

Игры Революций. Политические игры начала XX века

ДАНИИЛ
ЛЕЙДЕРМАН

Современные игры¹ всегда служили недостоверными картами территорий наиболее значимых и внушительных – таких, как детство, война, экономика, духовность, судьба и желание. Современные игры могли взять любые идеологии и нанести их на карту, переместив из опасных, изменчивых условий в контролируемую среду, созданную из расчерченного картона и игровых костей, – или во всяком случае именно на это они претендовали. В данной статье я рассмотрю игры, шагнувшие еще дальше: игры, которые в XX веке пытались подорвать, переконструировать или иным способом использовать в радикалистских целях идеологическую машину внутриигровой территориализации.

Что я подразумеваю под «территориализацией»? Используя этот термин, я, безусловно, наследую Жилью Делёзу и Феликсу Гваттари и в контексте игр буду ссылаться на их теоретические труды, однако для меня этот термин имеет прямое значение. Из таких измерений, как пространство и время, игры и создают территорию. Игры – это воплощение правил и огра-



Даниил Лейдерман
(р. 1986) – преподаватель Техасского А&М университета (США). Сфера научных интересов – репрезентация Восточной Европы и России в современных компьютерных играх и современное искусство протеста.

1 Речь идет о категории, которая известна как «настольные и настольные игры», популярные до изобретения компьютеров и компьютерных игр. В русском переводе «современные» – значит «модерные», то есть игры, изобретенные и вошедшие в обиход с середины XIX века. – *Примеч. ред.*

**РЕАЛЬНОСТЬ
РЕАЛЬНОСТИ ИГР:
ПРАВДОПОДОБИЕ,
НАРРАТИВЫ,
МИМЕСИС, ЦЕНЗУРА**

ничений, физически представленных в виде территории, будь то игральная доска или просто устная договоренность (скажем, играя в прятки: прятаться можно в саду и во дворе за соседним домом, но не в самом доме и не через дорогу, а кончиться игра должна с наступлением сумерек). Территориализация в играх буквальна – каких-нибудь пары линий на песке достаточно, чтобы превратить местность в территорию, обособленную от остального мира, – территорию, за которую борются и которой владеют по законам, отличным от законов остального мира. Это свойственно всем играм, от самых простых до наиболее сложных.

В XIX веке игры для детей и взрослых в равной степени проповедовали ожесточенное соперничество: в них территориальная гегемония и насаждение единой формы общественного устройства были представлены как общепринятые метафоры победы. Использувавшиеся для военной подготовки варгеймы для взрослых (кригшпиль)², шахматы и нарды, а также карточные игры – все они признавали абсолютное превосходство над соперником единственным приемлемым итогом игры³. С детскими играми, даже воспитательными и нравоучительными, ситуация была та же: к примеру, в «Новом путешествии пилигрима»⁴ (1893) дети стремились обогнать друг друга, бросая кости, пока один из игроков не достигал Небесной Страны – проигравший, таким образом, в Рай не попадал.

Игры XX века, описанные в этой статье, пытались отказаться от идеи, что победа достигается путем индивидуального доминирования, и тем самым бросали вызов жесткой территориализации, ключевой для игр XIX века. Многие игры начали искуснее использовать случайность в качестве игрового приема, обращаясь к многообразию возможных смыслов, для которых в XVIII и XIX веках она традиционно служила метафорой. За карточным столом случайность означала фатум, а в кригшпиле та же случайность создавала иллюзию достоверности: пушечный снаряд, пролетевший мимо цели, не только нарушал планы игрока, но и удостоверял *неполноту* его контроля над ситуацией. В подобных играх случайность – одновременно и удобный инструмент, и яркая репрезентация таких явлений,

2 «Варгеймами» называют игры, сюжет которых базируется на имитации военных конфликтов, настоящих или вымышленных. Кригшпиль – жанр варгейма, созданный в прусской армии в XIX веке для обучения офицеров тактике ведения боевых действий. Победы прусской армии над австро-венгерской в 1866-м и над французской в 1870–1871-м привели к появлению версий этой игры на других языках. – *Примеч. перев.*

3 Подробнее см. третью главу книги: PETERSON J. *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-playing games*. San Diego: Unreason Press, 2012. P. 204–303.

4 Базируется на одном из важнейших протестантских духовных сочинений XVII века «Путешествие пилигрима в Небесную Страну» (более точно и полно – «Продвижение пилигрима из этого мира к Тому, Что Грядет»: «The Pilgrim's Progress from This World to That Which Is to Come», 1678–1684) Джона Баньяна (1628–1688), английского баптистского проповедника. – *Примеч. перев.*

как утопическая свобода, политическое моделирование, самоопределение и политическая свобода (или же отсутствие последних двух).

ДАНИИЛ ЛЕЙДЕРМАН
ИГРЫ РЕВОЛЮЦИЙ.
ПОЛИТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
НАЧАЛА XX ВЕКА

Территориализация в играх буквальна – каких-нибудь пары линий на песке достаточно, чтобы превратить местность в территорию, обособленную от остального мира, – территорию, за которую борются и которой владеют по законам, отличным от законов остального мира.

Радикализм в играх

Без сомнения, один из нагляднейших ранних и амбициозных примеров игры утопического характера – это придуманная Элизабет Мэги «Игра землевладельца» (1903–1904), ставшая впоследствии всем известной «Монополией» (после того, как была украдена и переиздана Чарльзом Дэрроу в 1934 году). Пример «Игры землевладельца» показателен во многих смыслах, и Мэри Пайлон подробно анализирует ее как радикальный проект, знаковый для современного геймдизайна⁵, но меня она больше интересует как начальная попытка (в итоге провальная) посредством игры подвергнуть критике идеологию. Масштаб этого провала только усугубляется на фоне реинкарнации «Игры землевладельца» в воспевающую капитализм «Монополию» Дэрроу, где от радикализма оригинального творения Мэги не осталось и следа.

Итак, подобно более знаменитой «Монополии» Дэрроу, основная тема и цель «Игры землевладельца» – это захват территории. «Игра землевладельца» полностью лишена символизма, на котором строились игры типа «Нового путешествия пилигрима»: на поле больше нет клеток, символизирующих добродетели, духовные начала или переходные состояния, как нет и кисельных берегов, нравоучительных лестниц и люков для грешников. Вместо этого, «Игра землевладельца» опьяняет игрока материализмом своей эпистемологии, манит его игрушечными деньгами, которые имеют реальную силу. Деньги эти позволяют захватывать и преобразовывать игровое пространство, а также приносят реальное удовольствие, во-

5 См.: PILON M. *The Monopolists: Obsession, Fury, and the Scandal behind the World's Favorite Board Game*, New York; London: Bloomsbury Publishing, 2015; IDEM. *Monopoly's Inventor: The Progressive Who Didn't Pass «Go»* // New York Times. 2015. February 3.

площадь нашу фантазию об огромном достатке. Тем не менее фокус игры сугубо материалистический: в центре внимания здесь переплетение ликвидного капитала с физическим пространством и их взаимные преобразования.

Игра делит мир на две части: территорию земли и территорию денег. «Земля» понимается здесь буквально – пространственно – и фигурально: в 1903 году стартовое поле на карте «Игры землевладельца» называлось «Оплата за труд на матери-земле», а в последующих версиях стало подписываться просто «Мать-земля»⁶. Пересекая поле «Мать-земля», игроки получают оплату, которую потом используют для покупки и разработки земельных участков. Деньги символизируют ликвидность в экономике, имея в то же время конкретное материальное воплощение: их можно держать в руках, кто-то из игроков становится «банкиром» – распоряжаясь деньгами, строит из себя магната. В игре происходит трансформация абстрактной территории в материальное богатство и абстрактного богатства в материальную территорию. Территориализация здесь не символизирует ни духовное развитие, ни приключение, ни взросление – она символизирует саму себя и собственную роль как активной движущей силы. Но «Игра землевладельца» не просто исследует жанр территориализующих настольных игр – в ней есть и политическая подоплека.

Территориализация в «Игре землевладельца» важна лишь в качестве фундамента для заложенного в нее радикального посыла о собственности на землю и экономическом устройстве. В отличие от творения Дэрроу, восхваляющего монополистический капитализм, в «Игре землевладельца» все правила, и особенно раздел для «продвинутых и искусных игроков», были разработаны с целью пропаганды единого налога, предложенного Генри Джорджем в его труде «Прогресс и бедность»⁷. Генри Джордж (1839–1897) – американский политэконом, наиболее известный как автор бестселлера «Прогресс и бедность» (1879), в котором он исследовал вопросы социального, политического и экономического неравенства, выдвинул провокационное утверждение, легшее в основу созданной Мэги игры: «Землю необходимо сделать общей собственностью»⁸. Джордж утверждал, что причина любого экономического неравенства – монополизация земли:

6 Все ссылки на изображения игры и цитаты из правил к изданиям «Землевладельца» Элизабет Мэги 1903-го и 1906 года взяты из онлайн-архива Томаса Форсайта, где собраны все дошедшие до наших дней версии игры: <https://landlordsgame.info/>. Форсайту также принадлежат права на торговую марку «The Landlord's Game».

7 https://landlordsgame.info/games/lg-1906/lg-1906_egc-rules.html.

8 GEORGE H. *Progress and Poverty*. New York: Robert Schalkenbach Foundation, 2006. P. 180. Здесь и далее цитаты из сочинения Джорджа даются в нашем переводе. – *Примеч. перев.*

«Бедность усугубляется, в то время как богатство увеличивается; производительность труда растет, а заработная плата уменьшается. Все потому, что земля, которая есть источник всех богатств и общее поле деятельности всех трудящихся, монополизирована»⁹.

ДАНИИЛ ЛЕЙДЕРМАН
ИГРЫ РЕВОЛЮЦИЙ.
ПОЛИТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
НАЧАЛА XX ВЕКА

Он предлагал заменить все налоги единым, но значительным налогом на землю, который сделал бы самые привлекательные земельные участки недоступными для монополизации, переведя их в статус общественной собственности, которая начала бы работать на общее благо. Но в то же время Джордж считал, что частное предпринимательство будет процветать, освободившись от гнета землевладельцев и налогового бремени. В своей игре Мэги хотела претворить в жизнь это видение и через эпистемологию территориализации донести до участников, что можно упразднить право частной собственности на землю, как и предлагал Джордж. Таким образом «Игра землевладельца» стремилась устранить глубинную проблему общественного устройства, экспериментируя с утопическими моделями общества.

Может показаться, что ожидать такого от настольной игры – чересчур, но если взглянуть шире, то не так уж это амбициозно. Настольные игры воспитывали из детей добропорядочных взрослых, из взрослых делали хороших солдат, а солдат готовили в завоеватели – так почему бы им также не убеждать людей упразднить частную собственность? «Игра землевладельца» стремилась дать людям возможность в тесном семейном кругу воплотить в жизнь утопию, обучая и тренируя их для создания утопии в масштабах реальной политической арены.

Созданная Мэги игра – это симуляция одновременно и установленных норм владения частной собственностью, и единого налога, вводимого участниками игры путем общего голосования, которое можно провести в любой момент. В «Игре землевладельца» налоги, уплачиваемые участниками после введения единого налога по правилам для «продвинутых и искусных игроков», освобождали поля на игровой доске. Поля, ранее предназначавшиеся для индивидуальных землевладельцев, становились общественными зонами, служащими общему благу. Тюрьма превращалась в центр социальной помощи. С изображения реально царящего вокруг неравенства фокус игры незаметно смещался к попытке сконструировать утопию. Добивалась этого Мэги, уничтожая внутри игры тот мир, что целиком зиждился на удаче игроков, бросавших кости, и царил там до введения единого налога; она предоставляла участникам демократический выбор: им достаточно было лишь прийти

9 Ibid. P. 180.

к соглашению, чтобы единый налог превратился в полноценное правило. Подобное соединение в игре случайности и политической суверенности привело к возникновению синтеза экономики и политики, который лег в основу эпистемологии этого жанра настольных игр. Кроме того, оно послужило причиной внутреннего полемического и идеологического противостояния, поскольку случайность – враг суверенности, а суверенность – враг случайности.

**{ Настольные игры воспитывали из детей
добропорядочных взрослых, из взрослых делали
хороших солдат, а солдат готовили в завоеватели –
так почему бы им также не убеждать людей
упразднить частную собственность? }**

У созданной Мэги игры непростые отношения со случайностью. Случайность там определяет каждый ход, только усиливая свое влияние по мере того, как игра набирает обороты. Как и в современной «Монополии», после постройки жилья на земельном участке арендная плата, взимаемая с других игроков за простой на этом поле, возрастает. Это означает, что если в начале игры случай определяет, какие возможности тебе выпадут для расширения своих владений, то ближе к концу игры вся территория уже поделена и игра превращается в лотерею, где твоя единственная надежда – не угодить на чужие хорошо развитые территории. Случай здесь – безличная сила, наподобие судьбы, или, возможно, сродни ограниченности доступных человеку ресурсов. Однако в рамках необязательных правил игроки перестают быть рабами случая. Голосуя за применение этих правил, участники фактически меняют жанр игры.

Все, кому доводилось играть с применением единого налога, знают, что введение этого правила убивает конкуренцию внутри игры. Темп игры замедляется по мере того, как все больше зон на поле переходят в общее пользование и перестают представлять опасность при попадании на них. Постоянная угроза поражения, ранее державшая игроков в напряжении, ближе к концу игры полностью исчезает, теперь каждый ход дает маленькую передышку; игрокам больше не нужно страшился банкротства, и, вместо тюремных сроков, они начинают собирать ученые степени. Это скучновато, но в то же время совершенно утопично: в экономической игре про захват территории полностью отвергается идея о необходимости чьей-то победы или поражения. Еще сильнее этот отказ подчеркивает «Государь всего мира» – второе необязательное правило

в «Игре землевладельца» 1906 года, которое позволяет использовать игру, чтобы исследовать наиболее антиутопические проявления (или, как называет их Мэги, «закономерные последствия») частного землевладения:

ДАНИИЛ ЛЕЙДЕРМАН
ИГРЫ РЕВОЛЮЦИЙ.
ПОЛИТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
НАЧАЛА XX ВЕКА

«Игра землевладельца» берет за основу методы, преобладающие в бизнесе на данный момент. В этом игроки могут убедиться сами; также они могут проверить, к чему закономерно приведет данная система, то есть такая, где монополист получает абсолютный контроль над ситуацией. Если кто-то пожелает проверить это утверждение (предварительно убедившись, что механизмы игры соответствуют реальности), то для этого пусть один игрок получит во владение всю землю, а остальные распределят между собой прочие блага. На старте каждому дайте 100 долларов, и пусть игра идет по всем правилам, за исключением того, что землевладелец не будет получать зарплату. Этот простой способ докажет вам истинность убеждения, что монополист является государем всего мира. Исправить ситуацию позволит единый налог».

«Государь всего мира» – вариант игры, при котором все деньги, полученные на поле «Мать-земля», участники отдают монополисту: при отсутствии свободной земли у них нет других вариантов, нет никаких возможностей для роста и развития. Надо заметить, что Мэги – либо в попытках хоть как-то выровнять баланс сил, либо же из риторических соображений – не позволяет землевладельцу получать зарплату на поле «Мать-земля», обрекая его на паразитическое существование в качестве заклятого врага остальных игроков, которые тем не менее вынуждены отдавать свою зарплату «государю» после каждого броска костей. Землевладелец, единственный из всех отлученный от «Матери-земли», становится злодеем, но таким, которого нельзя победить – он символизирует неотвратимость антиутопии, проистекающей из установленного капитализмом экономического порядка.

В «Государе всего мира» из уравнения пропадает баланс, потому что землевладелец никогда ничем не рискует, ничего не теряет и неизбежно остается победителем; случай полностью на стороне землевладельца, и вся игровая доска для него безопасна. Такой намеренно плохой замысел (пресечение на корню любых фантазий других игроков о владении территорией) позволяет Мэги донести свой наиболее радикальный посыл. Она вынуждает участников признать неизбежность последствий дискриминационного экономического строя. И действительно, даже если вы не используете правило «Государь всего мира», вам достаточно просто знать о нем, чтобы понимать: всякий раз, как стандартная партия в «Игре землевладельца» (или в «Монополии») кончается чьей-то единоличной победой,



это всегда подводит вас к началу той самой жуткой антиутопии. Необязательные правила демонстрируют, что в конечном счете победитель (или, в случае с «Государем всего мира», распределение ролей в самом начале) создает антиутопию из игры, в которую заложен утопический потенциал. Мировой порядок, устанавливающийся после такой победы, неизбежно мрачен. Это аргумент против побед в играх в принципе.

В то же время после введения необязательного единого налога в игре становится практически невозможно победить, потому что участники перестают из нее выбывать. В связи с этим Мэги предлагает произвольно установить количество допустимых раундов и вести подсчет очков участников в таблице, чтобы по ней определить победителя. Очевидно, что выиграть по результатам мирного подсчета очков не то же самое, что вырвать победу в ожесточенной борьбе, избежав банкротства. Для Мэги отсутствие однозначного, задавившего всех победителя – это эффективный прием, позволяющий в финале достичь товарищества и утопии. Она надеется, что гипотетический идеальный игрок впитает заложенные в игру уроки и к концу ее (а) научится с помощью демократии и свободы воли противостоять безличному тираническому случаю, а также (б) поймет, что для упразднения частной собственности или превращения ее в общественную необходимо осознать ликвидную природу капитала и, опираясь на эти знания, произвести перемены в обществе. Структурой своей игры Мэги бросает вызов самой идее захвата территорий: из территориализации вкупе с амбициями участников естественным образом возникает некая воинственность, при которой желание победить «всухую» кажется неизбежным и совершенно естественным.

Воинственность – ключевая проблема в играх XIX и XX веков. Это наследие кригшпиля¹⁰. Даже самая амбициозная историческая живопись, изображающая подвиги и ужасы войны или же морализирующая на ее счет, тем не менее никогда не замахивалась на то, чтобы буквально учить кого-то воевать. Однако игры, прежде бывшие лишь забавой, в XIX веке обратились к вопросам судьбы, педагогики и стратегии, в связи с чем вера в их потенциал как эффективного инструмента продолжала расти, так что к XX веку игры уже уверенно заявляли о своей способности обучать военному делу – или другим серьезным вещам. В кригшпиле случай играл важную роль, срывая планы военных действий, чтобы симулировать непредсказуемость настоящего поля битвы. Даже варгеймы, в основе которых лежали игры с полной информацией типа шахмат, инкорпорировали случайность: к примеру, одна из версий шах-

10 См.: PETERSON J. *Op. cit.* P. 204–303. Ch. «A History of Wargames».

мат предполагала игру практически вслепую, без возможности видеть фигуры оппонента, если они не стоят на соседних клетках с вашими собственными. Судья давал вам знать, если фигуры «брали» друг друга или сталкивались, но такой маневр в любом случае добавлял случайные конфронтации, создавая ситуацию, когда необходимо производить разведку, и вынуждая игроков значительно адаптировать свой стиль.

Игра Мэги использовала случайность для репрезентации всевозможных рыночных сил, но призывала игроков от этой случайности отказаться, развернуть базовые правила игры в сторону демократии и сбросить с себя ярмо существующих экономических отношений. С этой целью игра стремилась получить контроль над желаниями игроков – в частности, с помощью необязательных правил, призванных насаждать определенную идеологию. Увы, в качестве почвы для взращивания этих желаний выступала игра, фетишизировавшая захват территории, в которой, вдобавок ко всему, пачки искусственных денег приносили участникам реально осязаемое и фантастическое удовольствие. Вот почему Дэрроу так легко удалось исключить из игры леворадикальный аспект, сделав из «Монополии» оду капитализму – игру, в которой игроку никогда не придется задаваться вопросами, обязательно ли нужна победа, так ли необходимо монополизировать землю, возможен ли лучший мир и можно ли изменить правила, если все участники придут к консенсусу (тем не менее многие все равно так поступают, вводя собственные правила, например, скапливая на поле «Бесплатная стоянка» деньги, которые может выиграть любой участник).

Таким образом, игра Мэги обнажает три главные черты детерриториализующих игр начала XX века: утопичность, внутренний конфликт вокруг использования случайности или отказа от нее, наивность в отношении игрового процесса, когда игры ошибочно воспринимаются как очевидное дидактическое средство, даже когда их правила или развлекательный аспект обрывают любой дидактический потенциал на корню. «Игра землевладельца» в этом отношении – особенно яркий пример, но и другие игры начала XX века демонстрируют колоссальный спектр возможностей, опробованных детерриториализующими играми.

ДАНИИЛ ЛЕЙДЕРМАН
ИГРЫ РЕВОЛЮЦИЙ.
ПОЛИТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
НАЧАЛА XX ВЕКА

ИГРОВОЙ АКТИВИЗМ

Некоторые примеры наиболее радикального активизма в играх – дело рук «Women's Social and Political Union», Женского социально-политического союза (ЖСПС), суфражистской организации, существовавшей в Великобритании в первые два десятилетия XX века.

тилетия XX века. Союз был основан 13 октября 1903 года в доме Эмелин Панкхёрст в Манчестере. Кит Карри Ланс пишет, что изначально их тактика была схожа с суфражистскими движениями XIX века, но члены ЖСПС быстро отвергли этот подход:

«Поскольку поддержки от государства за полвека мирных призывов добиться не удалось, ЖСПС обзавелся сторонниками по всей стране, перебрался в Лондон и избрал агрессивную стратегию. [...] Между 1906-м и 1910 годом суфражистки придерживались трех основных линий поведения: они целенаправленно пытались попасть под арест, атаковали членов правительства и выдвигали свои кандидатуры против правительственных кандидатов на дополнительных выборах»¹¹.

В результате в 1910 году Палата общин созвала Согласительный комитет для рассмотрения законопроекта об избирательном праве для женщин, в связи с чем Панкхёрст объявила временное перемирие. Однако окончательное голосование по данному вопросу было отложено на два года, на что ЖСПС отреагировал «ожесточенными нападениями на общественную и частную собственность, включая битье окон, поджог и применение взрывчатых веществ; в этой связи между 1912-м и 1914 годом прежде завуалированное сдерживание суфражисток правительством превратилось в активное подавление, в итоге загнав движение в подполье»¹². Напряжение спало с началом Первой мировой войны, когда отбывавшие тюремное наказание суфражистки были освобождены, а общественная поддержка движения за права женщин усилилась¹³.

Ланс, чье исследование фокусируется на тактических приемах ЖСПС, подчеркивает, что при сборе денежных средств наибольший эффект приносила продажа «литературы, входных билетов на собрания и так далее», но следует отметить, что игры также были значительным источником дохода. ЖСПС разработал и издал ряд настольных игр и продавал их, чтобы выручить средства на нужды движения – и для распространения своих идей. Я останавлиюсь лишь на двух примерах: игра в стиле «гуськи»¹⁴ «Панк-а-Сквит» (1909) и варгейм «Суфражетто» (около 1909). Обе они появились в период воинственного активизма, поэтому трудно сказать, был ли формат игры выбран, лишь чтобы избежать цензуры, или же для привле-

11 LANCE K.C. *Strategy Choices of the British Women's Social and Political Union, 1903–1918* // *Social Science Quarterly*. 1979. Vol. 60. № 1. P. 51–52 (www.jstor.org/stable/42860512).

12 Ibid. P. 52.

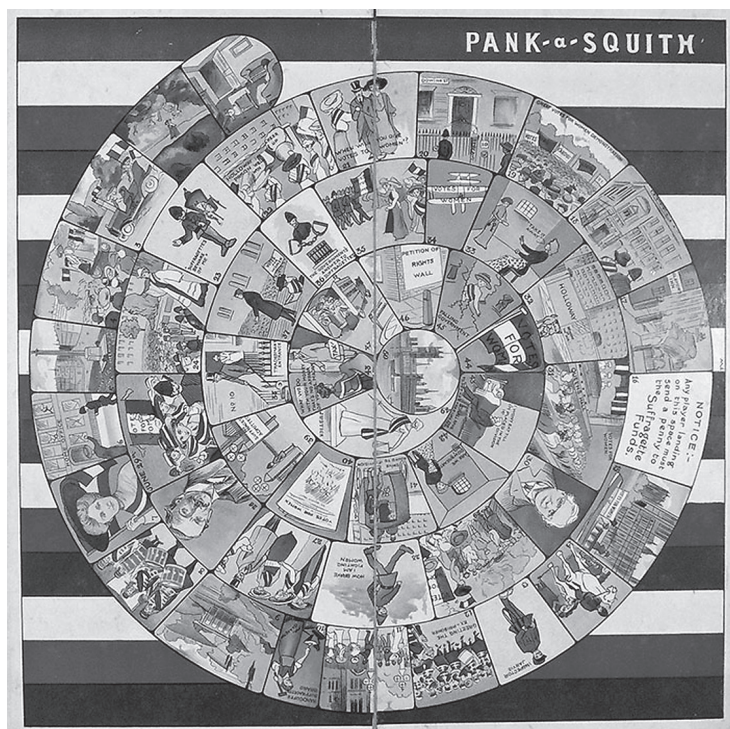
13 Ibid. P. 52.

14 «[Игры, где] правила регулировали перемещение по игровому маршруту с помощью костей [...] и фишек. [...] "Гуськами" игры назывались потому, что фигуры в них ходили по игровому маршруту гуськом друг за другом» (Костюхина М. *Детский Оракул: по страницам настольно-печатных игр*. М.: Новое литературное обозрение, 2013. С. 15).

чения более молодой аудитории, или по каким-либо иным причинам – но так или иначе они являют собой примеры игр, призванных пропагандировать революционный утопизм и территориализировать политическую борьбу.

Название «Панк-а-Сквит» (илл. 1, 2) обыгрывает имена Эмелин Панкхёрст, основательницы и лидера британского движения суфражисток, и премьер-министра Герберта Генри Асквита¹⁵ – ее непримиримого противника. Игровая доска представ-

ДАНИИЛ ЛЕЙДЕРМАН
ИГРЫ РЕВОЛЮЦИЙ.
ПОЛИТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
НАЧАЛА XX ВЕКА



Илл. 1. Игровая доска «Панк-а-Сквит» (1909).

Илл. 2. Фигуры из игры «Панк-а-Сквит». Специальная коллекция библиотеки Файрстоуна Принстонского университета¹⁶.



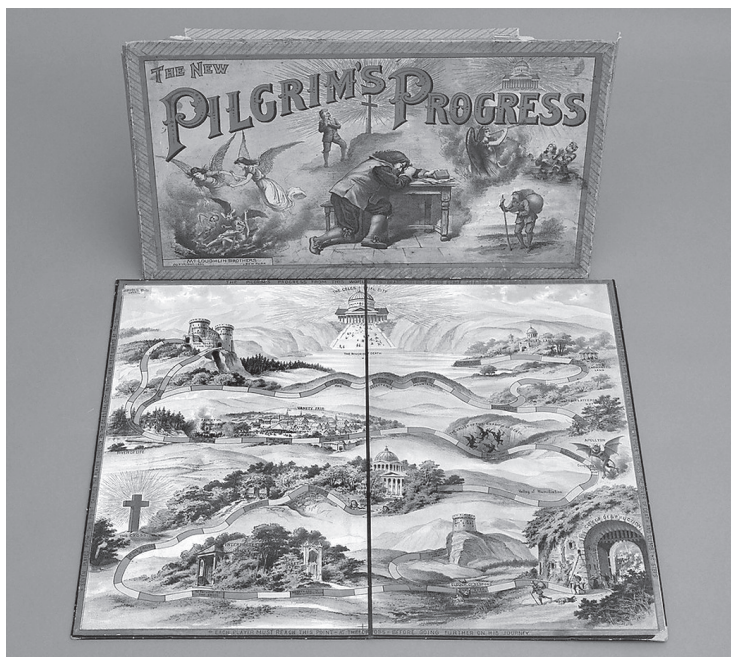
¹⁵ Представитель Либеральной партии Асквит возглавлял правительство Великобритании с 1908-го по 1916 год. – *Примеч. перев.*

¹⁶ <https://graphicarts.princeton.edu/2019/03/05/pank-a-squith/>.

ДАНИИЛ ЛЕЙДЕРМАН
ИГРЫ РЕВОЛЮЦИЙ.
ПОЛИТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
НАЧАЛА XX ВЕКА

ляет собой спиралевидный маршрут, символизирующий путь суфражистки от дома до парламента. На этом пути встречается множество примеров политических акций, ключевых тактических приемов, столкновений с властями и многого другого, на чем игрок может поучиться. Какие-то изображения носят чисто символический характер, другие напрямую призывают к практическим действиям. К примеру, на клетке 33 нарисована светловолосая суфражистка, одетая во все черное, которая сидит в голой тюремной камере и отказывается от еды со словами: «Унесите обратно!»; а вот на клетке 45, подписанной «Падение правительства», мы видим, как в такой же камере женщина проламывает стену (очевидно, голыми руками), наглядно демонстрируя, что тюремное заключение ведет к радикальным методам освобождения.

Илл. 3. Настольная игра
«Новое путешествие
пилигрима». Нью-Йорк:
Маклафлин Бразерс,
1893.



Традиционно в играх, где участники идут наперегонки – таких как, например, «Новое путешествие пилигрима» (илл. 3), – мораль и поучения были аллегорически представлены в виде демонов, львов и прочих подобных существ; соответственно, духовное развитие определялось чередой случайных встреч с удивительными чудовищами, а само путешествие напоминало цепочку психоделических злоключений. «Панк-а-Сквит» существенно расширяет потенциал игровой эпистемологии. Случайность здесь – источник препятствий и сопротивления, она воплощает в себе такие факторы, как противодействие со стороны населения, политизированную мизогонию и необосно-

ванные предубеждения. Путь к освобождению непременно придется пройти; начинается он с изображения в духе работ Мэри Кэссетт¹⁷ (в скучных буржуазных интерьерах женщина наблюдает за ползающим по полу младенцем) и достигает кульминации в точке захвата здания парламента в самом центре спирали, символизируя тем самым динамику территориализации – от отдельного индивида до масштабов всей страны. В «Панк-а-Сквит» выигрывает один участник, но в целом риторика игры далека от стандартной модели, где победитель получает все. Все игроки изначально на одной стороне – им противостоит случай и сама игральная доска, но друг другу они не противники. Их реальный враг – политики и копы, что заявлено открытым текстом; так, нарисованный на клетке 23 полицейский говорит: «Бойтесь меня, суфражистки», а повсюду на доске мы видим множество портретов враждебно настроенных политиков.

Но даже если отвлечься от этих врагов, мотив преодоления страданий и тюремного заключения, ведущих в итоге к освобождению, позволяет представить политическую борьбу в форме игрового нарратива, где движение фигурки по карте – это путешествие по вектору истории. Кто бы ни выиграл, неизбежно выигрывают все – что в корне расходится с классическим устройством нравоучительных игр вроде «Змеи и лестницы» или «Нового путешествия пилигрима», где победа одного игрока, как правило, обрекает на муки ада остальных. Это отличие иллюстрирует клетка 7, с которой «лидирующий игрок приглашает всех друзей в гостиницу на клетке 17», – колоссальный скачок, который уравнивает всех участников друг с другом, но подано это событие в позитивном свете (лидер гонки берет с собой своих *друзей*, а не соперников). Еще один пример, четко демонстрирующий, кто на какой стороне, мы встречаем на клетке 13: «Если две суфражистки стоят здесь вместе, они мешают инспектору полиции и он отправляет их назад на клетку 10»; эта очевидная шпилька в адрес изворотливой полиции, помимо прочего, обнажает суть соревновательной природы «Панк-а-Сквит»: дело тут не в конфликте внутри движения, а в необходимости работать не только вместе, но и поодиночке, чтобы в итоге достичь общей цели. Но наиболее радикальный аспект геймдизайна в «Панк-а-Сквит» – слом четвертой стены и прямое обращение к игрокам от лица ЖСПС на клетке 16: «ВНИМАНИЕ: Любой игрок, попавший на это поле, должен пожертвовать один пенни в фонд организации суфражисток». Учитывая, превосходство ЖСПС над предыдущим поколением

ДАНИИЛ ЛЕЙДЕРМАН
ИГРЫ РЕВОЛЮЦИЙ.
ПОЛИТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
НАЧАЛА XX ВЕКА

17 Мэри Кэссет (1844–1926) – американская художница, большую часть жизни прожила во Франции. Рисовала бытовые сценки из семейной (чаще всего материнской) жизни. Ее живопись находилась под сильным влиянием импрессионизма. – *Примеч. перев.*

суффражисток в сборе денег, эту клетку нельзя игнорировать: включать в игры подобные призывы было делом неслыханным, тем более в политических целях. Игра открыто призывает участников к политическому активизму – на основании положения, в которое сама же их и поставила. Вместо того, чтобы, имитируя изменчивую реальность, испытывать игроков на прочность, случайность ставит их в почетное положение, сподвигая самостоятельно сделать вклад в политическое будущее страны.

Такой же радикализм просматривается и в дизайне игры «Суффражетто». Но если «Панк-а-Сквит» имела телеологические устремления и рисовала образы врагов и героев, то «Суффражетто» – это чистый кригшпиль, оторванный от исторического контекста почти во всех смыслах, за исключением отраженного в нем конфликта. «Суффражетто» – тактический варгейм, изображающий уличные столкновения активисток с полицией. Это игра с полной информацией, наподобие шахмат или шашек: в ней нет места случайности, игроки по очереди передвигают фигуры с целью достичь противоположного края доски, в процессе «съедая» фигуры соперника и стараясь не дать ему добраться до края. По обе стороны есть два типа фигур: 16 рядовых полицейских или суффражисток и 5 элитных, более подвижных фигур лидеров суффражисток или инспекторов полиции. Все фигуры ходят либо на одну клетку за один раз, либо прыгают через дружественные фигуры по горизонтали или диагонали так далеко, как только возможно. При должном планировании это дает небывалый простор для маневра: продуманная формация может легко перебросить фигуру через всю доску. «Срубить» фигуры соперника можно прыжком через них по диагонали – так полиция сажает суффражисток в тюрьму, а те в свою очередь отправляют полицейских в больницу. Элитные фигуры «бьют» по горизонтали и диагонали, что делает их более ценными в бою. Когда в больнице или в тюрьме собираются 12 или более фигур, игроки могут по желанию обмениваться пленными, чтобы вернуть их на доску, – но это возможно, только если согласятся обе стороны. Цель игры – довести шесть своих фигур до базы противника, что символизирует либо захват парламента (и победу суффражисток), либо захват Альберт-холла, где проходили собрания суффражисток (и, соответственно, победу полиции).

«Суффражетто» – это не эпистемология воображаемого конфликта. Смоделированные в ней ожесточенные столкновения происходили на реальных протестах ЖСПС, которые освещались в газетах. Но наиболее говорящая деталь в этом всем – упоминание в правилах игры джиу-джитсу как способа отправить полицейских в больницу: «Полиция может арестовать

суффражисток, а суффражистки могут обезвредить полицейских с помощью джиу-джитсу. “Обезвредить” – термин, обозначающий в джиу-джитсу нейтрализацию противника»¹⁸. В самом деле, согласно Венди Роуз и Бет Слущки, обучение приемам самообороны играло важнейшую роль в работе ЖСПС и позволяло активисткам противостоять полицейской жестокости и отбиваться от контрдемонстрантов¹⁹. «Суффражетто» – попытка добавить кригшпиль в программу боевой подготовки суффражисток, реализация стремления, помимо физических навыков, развивать в них тактическое мышление. Это самый настоящий кригшпиль, нацеленный на подготовку активисток к схваткам с полицией.

Приемы, которым учит «Суффражетто», интересны с эпистемологической точки зрения. Главная цель игры – быстро переместить фигуры на противоположный край доски, что проще всего сделать посредством прыжков. Получается, что первостепенная цель в игре – контролировать территорию, выстраивая фигуры в ряды так, чтобы получить мост напрямую на базу противника. Вторая по важности тактическая цель – окружать фигуры соперника, расставляться так, чтобы «съесть» их и не быть «съеденным» в ответ. Оба этих приема прекрасно знакомы любому, кому доводилось участвовать в акциях протеста; необходимость, избегая ареста, держать или захватывать стратегически значимую территорию – это универсальная характеристика любого протеста, а процесс окружения и поминки противников во время акции протеста сегодня называют «кеттлинг». Кеттлинг – это когда небольшую группку «отрезают» от основной массы, окружают и лишают всех необходимых ресурсов, пока эта группка не сдастся или не перестанет сопротивляться; этот прием сегодня широко применяется как сотрудниками правоохранительных органов, так и протестующими, чтобы обезоружить противников и заставить их сдаться в самый разгар протеста²⁰. Итак, если «Панк-а-Сквит» предлагала нам абстрактную телеологию усредненной политической борьбы, то «Суффражетто» учила конкретным тактическим приемам: как победить в схватке с полицейскими, как предугадать их нападения, как захватить или удержать территорию с учетом процессов, происходящих на реальных протестных акциях, где надо уметь вырваться из оцепления, мобилизоваться и держать оборону. Это кригшпиль, сравнимый с любым кригшпилем

ДАНИИЛ ЛЕЙДЕРМАН
ИГРЫ РЕВОЛЮЦИЙ.
ПОЛИТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
НАЧАЛА XX ВЕКА

18 *Women's Social and Political Union, Rules for Suffragetto*. London: Sargeant Bros, 1917. P. 3 (www.playsuffragetto.com/print).

19 ROUSE W., SLUTSKY B. *Empowering the Physical and Political Self: Women and the Practice of Self-Defense, 1890–1920* // *The Journal of the Gilded Age and Progressive Era*. 2014. Vol. 13. № 4. P. 470–499 (www.jstor.org/stable/43903513).

20 См.: OREB N. *Case Comment: The Legality of «Kettling» after Austin* // *The Modern Law Review*. 2013. Vol. 76. № 4. P. 735–742 (www.jstor.org/stable/24029838).

предыдущего столетия, но в нем есть одно существенное формальное отличие. «Суфражетто» ни в чем не полагалась на неожиданность. Как в шахматах или шашках, здесь тоже не было места генераторам случайных чисел типа игральные кости: победа и поражение определялись не волей судьбы. Исход разыгрываемой схватки должен был быть вычислен рационально. В этом тоже заключается важный риторический сдвиг.

Традиционный кригшпиль намеренно содержал в себе неопределенность, дабы симуляция сражения не превращалась в абстрактное упражнение для диванных генералов, – неожиданные повороты были призваны имитировать непредсказуемость условий реального военного времени. «Суфражетто» была создана активистками для активисток и могла не беспокоиться о том, насколько она абстрактна – диванных генералов среди них попросту не было. Первостепенен здесь именно рациональный, тактический, расчет. Это очевидно даже по боевому искусству, избранному ЖСПС для того, чтобы отправлять оппонентов и полицию на больничную койку после уличных потасовок: джиу-джитсу. Эдит Гарруд, обучавшая джиу-джитсу «Отряд телохранителей» в ЖСПС, сама изучала это искусство – сперва под руководством Эдварда Бартона-Райта в 1899 году и позднее, в 1904-м, с мастером Садаказу Уениши²¹.

Бартон-Райт преподавал *бартитсу*, которое включало в себя множество разнородных боевых стилей и подразумевало использование в драке обыденных предметов – таких, как трости, хлысты и все прочее, что могло стодиться в качестве импровизированного оружия. Он также приглашал японских мастеров в свою академию в Англии, благодаря чему такие люди, как Садаказу Уениши – автор популярного в то время среди английских мастеров восточных единоборств «Учебника по джиу-джитсу» (1905), – познакомился с Эдит Гарруд. Бартитсу Бартона-Райта получило широкую известность и прочно закрепилось в умах людей, благодаря Шерлоку Холмсу, который утверждал, что владеет этим стилем борьбы, в рассказе Конан Дойля «Пустой дом» (1903), хотя и называл его «баритсу»²².

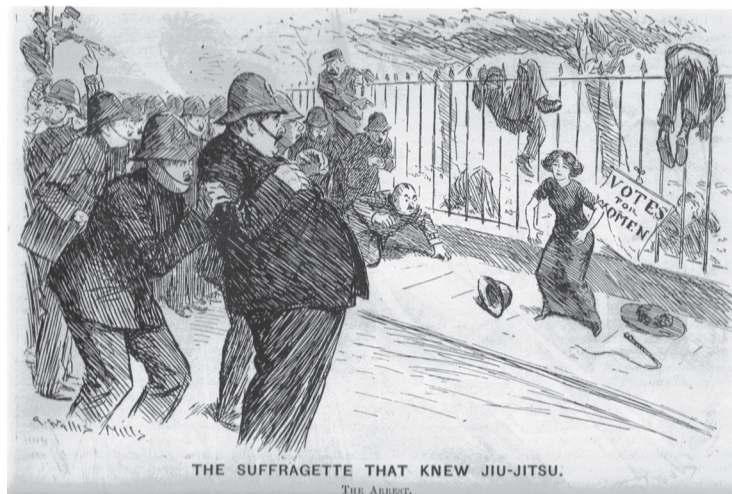
Таким образом, подготовка, которую проходили суфражистки ЖСПС, ориентировалась одновременно на медийные образы и на функциональность: их стиль борьбы совмещал традиционные восточные единоборства с современной адаптацией, что отражено в иллюстрации «Суфражистка, знавшая джиу-джитсу. Арест» (1910) авторства Артура Уоллиса Миллса (илл. 4). В позе,

²¹ ROUSE W., SLUTSKY B. *Op. cit.* P. 488.

²² «Не выпуская друг друга, мы стояли, шатаясь, на краю обрыва. Я не знаю, известно ли это вам, но я немного знаком с приемами японской борьбы – “баритсу”, – которые не раз сослужили мне хорошую службу. Я сумел увернуться от него. Он издал вопль и несколько секунд отчаянно балансировал на краю, хватаясь руками за воздух» (Конан Дойль А. *Собрание сочинений*. М.: ОГИЗ, 1993. Т. 3. С. 11. Перевод Деборы Лившиц).

изображенной на картинке (руки опущены, на лице улыбка), активистка выглядит совершенно неопасной, однако впечатление это обманчиво, о чем свидетельствуют ее поверженные противники на заднем плане, а также ужас на лицах остальных полицейских, чья многочисленность вообще-то должна суфражистку устрашать.

ДАНИИЛ ЛЕЙДЕРМАН
ИГРЫ РЕВОЛЮЦИЙ.
ПОЛИТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
НАЧАЛА XX ВЕКА



Илл. 4. Артур Уоллис Миллс. Суфражистка, которая знает дзю-джитсу. Арест. Опубликовано в 1910 году в журналах «Punch» и «The Wanganui Chronicle».

Это был варгейм для женщин, сталкивавшихся с чрезвычайной дискриминацией, узаконенным физическим насилием и сексуальным принуждением. Они готовились к настоящим уличным дракам, зачастую с лучше вооруженными противниками, на чьей стороне был закон. Вследствие этого «Суфражетто» не стала инкорпорировать случайность в качестве игрового приема, здесь ничего не оставалось на волю случая – победа или поражение зависели только от того, насколько верны или ошибочны были ваши тактические расчеты. При верном соотношении маневренности и физическая агрессия приносили вам победу, и случайность в нее не вмешивалась. Победа – следствие самостоятельных, осознанных действий, а не удачи или судьбы.

И «Суфражетто», и «Панк-а-Сквит» пытались детерриториализовать общепринятые игровые нормы. «Панк-а-Сквит» детерриториализовала формат, который исторически был связан с территориализацией сознания ребенка посредством морализаторских дискурсов, превратив дидактизм в инструмент революционной телеологии. «Суфражетто» детерриториализовала кригшпиль, применив метод, использовавшийся для военной подготовки регулярных армий империалистических держав, в целях тренировки революционерок-феминисток, дополнив тем самым уже существовавшую программу обучения их боевым искусствам.

Будучи замечательным кригшпилом, «Суфражетто» тем не менее провалилась как политическое высказывание. В этой игре политическая победа приравнивается к способности нанести наибольший физический урон и остается оторванной от телеологического, исторического и дидактического аспектов, затронутых в играх типа «Панк-а-Сквит», где окончание игры всегда приводит к победе суфражисток – потому что это историческая неизбежность, обусловленная тем, что их дело правое, а цели благородны. В «Суфражетто» же, напротив, у полиции столько же шансов на победу. Выигрыш здесь не является индикатором нравственного превосходства, он лишь показывает, кто из игроков оказался искуснее в применении насилия (кто отправил больше фигур оппонента в больницу или в тюрьму). Игровой процесс «Суфражетто» идет вразрез с ее идеологией. Целевая аудитория этой игры с самого начала сталкивалась с вопросом, кто будет играть за полицию и подвергать соигрока насилию, которое ненавистно им обоим. Я уже отмечал похожую проблему в «Игре землевладельца» Мэги: она пыталась критиковать монополию на землю посредством игры, открывавшей для участников радости владения землей. Однако, если проблема Мэги вылилась в то, что игра в итоге прославилась в виде, противоречащем ее изначальному замыслу, то «Суфражетто» своей цели как раз таки достигла. Она утратила утопический посыл, сделавшись традиционным кригшпилом, но при этом ей удалось употребить тактическую эффективность кригшпиля для новой и радикальной цели: сбора денежных средств и подстегивания воинственного активизма. Несмотря на то, что ни один кригшпиль не дает практических указаний для ведения реального боя, само существование кригшпиля для женщин-революционерок – уже инструмент радикализации – игровая эпистемология в данном случае удалась.

Почему «Маленькие войны» НЕ ПОЛОЖИЛИ КОНЕЦ ВСЕМ ВОЙНАМ?

«Маленькие войны» (1913)²³ Герберта Уэллса – проект, еще более амбициозный, чем «Землевладелец» и «Суфражетто»: это варгейм с явственно пацифистским посылом, цель которого – полностью положить конец войне как явлению. «Маленькие войны» – это своего рода руководство к новому типу игры: кригшпилю, но не серьезному, а забавному. Для Уэллса это был не первый опыт геймдизайна: он уже писал об играх

23 WELLS H. *Little Wars: A Game for Boys from Twelve Years of Age to One Hundred and Fifty and for That More Intelligent Sort of Girl Who Likes Boys' Games and Books*. London: Frank Palmer, 1913.

в книге «Напольные игры» (1911)²⁴, намекая там на существование некоего варгейма, похожего на те, что он придумал, чтобы играть с сыновьями. «Маленькие войны» он изначально публиковал в виде очерка начиная с декабрьского номера журнала «Windsor Magazine» 1912 года, а затем выпустил книгой в 1913-м²⁵. Это абсолютно осознанно созданный варгейм для взрослых, в котором надо играть детскими солдатиками. Сразу же с первых строк мы видим, что утопизм позиционируется как центральный для целей и концепции игры аспект (утопизм этот, может, и иронический, но тем не менее):

«“Маленькие войны” – это игра королей для тех, кто стоит чуть ниже на социальной лестнице. В нее могут играть мальчики любого возраста, от 12 до 150 лет, [...] те девочки, что помышляют, и некоторые на редкость одаренные женщины»²⁶.

Снисходительный сексизм Уэллса звучит сегодня странно, но пока что давайте сами проявим снисхождение и вычленим заложенный здесь основной посыл: это кригшпиль для всех, он предлагает приобщиться к игровому опыту всем социальным классам и женщинам. Вряд ли Уэллс знал о «Суфражетто», раз считал кригшпиль исключительно мужским развлечением; более того, в тексте он часто над этим иронизирует и частенько примеряет на себя гиперболизированно мужественный пародийный образ. «Маленькие войны» изначально задумывались с целью, с одной стороны, выставить пафосный, утрированный язык, традиционно ассоциирующийся с милитаристскими фантазиями, в шутовском свете и, с другой стороны, дать всем желающим возможность строить из себя шута, предаваясь этим фантазиям в кругу друзей, – с тем, чтобы сделать их безобидными. Так, как только Уэллс заканчивает излагать правила игры и переходит непосредственно к ходу сражения, он тут же описывает собственную трансформацию в агрессивного мачо:

«Неожиданно ваш автор меняется. Превращается в того, кем он бы, возможно, и стал, сложись все иначе. Его пальцы в чернильных кляксах разрастаются до мужественных размеров, хилые плечи книжного червя вдруг деревенеют, локти расправляются в стороны, бледное лицо матерее и наливаются цветом, а усы разрастаются, приумножаются, распространяются и завиваются в неимоверные кольца; громадный красный рубец, оставленный сабельным ударом, наполняет на его грозный глаз. Он раздувается – весь раздувается»²⁷.

24 WELLS H. *Floor Games*. London: Frank Palmer, 1911.

25 PETERSON J. *Op. cit.* P. 265.

26 Цит. по современному переизданию: WELLS H.G. *Little Wars*. Spring Branch: Skirmisher Publishing LLC, 2008. P. 7.

27 Ibid. P. 63–64. Здесь и далее перевод этого сочинения Герберта Уэллса мой. – *Примеч. перев.*

ДАНИИЛ ЛЕЙДЕРМАН
ИГРЫ РЕВОЛЮЦИЙ.
ПОЛИТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
НАЧАЛА XX ВЕКА

Эта метаморфоза одновременно подчеркивает, насколько Уэллс в собственных глазах далек от архетипа мужчины-воина, – и иллюстрирует, насколько процесс игры располагает к тому, чтобы примерить на себя подобный образ. Он фактически в полной мере и является, и не является этим суровым генералом (справедливы оба утверждения); Уэллс способен превращаться в вояку-шовиниста как раз потому, что он не вояка-шовинист – он сознательно идет к утопической идее уничтожения шовинизма как явления путем заточения его внутри магического круга игры.

Как это ни парадоксально, но получается, что Уэллс предпринимает попытку критиковать милитаризм с позиции пацифизма, потворствуя милитаристским стремлениям. Безусловно, тон книги иронический и игривый, но в шестой главе, «Ending with a Sort of Challenge» («Под конец задам вам испытание»), он без капли иронии заявляет:

«Насколько же эта славная миниатюра лучше, чем настоящая война! Она гомеопатическое средство для неутомленного стратега. В ней тебе и подготовка плана, и нервный трепет, и утомление после череды побед или разгромов – и нет тут ни изуродованных, окровавленных тел, ни разломанных на куски благородных зданий, ни разоренных полей; нет тут мелочной жестокости, нет всеобъемлющей скуки и озлобленности, нет здесь извечного откладывания, отмены, расстройства всего приятного, смелого, доброго и прелестного, которое помнят еще те из нас, кто живет достаточно давно, застал настоящую войну и знает ее истинное лицо»²⁸.

Уэллс предлагает использовать магический круг игры как ловушку для войны, устраняя таким образом присущий ей губительный эффект «откладывания, отмены», который нарушает естественное течение жизни со всеми ее радостями и желаниями. Идею о метафизическом «захвате» войны он сопровождает и конкретным практическим предложением:

«Давайте же посадим этого горделивого монарха, и того неразумного паникера, и этих эмоциональных “патриотов”, и тех авантюристов, и всех приверженцев энергичного колониализма в один громадный Храм Войны, где все полы будут устланы пробкой, повсюду будут маленькие деревца и домики, которые можно ломать, и города, и крепости, и безграничное море солдатиков – тонны, за лежи, – и пусть они там живут себе, как хотят, вдали от нас»²⁹.

Уэллс амбициозно расширяет масштабы территориализации в игре с помощью двойного захвата: «захвата» войны как идеи и захвата людей, из-за которых войны не прекращают-

28 Ibid. P. 98.

29 Ibid. P. 99.

ся. Всего этого должна позволить достичь его игра. В некоторой степени это серьезное предложение, и оно согласуется с множеством мифов о шахматах, которые якобы могут приостановить или заменить собой кровопролитие. Еще сильнее оно опирается на кригшпиль – в конце концов, к моменту написания Уэллсом «Маленьких войн» этот жанр уже более ста лет успешно применял территориализацию и метафорический «захват» войны как идеи.

Я в свою очередь хочу рассмотреть неуспех этого предложения со всей серьезностью и задаться вопросом: почему проект Уэллса не смог предотвратить Первую мировую войну, которая началась всего через год после выхода игры? Я не утверждаю, будто верю, что игра способна предотвратить мировую войну. «Маленькие войны» – это утопический проект, который стремился детерриторилизовать войну, отделить от нее желание и ретерриторилизовать это желание через игру, безопасно и без жертв, в то время как война осталась бы сама по себе, в изоляции. Проект Уэллса, возможно, трагически невоплотим в жизнь, но он сигнализирует о желании предпринять хоть что-то перед лицом угрожающих и неуправляемых общественных сил. Это желание надо принимать всерьез, потому что дискурсы, возникшие вокруг игр в XVIII и XIX веках, закрепили в умах людей связь между самыми обычными играми и грандиозными вселенскими силами типа судьбы – как бы широко и пессимистично ни трактовалось это понятие. Уэллс ставит центральный для нас вопрос: возможно ли посредством игр перекроить, перенаправить, трансформировать само желание?

«Маленькие войны» обнаруживают ряд основных проблем, связанных с вопросом де- и ретерриторилизации желания посредством игр, а также акцентируют критический потенциал и вместе с тем провал начинания Уэллса. Подобно Мэги и ЖСПС, Уэллс тоже эффективно использует случайность в качестве приема. В разделе с описанием плейтеста он прямым текстом отвергает повальное инкорпорирование рандомизации:

«Безрассуден тот, кто доверяет свою жизнь броску монеты. Один невероятный рыцарь, сразив мечом подряд девять человек, превратил поражение в победу, что несказанно разозлило стратега, приведшего этих несчастных на смерть. Такое непомерное влияние случая свело на нет собственно игру»³⁰.

Как видно из описания, Уэллс считает избыток случайности губительным для игры: продуманные планы участников рушатся, когда откуда ни возьмись возникает удачливый «рыцарь». С точки зрения современных игровых норм, такая логика

30 Ibid. P. 15.

выглядит крайне странно. И действительно, в большинстве современных варгеймов, не только настольных, но и компьютерных, элемент случайности присутствует по умолчанию. Ведь в конце концов, кому не понравится, если «один невероятный рыцарь, сразив мечом подряд девять человек, превратит поражение в победу»? Конечно, может быть неприятно, если игра неожиданно кончится из-за один раз неудачно брошенных костей, но большинство подобных игр предполагают многократные броски – как минимум по одному на каждый бой. Появление удачливых «рыцарей», по статистике, маловероятно, а потому производит яркое впечатление. В моменте проигравший может негодовать, но в конечном счете именно о таких событиях и хочется потом рассказывать. Кому будет интересно слушать про предсказуемый финал предсказуемой игры?

{ Дискурсы, возникшие вокруг игр в XVIII и XIX веках, закрепили в умах людей связь между самыми обычными играми и грандиозными вселенскими силами типа судьбы.

По необъяснимым причинам Уэллс отвергает эту устоявшуюся традицию, общую для кригшпиля XIX века и варгеймов века XX и XXI. В его игре нет места случайности, результат сражения высчитывается: две стороны меряются силами, их разница вычитается из численности сил проигравшего в виде пленных, а остальные его солдаты (и столько же солдат оппонента) считаются убитыми. К примеру, в бою, где 11 против 9, оба игрока потеряют по 7 солдат, а двое выживших со стороны проигравшего будут взяты в плен четырьмя выжившими со стороны победителя. Это означает, что каждое сражение наносит невероятный урон: ты начинаешь с внушительным отрядом, но уже после первой встречи на поле боя от него неизбежно остается только горстка выживших. Чтобы уравновесить эту колоссальную смертность и предопределенность, в игре был важен фактор случайности, представленный в виде стреляющих спичками пушек. По всей видимости, если прицелиться, ими можно было стрелять довольно метко, и, чтобы это урегулировать, Уэллс в правилах ограничил, как долго игрок может целиться перед выстрелом из своей пушки. Спешка приносила элемент случайности в эту достаточно предсказуемую игру. Пушки и вводимый ими в игру случай осложняют стратегическое планирование; если у вас 16 солдат, а у противника 15, то, на первый взгляд, в победе можно не сомневаться, но если парочку солдат убьет пушкой, то ситуация может карди-

нально измениться. Это означает, что наилучшим подходом для игрока будет как можно чаще использовать пушки и избегать ближнего боя, если он не уверен в своей победе (однако такую выжидательную тактику будет усложнять артиллерия соперника). Если никто не идет в атаку первым, то итог игры определяет везение игроков и их умение стрелять из пушки; выход на поле боя убирает из уравнения случайность, и на смену отдельным хаотичным смертям приходит надежная и предсказуемая кровавая бойня. В обоих случаях противники несут урон и в итоге оказываются в напряженной ситуации, когда несколько артиллерийских орудий пытаются переиграть и обстрелять оставшихся бойцов соперника, раскиданных по полю; их страстное желание – выжить и сбежать, а вовсе не геройствовать в бою.

В одной из глав Уэллс под видом рассказа о сражении описывает сам ход игры; но интересно, что, повествуя о героической жертвенности и фантастической жестокости, он сохраняет уже известный нам патетический стиль («Усы разрастаются, приумножаются, распространяются и завиваются в невероятные кольца; громадный красный рубец, оставленный сабельным ударом, наползает на его грозный глаз»³¹), хотя ход сражения не совсем ему соответствует: редущие войска снова и снова пытаются отбить у противника пленных, которых враг, сам не менее потрепанный, перебрасывает за заднюю линию обороны. Тон повествования становится до поэтического трагическим:

«Огнем встретил он мое наступление, усыпав нежный травянистый склон мертвецами, а потом – не успел кончиться град из снарядов, – в тот самый миг, как моя кавалерия собралась было в атаку против его орудия, он напал на мое... Еще через мгновенье ровный ландшафт, окружавший ферму со всех сторон, возделся, точно буря, под ногами стремительной конницы, и оказалось, что мы держим еще пяток-другой пленных солдат»³².

Когда кончается этот многочасовой бой, противник спасается бегством, «имея в остатке приблизительно 6 пехотинцев, 4 кавалеристов и 1 орудие»³³. Любая игра в «Маленькие войны» из повествования о грандиозном, но безликом конфликте могучих ратей трансформируется в рассказ о маленькой кучке чудом выживших, травмированных солдат, переживающих ужасы войны. Постепенно мы покидаем наблюдательный пост бесстрастного генерала и начинаем смотреть глазами обычного солдата или даже жертвы.

31 Ibid. P. 63.

32 Ibid. P. 70.

33 Ibid. P. 72.

Уэллс не первый, кто в XX веке в процессе варгейма случайно изобрел ролевую игру, но его нововведение показательно. Перестать отвлеченно наслаждаться кровавым побоищем и начать сопереживать группе выживших солдат здесь игроков заставляет не сюжет или какой-то еще авторский прием, а заложенные в механику игры базовые явления – такие, как людские потери и невозобновляемость ресурсов.

Игра прилагает массу усилий, чтобы перевести участников из одной всеохватной империалистической фантазии в совершенно иной жанр фантазии – милитаристской трагедии, – приближая ее к известнейшим военным романам XX века, таким, как «На западном фронте без перемен», «Прощай, оружие», «Уловка-22» и прочим, чей фокус на страдании отдельно взятых солдат транслировал нескольким поколениям читателей мощнейший антивоенный посыл.

Опять мы видим, что главное отличие от общепринятой нормы состоит в переосмыслении сути «победы». В стандартном кригшпиле для победы необходимо отвоевать у оппонента территорию – здесь же «побеждает» тот, кому выпадает удовольствие поведать о тяготах и горестях солдатиков, выживших в устроенном друзьями игрушечном кровопролитии. Победа второстепенна, на первый план выходит увлекательное повествование, которое полностью не подконтрольно ни одному игроку и тем не менее складывается из отдельных, независимых решений всех участников в течение игры. Лавры завоевателя, которые ждут победителя, не так важны, как нервное напряжение, царящее на поле, когда два изрядно побитых войска до последнего пытаются уцелеть после пушечных обстрелов друг друга. На смену победе приходит катарсис.

Утопизм Уэллса разбивается в щепки о проблему колонизаторства, которое присутствует здесь как в игровом процессе, так и в материальном аспекте. В качестве естественной предпосылки игры для Уэллса выступает тот факт, что битва за территорию происходит с целью ее захвата. Это общая черта кригшпилей. По сравнению с «Суфражетто», которая сознательно предельно четко обозначила территорию в игре как некую усредненную улицу, включавшую все пространство от Альберт-холла до здания парламента и от тюрьмы до больницы, «Маленькие войны» не столь радикальны: там военные действия попросту разворачиваются в каком-то абстрактном ландшафте, будь то город или сельская местность, сконструированном игроками специально в игровых целях. Однако абстракция эта не всегда остается таковой у самого Уэллса, и причиной тому – игрушки, которыми он играет. Его солдатики и пушки сделаны на «фабрике игрушек “W. Britain’s”», и новый метод литья, использовавшийся для их производства, «вкупе с узнаваемой

фамилией [компанию основал Уильям Британ-младший] в названии популярного отечественного бренда, наконец-то, позволили британскому концерну бросить вызов многолетней немецкой монополии на литые миниатюры»³⁴. Уэллс акцентирует внимание на рекламе «Корабельной артиллерийской установки 4.7» производства компании «W. Britain's», открытым текстом пародируя милитаристские дискурсы вокруг новинок боевой техники³⁵. Подобные отсылки к визуальным образам, военным достижениям и истории Британской империи вписывали игру в весьма определенный контекст. Фабрика игрушек «W. Britain's» славилась как раз тем, что делала солдатиков, похожих на британских завоевателей или жителей британских колоний, – то есть Уэллс в своей игре нечаянно спроецировал британский империализм, с присущей ему территориализацией и визуальной риторикой, на мир вообще. «W. Britain's» также выпускала собственные варгеймы, например, «Большой варгейм для старых и молодых» («Great War Game for Young and Old», 1908), который Питерсон назвал проходным, призванным главным образом «продать как можно больше литых миниатюр, производимых компанией»³⁶. В «Маленьких войнах» Уэллс экспериментирует с геймдизайном как высказыванием, но его подход колеблется: то он привносит свежий сатирический аспект в привычный игровой формат, то обращается к избитым колониальным и милитаристским тропам. Он как маятник движется от провокации и критики до благостного конформизма – и обратно.

Лавры завоевателя, которые ждут победителя, не так важны, как нервное напряжение, царящее на поле, когда два изрядно побитых войска до последнего пытаются уцелеть после пушечных обстрелов друг друга. На смену победе приходит катарсис.

У Уэллса присутствуют основные мотивы, которые я уже выделял в «Игре землевладельца» и играх ЖСПС: радикализация того, как случайность применяется в качестве приема и что она символизирует, а также попытка отделить игру от ее традиционных жанровых установок и таким образом добиться сдвига в сторону утопизма. В результате попыток решить обе

³⁴ PETERSON J. *Op. cit.* P. 261.

³⁵ «Начало игре “Маленькие войны” в теперешнем ее виде положило изобретение нарезных казнозарядных орудий. Эта бесценная для любого мальчишки вещь появилась где-то ближе к концу прошлого века – пушка, способная с восьми метров сбить солдатика девять раз из десяти. Она совершенно вытеснила все прочие типы оружия, которые прежде использовались ребятами для “игр в войну”» (WELLS H.G. *Little Wars*. P. 10).

³⁶ PETERSON J. *Op. cit.* P. 262.

эти задачи игры переосмысливают значение победы и постепенно заменяют ее различными типами повествования – от политизированной борьбы суфражисток за улицу до трагичных рассказов Уэллса о выживании. Однако пример Уэллса обнажает слабое место подобных детерриториализующих игровых эпистемологий: опасность перенять колониальные и дискриминационные дискурсы, которые эти игры транслируют даже неосознанно, просто опираясь на окружающую материальную культуру или уже существующие детские игрушки и игровые механики, окрашенные определенной идеологией.

Вернемся к не очень честному, но необходимому вопросу, с которого я начал говорить о Уэллсе: почему «Маленькие войны» не смогли предотвратить Первую мировую войну, как рассчитывал автор? Я думаю, ответ кроется в неспособности писателя осознать тот факт, что в играх изначально заложен идеологический посыл; он же ожидал, что их можно использовать как пустой сосуд для идеологии и прививать публике сложные идеи посредством приятного времяпрепровождения. Уэллс хочет взять варгейм, этот вечный двигатель милитаристского желания, и просто замкнуть это желание само на себе, внутри магического круга игры; он хочет, чтобы варгеймы порождали варгеймы, а не войну и чтоб сама война, которой больше не будет подпитывать желание, тем временем исчезла без следа. Его не смущает, что «Маленькие войны» воспроизводят британский колониализм, поощряют фантазии и амбиции, характерные для токсичной маскулинности, и нормализуют насильственный захват территории, – писатель с головой погружен в игровую эпистемологию, в рамках которой все эти идеологические предпосылки изначально воспринимаются как норма, а потому невидимы.

Игры Мэги, ЖСПС и Уэллса имеют общие черты: все они стремятся использовать магический круг игры, чтобы коренным образом изменить мир, но при этом допускают одну и ту же ошибку: они либо игнорируют идеологический аспект территориализации, встроенной в игровой нарратив, либо же просто надеются приспособить его для собственных целей. Все они используют случайность как прием: Мэги привязывает ее к безличным социальным и экономическим процессам, с которыми она хочет, чтобы игроки боролись посредством демократии. В «Панк-а-Сквит» случайность символизирует социальную инерцию и оппозицию, которую суфражистки в итоге непременно одолеют; «Суфражетто» полностью отвергает этот прием, говоря о том, что революция совершается не по воле случая, а вследствие тактического применения физического насилия. Наконец, Уэллс попеременно то применяет, то исключает случайность – желая, чтобы его игра сложилась

в определенный жанр трагического нарратива о многочисленных армиях, истощающих друг друга, пока не останется лишь горстка выживших.

Все эти различные стратегии включения, исключения, вынесения за скобки или обыгрывания случайности выливаются в одну общую тенденцию. Она проистекает из страстного стремления этих игр к территориализации. Случайность создает сопротивление внутри игровой территории, замедляет одного игрока и ускоряет другого, позволяет пушечным залпам переломить ход сражения или сбивает пущенный снаряд с намеченного курса. Отсутствие же случайности, как в играх с полной информацией вроде шахмат или «Суффражетто», напротив, дает участникам свободу воли и абсолютный контроль над ситуацией внутри магического круга игры. Случайность одновременно и территориализует, и де-территориализует; она определяет, как далеко игрок может продвинуться по игровому пространству, и в то же время является игровым пространством сама; это высшая сила, противодействующая желаниям игроков и управляющая ими. Де-территориализующие игры воспринимают случайность или ее отсутствие одновременно как игровой прием, который можно легко применить в своих целях, и в то же время как инструмент для репрезентации наиболее амбициозных и сложных элементов эпистемологии. Случай – это весело, когда игроки бросают кости, но очень серьезно, когда он символизирует силы экономики, политики и общества. Случай помогает развлечь ребенка во время игры и в то же время олицетворяет те сложнейшие явления, которым игра хочет ребенка научить. Одним своим присутствием случай создает фаталистическую эпистемологию, где все одинаково бессильны. И напротив, игры, где случай не играет роли, превращаются в рационалистические эпистемологии, где холодный расчет и тактическое применение насилия важнее, чем любые морально-этические вопросы. В де-территориализующих играх наблюдается общая тенденция: сначала они приспособляют традиционные игровые приемы к новым радикальным идеологиям, а потом обнаруживают, что их засосало в тот самый игровой механизм, который они сочли податливым и послушным.

ДАНИИЛ ЛЕЙДЕРМАН
ИГРЫ РЕВОЛЮЦИЙ.
ПОЛИТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
НАЧАЛА XX ВЕКА

Перевод с английского Марии Ермаковой