Песнь про купца Калашникова», «Демон», «Мцыри», «Герой нашего времени»), соединить начало и конец стихотворения («На севере диком», «Белеет парус одинокий», «Погиб поэт!») [26, с. 61,65,73] и т. д. Приводится много вопросов для литературных викторин и шарад, рассчитанных на разный возраст игроков. Наконец, прямо в книге можно было сыграть в игру «Силуэты писателей» (а можно перевести рисунки на диапозитивы и проецировать на экран), где надо узнать по профилю А. С. Пушкина, А. С. Грибоедова, Н. В. Гоголя, М. Горького, А. Н. Толстого, Л. Н. Толстого, А. А. Блока, В. Я. Брюсова, Н. А. Некрасова, И. А. Крылова, В. В. Маяковского и М. Ю. Лермонтова [26, с. 131-138].

Целый ряд книг-игр выпустил С. В. Глязер. Скорее всего, если просмотреть все его книги, то число выявленных игр, посвященных Лермонтову, будет намного больше; но я не ставлю сейчас такой задачи, учитывая своеобразие игр внутри книг. Обратимся только к книге Глязера 1951 г., где среди прочих заданий надо было узнать авторство крылатого выражения «А он, мятежный, ищет бури» [27, с. 58].

Уникальной серией игровых книг стало приложение к журналу «Наша школа» 2000-х гг. Книги-игры для детей среднего и старшего школьного возраста с тематическими цветными иллюстрациями, тестовыми заданиями и ответами позволяют примерить на себя роль Е. Р. Дашковой, Н. В. Гоголя, А. П. Чехова и др. В 2002 г. была выпущена книга «Ты — Михаил Лермонтов» [28]. Шесть заданий посвящены детству Мишеля, его отношению к крепостному праву, его поведению в сложных цензурных ситуациях, на Кавказской войне и во время последней дуэли. Ответы рассказывают о выборе Лермонтовым решения в каждой ситуации, и читатель-игрок может сравнить свои ответы с мировоззренческими установками великого поэта. В конце приложены мемуарные отрывки о смертельном для поэта поединке. На эту игру была опубликована негативная рецензия Евгении Басовской. Рецензент не только критикует оформление и глубину вопросов, но и оспаривает сам игровой принцип книги: «предлагать школьнику ощутить в роли Лермонтова себя самого — не слишком ли это фамильярно по отношению к памяти поэта?» [29]. Думаю, что вопросы художественного вкуса обсуждать не стоит, хотя упреки рецензента к уровню вопросов небеспочвенны. Но мне кажется неверным отказ от удачно найденного варианта ролевой игры, который придумал Евгений Шацкий. Погружение школьника в атмосферу ушедшей эпохи, игровая самоидентификация себя с известной личностью позволит ребенку увидеть в классике живого человека и в результате этого заинтересоваться историей литературы.

В игровом и иллюстрированном путеводителе по Петербургу от издательства «Питер» ребятам младшего школьного возраста предлагается сыграть в петербургские классики (визуально обыгрываются омонимы «писатели из литературного канона» и «подвижная уличная игра»). Читателям среди других заданий надо припомнить автора строчки «Белеет парус одинокий» и сказать, как выглядит памятник Лермонтову на проспекте его имени [30].

Литературные викторины

Викторины, довольно популярные в советскую эпоху, широко выпускались и продолжают выходить (хотя значительно реже) в самом разном виде. Мало представимы сейчас простые листы бумаги с напечатанными вопросами и местом для ответа, которые раздавались посетителям парков культуры и отдыха, дворцов и домов культуры. Именно так выглядит серия «Литературная экскурсия», напечатанная перед войной в Ленинграде. На каждом листе могло помещаться от семи до десяти вопросов, посвященных прозе, поэзии, драматургии России. Часть вопросов была посвящена жизни и творчеству Лермонтова: «Какое время описывается в „Песне о купце Калашникове“?»; «Катаев для названия своей повести взял первую строчку великого поэта. Как называется повесть и каким поэтом написано стихотворение?»; «Какой поэт написал на смерть другого поэта стихи, которые начинаются словами „Погиб поэт, невольник чести“?» [31]. В послевоенном Харькове был выпущен похожий лист с подборкой цитат о зиме; среди шести произведений читатели должны были угадать авторство строк «Как солнце зимнее прекрасно, / Когда, бродя меж серых туч...» [32].

Серия викторин «Кто лучше знает» представляла набор карточек с вопросами и чёрно-белыми иллюстрациями. Серия началась с Пушкина (1949), продолжилась Гоголем (1952), Лермонтовым (1954), Грибоедовым (1954). В лермонтовском выпуске, вышедшем тиражом 50 000 экз., было 42 карточки, каждая содержала по три вопроса [33]. Дополнительно прилагалась книжечка с ответами на вопросы и правилами проведения викторины. Вопросы были связаны с биографическими подробностями, историей создания произведений, характеристиками литературных героев и историческим контекстом лермонтовских строк. Часть карточек отсканирована и выложена в Интернет [34].

В музыкально-литературной игре «Знаете ли вы? Музыка в вопросах и ответах», выпущенной дважды 50-тысячным тиражом (в 1956 и 1961 гг.), некоторые вопросы касались музыкальных произведений, связанных с именем Лермонтова: «Кто автор оперы „Демон“?», «Кто автор балетов „Гаянэ“, „Спартак“, музыки к драме М. Ю. Лермонтова „Маскарад“, к кинофильмам „Сталинградская битва“, „Адмирал Ушаков“?» [35].

Современные викторины уходят от энциклопедического подхода, рассчитанного на широкий кругозор играющих. Преобладают шуточные вопросы, например: «Правда ли, что о стихотворении М. Ю. Лермонтова „Смерть поэта" первым восторженно отозвался А. С. Пушкин, открыв тем самым миру нового поэтического гения?» [36]. Иногда среди современных литературных игр встречаются и более содержательные вопросы. Так, игра в литературных героев «Чиполлино из Бергамо» (2016) состоит из 120 карточек. На каждой карточке назван литературный герой и три произведения. Игроку надо выбрать, к какому тексту относится персоналия. Правильный ответ дан на обороте карточки. Игроку придётся вспомнить Евгения Арбенина и сказать, из какого он текста: «Евгений Онегин» Пушкина, «Маскарад» Лермонтова, «Детские годы Багрова-внука» С. Т. Аксакова [37]. Две викторины 2017 г. очень по-разному вспоминают поэта. В семейном игровом путеводителе издательства «Самокат» среди девяти рисованных маршрутов представлен маршрут «Парадный Петербург». Один из вопросов касается памятников в Александровском саду, среди которых упоминается и бюст поэта [38]. Хорошо иллюстрированные маршруты позволяют ребёнку вместе с родителями пройти квест по разным районам Санкт-Петербурга, знакомясь с достопримечательностями города и одновременно угадывая загадки. Не хуже представлена дорожная викторина о России (издательство «Робине»). Вопросы с вариантами ответов и рисунки созданы предельно просто, хотя очерчивают разнообразный круг: старинные слова и традиции, литература и живопись, музыкальные инструменты и национальные особенности жителей нашей страны. Из 450 вопросов три посвящены Лермонтову, М. Ю. Лермонтова: а) прекрасную пальму, б) могучую ёлку, в) стройную берёзу, г) душистую липу?» [39].

Викторина «Библио» (2018) среди вопросов о мировой, русской и советской литературе (всего 300 карточек, по 6 вопросов каждая) 21 вопрос отводит Лермонтову; ответы даются на оборотных сторонах карточек. Вопросы предполагают знание биографии поэта, исторического контекста и его произведений: «Какое стихотворение М. Ю. Лермонтова было передано А. Х. Бенкендорфом императору Николаю I с подписью „воззвание к революции"?", «Кто из государственных деятелей России, известный экономическими реформами начала XX века, был родственником М. Ю. Лермонтова?», «Какому герою романа М. Ю. Лермонтова „Герой нашего времени" принадлежат слова „Порода в женщинах, как и в лошадях, великое дело"?» [40]. Этот выпуск, на мой взгляд, мало играбелен: мелкий шрифт и отсутствие иллюстраций делает «Библио» скорее набором вопросов, а не игрой.

Филлеры

Несложные игры с простыми правилами, для которых требуется немного времени, позволяют компании повеселиться. Не стоит ждать от подобных игр глубокомысленных вопросов или напряжённой работы мысли у игроков. К филлерам относится карточный «Кинокнижный крокодил». Игроки объясняют задуманные классические и современные литературные и кинопроизведения с помощью рисунков, слов и жестов. Из 28 карточек серии «объясни» участники игры должны рассказать (не используя однокоренные слова и прямые подсказки) имена «Михаил Лермонтов», «Мцыри» и «Григорий Печорин» [41]. По этому же принципу устроена игра «Россия. Alias»: на скорость команды должны суметь объяснить как можно больше слов с помощью синонимов и аналогий. В список из 1 800 слов входят и Лермонтов, и Чебурашка, и Новгородский кремль, и недотёпа и т. д. [42].

Малотиражные игры

Малотиражными я называю игры, созданные организациями (библиотеками, музеями, школами и др.) и разработчиками в одном или нескольких экземплярах. Информация про подобные разработки наиболее труднодоступна. В таких играх часто встречаются интересные механики, любопытное оформление, но отсутствие финансирования или статус физического лица не позволяют выпустить игру для массового распространения и / или продажи. Сотрудниками научно-методического сектора Отдела библиотечного развития Архангельской областной научной библиотеки им. Н. А. Добролюбова в 2014 г. была разработана настольная игра «Вокруг Лермонтова». В основу механики положен принцип таймлайна (лента времени). 67 двусторонних карт выкладываются в виде хронологической цепочки, рассказывая о событиях из истории рода Лермонтовых,

творчества поэта и откликов в разных видах искусства. Хронология игры значительно шире дат жизни Михаила Юрьевича; например, игроки узнают, что в 1048 г. Нестор впервые упоминает о кулачных боях (как в «Песне о купце Калашникове»). Библиотекари полностью выложили свою разработку в Интернет, поэтому любой желающий может распечатать правила, историческую справку, сами карточки и насладиться игрой [43].

В Красноярской городской библиотеке им. Ленинского комсомола в 2017 г. придумали интерактивно-познавательную игру «Азбука архаизмов Михаила Юрьевича Лермонтова». Игроки выискивали и угадывали значения устаревших слов, встречающихся в лермонтовских текстах, пытаясь визуальным образом представить себе предметы, с которыми почти наверняка никто в современной жизни не сталкивался [44]. Судя по фотографиям с мероприятия, игра была проведена с помощью карточек — игровых заданий, закрывающих поле, расчерченное на разноцветные квадраты.

Студенткой факультета дизайна Высшей школы экономики (Москва) Владиславой Семёновой в 2018 г. была создана настольная игра «Мцыри»; механика её основана на выкладке общего поля тайлами (как в «Каркассоне»). Контрастно оформленная игра состоит из карт-пиктограмм, которые надо выкладывать по очереди, составляя общее большое поле игры, и персонажей, изначально имеющих пять очков. Каждый ход либо добавляет очки (за выложенные леса, горы, поля, монастырь), либо отнимает их (за встречу с животными и птицами). Вводная часть сообщает, что игрок вселился в тело Мцыри и теперь ему вместо героя поэмы придётся «ощутить все ужасы свободы», «изведать никем не хоженую местность и повстречаться с дикими животными» [45]. Победа достаётся игроку, набравшему наибольшее число очков.

Электронные игры

Приведу лишь несколько примеров электронных игр, посвященных жизни и творчеству Лермонтова. Многие из подобных разработок выкладываются в формате презентаций PowerPoint и содержат стандартные биографические вопросы, поэтому я не вижу смысла в детальном перечислении однообразных игр. Отмечу, что игры, выложенные в Интернете и не имеющие материальной (бумажной либо иной) основы, не были включены в общее число выявленных настольно-печатных игр, посвященных Лермонтову.

В 2014 г. в Государственном Лермонтовском музее-заповеднике «Тарханы» были подведены итоги конкурса на создание электронной игры «Что ты знаешь о поэте?» среди студентов технических вузов России. Первое место заняла компьютерная игра «Жизнь и творчество М. Ю. Лермонтова» К. П. Панаевой, студентки Пензенского государственного технологического университета [46].

Интерактивную электронную игру по Лермонтову выпустила и уже знакомая нам Архангельская областная научная библиотека им. Н. А. Добролюбова (разработчик И. А. Смирнова). Форма игры использует викторину «Своя игра» [47].

На сайте Городской детской библиотеки г. Большой Камень Приморского края создана страница, посвященная Лермонтову. Там можно разгадать филворд «Герои сказок и баллад М. Ю. Лермонтова», кроссворд «Дополни строки стихотворения „Бородино“», определить названия лермонтовских произведений по набору словосочетаний, прочесть ребус, пройти викторины и сложить онлайн-пазлы [48]. Большая часть электронных разработок принадлежит методисту Наталье Викторовне Галушко, есть и работы читателей библиотеки.

Викторины и тесты по отдельным произведениям Лермонтова представлены на информационном портале «Купидония» [49]. Впечатления от интересных задумок сильно портит всплывающая и абсолютно не связанная тематически реклама. Московский просветительский проект «Образовака» запустил серию литературных квестов, среди которых есть и задания по Лермонтову [50]. На самом деле это, конечно, не квесты, а викторины, притом не всегда удачные даже в техническом отношении, но современное (и модное) наименование, наверно, привлекает больше участников. Всплеск игровых встреч, квестов, интеллектуальных вечеров, посвященных Лермонтову, пришёлся на год его 200-летия. В 2014 г., например, Рязанская областная универсальная научная библиотека им. М. Горького весь год проводила командную молодежную игру «PRO Лермонтова» [51], подробные задания до сих пор вывешены в социальной сети

ВКонтакте.

Назвать число выявленных настольных игр, посвященных М. Ю. Лермонтову, максимально полным невозможно; наверняка какая-то часть игр не попала в этот обзор. Среди причин подобных погрешностей можно назвать малодоступность библиотечных и архивных фондов других городов, утраченные игры и ограниченные каталожные сведения. Тем не менее обнаруженные 34 игры выпуска 1886-2019 гг. можно считать вполне репрезентативными. По проведённым мною подсчётам, настольных игр, посвященных Пушкину, обнаружено около 200, Некрасову — 34, Лермонтову — тоже 34. Столь резкое количественное неравенство игр по Пушкину и Лермонтову объясняется прежде всего принципиально разным устоявшимся восприятием этих имён в русской литературе и, соответственно, в предпринимательской сфере (настольная игра среди прочих характеристик является и товаром). Одинаковое число игр, посвященных Некрасову и Лермонтову, как раз и доказывает репрезентативность выборки (крупные русские поэты занимают сейчас более-менее одинаковые места в общественном восприятии).

Из удививших меня моментов исследования является почти полное замалчивание геймдизайнерами лермонтовского стихотворения «Бородино». Ни в дореволюционных играх по этой войне (например, А. Иконников. Наполеон Бонапарт. СПб., 1851), ни в советских играх (даже самоделках по Бородино) лермонтовские строчки не фигурировали. Хотя современных варгеймов по Отечественной войне 1812 года довольно много, никто из частных и государственных разработчиков, включая Государственный исторический музей, не использовал, насколько мне известно, знаменитые строки «Скажи-ка, дядя...» (с шахматами «Бородино» та же история, но там хотя бы включить поэзию в состав игрового комплекта намного сложнее).

Интересно проследить включённость тех или иных произведений Лермонтова в игровой реестр: если в конце XIX — начале XX в. разработчики игр обращались к монументальным «Демону», «Герою нашего времени», то примерно с середины XX в. в играх стали чаще появляться небольшие стихотворения «На севере диком», «Парус» и пр. Очевидна и смена игровых функций: от энциклопедических проверок эрудированности игрока правила сместились в сторону увеличения развлекательности, от цитирования поэтических строк наизусть игры перешли к простому перечислению заголовков. Настольные игры закономерно отражают эпоху, в которую они созданы, и все сопутствующие эпохе тенденции: типографские возможности, покупательскую способность среднего класса, уровень образования игроков разных возрастов, популярность тех или иных механик игры и пр.

Из выявленных 34 игр 6 являются монографическими, то есть полностью посвященными Лермонтову: бумажная самодельная игрушка «Мраморный бюст М. Ю. Лермонтова» (1915), литературный квартет Н. В. Фидлера «Поэзия М. Ю. Лермонтова» (1941), литературная викторина А. Хаскина «Кто лучше знает? М. Ю. Лермонтов» (1954), книга-игра Е. Шацкого «Ты — Михаил Лермонтов» (2002), литературное лото И. Девинной «Раут с Лермонтовым», выпущенное в двух видах «8+» и «12+» (2015). Самостоятельные разработки продолжаются, например, москвичка О. В. Токарь создала в 2019 г. стикерпак (набор наклеек, объединённых одной тематикой), посвященный Пушкину и Лермонтову; летом 2021 г. будет готов новый стикерпак «На смерть поэта». И было бы прекрасно, если бы читатели этой статьи тоже задумались над разработкой и выпуском новой монографической игры по жизни и творчеству великого русского поэта.

Библиографический список

1. *Костюхина М. С.* Детский оракул: по страницам настольно-печатных игр. М., 2013.
2. *Игра.* Непериодическое издание, посвященное воспитанию посредством игры. Пг., 1920. № 3.
3. *Моложавая Е. Б.* Сюжетная игрушка, её тематика и оформление. М., Л., 1935.
4. *Игра и страсть в русском изобразительном искусстве.* СПб., 1999.
5. *Уханова И. Н.* Игрушки в собрании Государственного Эрмитажа. СПб., 2011.
6. *Сонина Е. С.* Современное состояние литературных настольных игр в России // *Век информации.* 2018. Т. 2. № 2. С. 335-337.
7. *Сонина Е. С. А. С.* Пушкин в настольной игре // *Болдинские чтения 2019.* Нижний Новгород, 2019. С. 259-286.

8. *Sonina E.* William Shakespeare in international board games // Education Transformation Issues. London, 2019. № 3. December. P. 140-145.

9. *Сонина Е. С.* Образы Н. А. Некрасова и его литературных героев в настольно-печатной и компьютерной играх // Карабиха: историко-литературный сборник (выпуск XI). Ярославль, 2020. С. 225-239.

10. Собрание игр с описанием их приготовления и употребления. СПб., 1869.

11. Русские литераторы. Игра. Для взрослых и детей старшего возраста. СПб., 1878.

12. *Меламед А.* Правила игры «Эрмитаж». СПб., 1886.

13. Русские литераторы. СПб., 1902.

14. Литературный квартет. Рига, 1880.

15. Литературный квартет. Рига, 1910.

16. *Паевская В. В.* Квартет писателей. Игра для детей среднего возраста. Л., 1939.

17. *Фидлер Н. В.* Поэзия Лермонтова. 1841-1941. Настольная игра для детей школьного возраста. М., 1941.

18. *Листвин Л. В.* Писатели русские и зарубежные. Квартет. М., 2019.

19. *Сиарский А. Т.* Литературное лото для детей. Учебное пособие в виде игры. СПб., [начало XX в.]. URL: <https://goskatalog.ni/portal/#/collections?q=%D0%BB%D0%BE%D1%82%D0%BE&museumIds=2688&imageExists=true> (дата обращения: 09.05.2021).

20. *Ислентьев Н., Шурман М.* Литературно-музыкальное лото. Вып. первый. М., 1960.

21. *Девина И.* Раут с Лермонтовым. Литературно-психологическая игра. М., 2015.

22. *Ознобишин Д.* Селам, или Язык цветов. СПб., 1830.

23. Флирт цветов. Б/г, б/м [начало XX в.]

24. *Победин К.* Все козыри. Игральные карты. М., 2016.

25. Мраморный бюст М. Ю. Лермонтова // Приложение к журналу «Путеводный огонёк». М., 1915.

26. Литературные игры. Сб. Л., М., 1938.

27. *Глязер С. В.* Познавательные игры. М., 1951.

28. *Шацкий Е.* Ты — Михаил Лермонтов: книга-игра для детей среднего и старшего школьного возраста. М., 2002.

29. *Басовская Е.* Невезучий Лермонтов // Первое сентября: газета для учителя. 2003. 28 января (№ 7). URL: <https://ps.sept.ru/article.php?ID=200300728> (дата обращения: 09.05.2021).

30. *Феофанова О., Гурко Ю.* Путеводитель по детскому Петербургу в играх, картах и картинках. СПб., 2017. С. 62, 63.

31. Литературные экскурсии № 1, 4, 5. Л., 1939.

32. Русские поэты о зиме. Харьков, 1956.

33. *Хаскин А.* Кто лучше знает? М. Ю. Лермонтов. Литературная игра для детей среднего и старшего школьного возраста. М., 1954.

34. Литературная игра, посвященная Лермонтову. URL : <https://kid-book-museum.livejournal.com/835943.html> (дата обращения: 09.05.2021).

35. *Ромм Г. И.* Знаете ли вы? Музыка в вопросах и ответах. Музыкально-литературная игра. Л., 1961.

36. Я сам обманываться рад. Литературная викторина. М., 2016.

37. Чиполлино из Бергамо. Игра в литературных героев. М., 2016.

38. *Патаки Х.* Городское ралли «Санкт-Петербург». М., 2017.

39. *Писарева Е.* Вопросы и ответы о России. М., 2017.

40. Библио. Настольная интеллектуальная игра. М., 2018.

41. Кинокнижный крокодил. М., 2014.

42. Россия. Alias. Игра в разьяснение слов. М., 2019.

43. Рекомендации по проведению настольной игры «Вокруг Лермонтова». URL: <https://biblioteka29.ru/professional/docs/rekomendat-sii-po-provedeniyu-nastolnoy-igry-vokrug-lermontova/> (дата обращения: 09.05.2021).

44. Интерактивная игра «Азбука архаизмов Михаила Юрьевича Лермонтова». URL: <https://www.culture.ru/events/210771/interaktivnaya-igra-azbuka-arkhaizmov-mikhaila-yurevicha-lermontova> (дата обращения: 09.05.2021).

45. Настольная игра «Мцыри». URL: https://www.behance.net/gallery/60405989/nastolnaja-igra-mcyri?tracking_source=search_projects_recommended%7C%D0%BC%D1%86%D1%8B%D1%80%D0%B8 (дата обращения:

09.05.2021).

46.Итоги творческого конкурса на создание игровой компьютерной программы «Что ты знаешь о поэте?». URL: <http://tarhany.ru/events/news/106> (дата обращения: 09.05.2021).

47.Архангельская областная научная библиотека им. Н. А. Добролюбова. Литературные и познавательные игры. URL: <https://www.aonb.ru/igry>; Дайджест. Такие разные игры. URL: <https://iodb.ru/uploads/2019/12/Igry-l.Arhangelsk.pdf> (дата обращения: 09.05.2021).

48.Литературные игры-головоломки. URL: <http://bk-detstvo.na-rod.ru/lermontov.html> (дата обращения: 09.05.2021).

49.Викторины по произведениям Лермонтова. URL: https://kupi-donia.ru/all_viktoriny/viktoriny-po-proizvedeniyam-lermontova (дата обращения: 09.05.2021).

50.Образовака. Литературные квесты. URL: <https://obrazovaka.ru/kvest> (дата обращения: 09.05.2021).

51.PRO Лермонтова. URL: <https://vk.com/club68252119> (дата обращения: 09.05.2021).