

Образ Петра I и его эпохи в настольных и компьютерных играх

Денис С. Артамонов

*Саратовский национальный исследовательский
государственный университет имени Н.Г. Чернышевского,
Саратов, Россия, artamonovds@mail.ru*

Елена С. Сониная

*Санкт-Петербургский государственный университет,
Санкт-Петербург, Россия, sonina@mail.ru*

Аннотация. Статья посвящается исследованию настольных и компьютерных игр, в которых отражен образ Петра I и его эпохи. Авторы проанализировали 96 настольных игр, начиная с девятнадцатого столетия до современности, а также 8 компьютерных игр различного жанра. Обзор игр показал, что они нередко в своей содержательной основе имеют историческую тематику, в которую включена эпоха Петра I. Создание игры в развлекательных целях в некоторых случаях подразумевает образовательную направленность в изучении истории. Однако игра предполагает упрощение и схематизацию в интерпретации исторических процессов, что способствует мифологизации истории. Историческое содержание игр, с одной стороны, строится на использовании и интерпретации устойчивых образов, стереотипов, мифов, а с другой – содействует воспроизводству коллективно разделяемых представлений о прошлом. Петр I как знаковая фигура российской истории включается создателями настольных и компьютерных игр в игровой контекст. Игры, посвященные исключительно его личности, занимают значительное место в игровой индустрии. В них образ первого российского императора представлен стереотипно и в соответствии со сложившимися представлениями о нем, характерными для эпохи, к которой принадлежит игра. Компьютерные игры несвободны от исторических мифов в интерпретации личности Петра I и его эпохи, они зачастую выступают аналогом настольных игр и в игровой механике, и в содержательном плане. В то же время они обладают более широкими возможностями для визуализации истории.

Ключевые слова: Петр I, Петровская эпоха, настольная игра, компьютерная игра, историческая память, образы прошлого, исторический миф

Для цитирования: Артамонов Д.С., Сонина Е.С. Образ Петра I и его эпохи в настольных и компьютерных играх // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2021. № 9, ч. 2. С. 252–276. DOI: 10.28995/2686-7249-2021-9-252-276

The image of Peter I and his era in board and computer games

Denis S. Artamonov

*Saratov State University, Saratov, Russia,
artamonovds@mail.ru*

Elena S. Sonina

*Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia,
sonina@mail.ru*

Abstract. This article explores board and computer games, which represent the image of Peter I and his era. The authors analyzed 96 board games from the nineteenth century to the present, as well as 8 computer games of various genres. The review of games shows that they often touch on historical topics, including the era of Peter the Great. Creating a game for entertainment purposes in some cases implies an educational focus in the study of history. However, any game involves simplification and schematization in the interpretation of historical processes, which contributes to the mythologization of history. On the one hand, the historical content of games is based on the use and interpretation of stable images, stereotypes, myths, and on the other hand, it contributes to the reproduction of collectively shared ideas about the past. The creators of board and computer games include Peter the Great as an iconic figure in Russian history in the gaming context. Games dedicated exclusively to his personality also occupy a significant place in the gaming industry. In them, the image of the first Russian emperor is presented stereotypically and in accordance with the prevailing ideas about him, characteristic of the era to which the game belongs. Computer games are also not free from historical myths in the interpretation of the personality of Peter I and his era, they often act as an analogue of board games both in game mechanics and in terms of content, but at the same time they have wider possibilities for visualizing history.

Keywords: Peter the Great, Peter the Great era, board game, computer game, historical memory, images of the past, historical myth

For citation: Artamonov, D.S. and Sonina, E.S. (2021), “The image of Peter I and his era in board and computer games”, *RSUH/RGGU Bulletin. “Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies” Series*, no. 9, part 2, pp. 252–276, DOI: 10.28995/2686-7249-2021-9-252-276

Образ Петра Великого и его эпохи давно и многосторонне изучается российскими и зарубежными учеными, но до сих пор не было обзорных работ, посвященных использованию этой темы отечественной истории в настольных и компьютерных играх. Даже в капитальном труде М.С. Костюхиной, наиболее полно представившем отечественную настольную игру XVIII – первой половины XX в., очень мало упоминаний о подобных играх [Костюхина 2013].

Известно, что Петр I очень любил игры: с его потешных войск началась долгая история Петровских реформ, сохранилось множество мемуаров о любви императора к шахматам и пр. Сегодня настольные игры стали массовым развлечением, доступным для широких слоев общества, а в условиях цифровизации повседневности все большее значение получают компьютерные игры. Нередко в играх исторические образы используются для создания фона или сюжета игры, и иногда они прямо посвящены какому-либо событию или герою истории. Рассмотрим весь спектр выявленных настольных и электронных игр, посвященных Петру I и его эпохе. Настольных игр – как отечественных, так и иностранных – выявлено 96, компьютерных – 8. Сразу надо уточнить, что число обнаруженных игр не может считаться окончательным.

Таблица 1

Выявленные отечественные и иностранные настольные игры, связанные с образом Петра I и его эпохой

Дореволюционные российские игры	Советские игры	Постсоветские российские игры	Иностранные игры
10	14	46	26

Дореволюционных игр по истории России было немного. Большая часть из них носила обзорный характер; личность Петра занимала там одно из центральных мест. Механика игр основывалась чаще всего на викторинах. М. Брешковским в 1795 г. был переведен с немецкого на русский язык трехтомник М.В. Шмальц «Историческая игра для детей», в котором мировая история была представлена через вопросы-ответы. Российская история начиналась в нем с 57-го вопроса¹.

¹Шмальц М.В. Историческая игра для детей, или Новый и самый легчайший способ под видом забавы обучать детей истории / Перевел с немецкого на русский язык Михайло Брешковский. Игра 1–3. М.: Тип. А. Решетникова, 1795. Игра 1. С. 57.

В «Атенею русской истории», игре 1844 г., вопросы предполагали как развернутые, так и точечные ответы на знание дат. В самих вопросах характеристики личности и действий Петра Великого содержали восторженные коннотации: «Петр I-й, одаренный мудростью, мужеством и величайшею силою воли, обращая на себя взоры удивленной Европы, беспрестанно сражаясь с врагами, с завистью, с невежеством и суеверием, каким образом мог постоянно стремиться к предположенной цели и образовать как себя, так и свой народ?»². Игра была разделена на три части по 53 вопроса; восемь вопросов было посвящено царствованию Петра Великого. Ответивший правильно приближался к стране просвещения и месту собрания любителей просвещения – Атенею; ошибившийся – к жилищу печенегов, «врагов просвещения».

Штрафы и вознаграждения подразумевались и в историческом «гуське» «Тысяча лет России: новая историческая игра для детей» 1865 г., где Петру отводилось четыре пространных вопроса. При попадании фишки на определенное место игровой карты игрок становился в некоторой степени соучастником Петровских реформ. За Великое путешествие Петра игрок передвигал свою фишку вперед, за подавление стрелецкого бунта платил всем играющим по одной марке, за блестящие итоги царствования получал из кассы 10 марок³. «Русско-историческая игра» 1912 г. также была построена по принципу лото с взиманием штрафов (орехов, фантов и пр.) за неверные ответы⁴. И в ней надо было сравнить царствование Петра I с правлениями других императоров.

Исторические лото встречались довольно часто. В 1859 г. была издана «Портретная галерея, или Историческое лото», где на каждую карточку помещались пять цветных портретов русских правителей, и отдельно шла текстовая часть про соответствующую эпоху⁵. Эта игра была калькой с французских исторических настольных игр как по механике, так и по типо-

²Трегубов Д.И. Атенею русской истории. Игра, в которой дети легко знакомятся с главнейшими чертами Русского бытописания. М.: Тип. Н. Степанова, 1844. С. 30, вопрос 142.

³Тысяча лет России: новая историческая игра для детей. 55 вопросов-ходов по русской истории. СПб.: М. О. Вольф, 1865. С. 32–34.

⁴Павленко В.Г. Русско-историческая игра: 100 вопросов-ответов по русской истории. Киев, 1912. 42 с.

⁵Портретная галерея, или Историческое лото. М.: Изд. И. Колотова, 1859.

графскому оформлению⁶. Дети последнего русского императора Николая II играли в «Историческое лото с портретами государей земли Русской»⁷.

Исторические сведения про Петра I можно было почерпнуть даже в «Географическом лото» 1859 г. Про Петрозаводск, например, говорилось так: «В этом городе жил несколько времени Петр Великий, основал тут же важные в России чугуноплавильные пушечные заводы и лечился здешними минеральными водами. В соборном храме Петрозаводска и до сего времени хранится образ, который был пожертвован императором Петром из походной его церкви» [Костюхина 2013, с. 242].

Почти забытый ныне тип игр – квартет – чаще всего встречался как литературный, но существовали и исторические, где игрок должен был собрать набор карточек с портретом того или иного русского правителя. На карточках помещался портрет государя, годы его жизни и крупнейшие деяния. У Петра Великого отмечались «Северная война, основание Санкт-Петербурга, Полтавская битва, преобразования общественные и правительственные» [Сонина 2019, с. 275].

В основном дореволюционные исторические игры носили обзорный характер⁸. Но можно привести и пример игры, почти полностью посвященной Петру Великому. Литограф А. Иконников издал в 1883 г. «Новый механический театр для детей», где приводились текстовые, визуальные и механические приспособления для постановок трех сцен: «Северный Ледовитый океан и жизнь на нем людей и животных»; «Петр Великий на Ладожском озере»; «Спасение Петром Великим погибавших на Лахте». Каждая сцена сопровождалась исторической справкой. Дети могли устроить декорации, кулисы, вырезать хромолинографированные фигуры и расставить все по точной инструкции: «вставьте в отверстие, сделанное сзади волн, фигуры, на которых изображены утопающие матросы № 36, 37, 38, 39, 40, а фигуру, изображающую Государя, спасающего матросов, поставьте на станок в переднем ряду волн. № 10, изображающий разбитое

⁶Lotos historiques: les rois [Электронный ресурс]. URL: http://www.jeuxanciensdecollection.com/pages/LOTOS_HISTORIQUES_chronologie_des_rois-8793271.html (дата обращения 27 июня 2021).

⁷Историческое лото с портретами государей земли Русской. Настольная игра. СПб., 1897.

⁸Собрание игр с описанием их приготовления и употребления / Пер. с иностранного А. Соколовского. СПб.: Тип. Тиблена и К°, 1869. 122 с.

судно, вставьте в станок и двигайте его в заднем ряду волн, и начнете представление»⁹.

Настольные игры, выпущенные в СССР, не допускали патетических нот в описании жизнедеятельности императоров [Моложава 1935]. Но в годы Великой Отечественной войны власть обратилась к историческому наследию. В 1942 г. была выпущена настольная инсценировка «Полтавский бой» с раскрашенными рисунками русских и шведских участников знаменитого сражения, которых надо было вырезать и укрепить на подставках. На 13 картонных карточках Петр Великий гордо сидел на белоснежном коне, а Карла XII несли на носилках, лица шведских солдат и офицеров выражали растерянность, а русские энергично кололи штыками и прицеливались из мушкетов; к игре прикладывалась панорама боя. В объяснении к игре сообщалось: «У себя на столе каждый из играющих сможет изобразить разные эпизоды героической борьбы великого русского народа за свою национальную независимость»¹⁰. Такие эпизоды действительно можно было изобразить в исторической серии настольных инсценировок, помимо Полтавы, вышли «Ледовое побоище», «Куликовская битва», «Бой дальневосточных партизан с интервентами», «Разгром армии Наполеона».

Послевоенные неофициальные ограничения на рассказы о реформаторском вкладе Петра I часто приводили к копированию одних и тех же вопросов. Например, в викторине 1947 г. по истории Москвы у игроков спрашивается, «какое судно называют “дедушкой русского флота”?»¹¹. В электронной викторине 1980-х гг., посвященной природным и техническим явлениям, мы встречаем идентичный вопрос: «какое судно называют “дедушкой русского флота”?»¹². «Дедушка русского флота» появляется и в постсоветских играх, обзорно освещающих краеведческую тематику, например, в «ходилке» по Курортному району Санкт-Петербурга¹³.

⁹ Новый механический театр для детей с постановкою на нем трех сцен при помощи 3 декораций, 5 кулис, 41 хромолитографированных фигур с механизмами / Сост. и изд. литограф Ак. Иконников. СПб., 1883. 16 с.

¹⁰ Полтавский бой 1709 (настольная инсценировка) / Худ. В.И. Фомичев. М.: КОИЗ, типография «Гудок», 1942.

¹¹ *Нюберг М.А., Генике Н.А.* Викторина по истории Москвы. М.: Хромограферная фабрика МООМП, 1947.

¹² Всегда готов! Электровикторина. М.: Изд-во «Малыш», 1983. Л. «Корабли».

¹³ Большая бродилка по Курортному району. СПб.: GaGa Games, 2019.

Иногда советские викторины вспоминали и другие достижения царя-реформатора. Так, в настольной игре «Юный книголюб», основанной на принципе вертолины (придуманной еще Л.А. Кассилем), задавался вопрос: «кто и когда упростил церковнославянский шрифт?», «когда в России была издана первая газета?»¹⁴.

Эстафету советских игр приняла постсоветская Россия. В 1992 г. вышла игра-самodelка «Полтавский бой»: игрок вырезал и раскрашивал по образцам бумажные модели солдат русской и шведской армий. В состав каждой армии входили фигурки офицера, знаменосца, барабанщика, конных драгуна и гренадера, двух фузилеров, пикинера, гренадера, артиллериста, бомбардира. При этом фигурка Петра I была представлена, а Карла XII – нет (так в сознании русского ребенка закреплялся образ победителя)¹⁵.

Ряд современных игр по выбранной тематике представляет репринты или переиздания дореволюционных выпусков. В 2000-х гг. «Историческое лото с портретами государей» (1897 г.) было переиздано компанией ООО «Диалог времен», причем как в дорогом, так и в дешевом вариантах. Исторический квартет «От Романовых до наших дней» издан московским предпринимателем Леонидом Листвиным. В квартете выделено четыре пункта, наиболее важные, с точки зрения составителя, для этого правителя: император Всероссийский, Санкт-Петербург, Полтавская битва, отмена Патриаршества¹⁶. Этот же автор выпустил квартет «Россия: великие сражения», где среди баталлий, в которых сражались русские войска, достойное место занимает Полтавский бой¹⁷.

В современных играх больше разнообразия [Дизайн детства 2021]. Есть игры, направленные только на Петровскую эпоху и личность Петра Великого. В 2011 г. фирма «Звезда» выпустила военно-историческую игру по Полтавской битве¹⁸. В набор входят правила варгейма, историческая справка по ходу Полтавского сражения и всей Северной войне, 70 миниатюр русских и шведских солдат, орудия, компас, подставки, 20-гранные кубики

¹⁴ Юный книголюб: Настольная игра для младшего и среднего школьного возраста / Худ. Н.М. Минсберг, Е.А. Ильницкий, фото Л.Э. Фрейманис. Киев: Веселка, 1983. Вопросы № 20, 71.

¹⁵ Вenedиктова З.Л. Полтавский бой: Игра-самodelка-раскраска. СПб.: Картонажник, 1992.

¹⁶ Листвин Л.В. От Романовых до наших дней: Квартет «Правители». М.: СПРИНТ, 2020.

¹⁷ Листвин Л.В. Россия: великие сражения: Квартет. М.: СПРИНТ, 2019.

¹⁸ Полтава 1709: Военно-историческая игра. Лобня: Звезда, 2011.

и пр. До начала игры долго и с трудом приходится собирать модели, но это, возможно, определенным образом подогревает интерес к ходу сражения. Эта же фирма изготовила пластиковый набор «Драгуны Петра I» из 10 конных и 9 пеших солдатиков Петровской эпохи в масштабе 1/72: драгуны, майор, знаменосец, прапорщик и барабанщик; к набору прилагается историческая справка о роли драгун в битвах при Лесной и Полтаве¹⁹. Другой набор – «Русская артиллерия Петра I» – сделан в том же масштабе; включает пять пушек и гаубиц, зарядные ящики, три конных и 30 пеших фигур²⁰.

Другая военно-историческая игра, гексональный варгейм, носит похожее название: «Полтавская битва 1709»²¹ (серия «Великие битвы русской истории»). Историческая хроника воспроизводится с помощью картонного игрового поля, 110 фишек, шестигранного кубика и боевой таблицы. Приводится несколько сценариев развития сражения, где только первый является исторически точным. Учитывая реальную ситуацию в далеком 1709 г., баланс сил в игре смещен в сторону русской армии. Точные названия полков и их месторасположение, четкие советы по соблюдению этапов «движения – стрельбы – рукопашной», имена настоящих русских и шведских полководцев – все помогает не только азартной игре, но и усвоению уроков истории. Но в игре возможны и варианты, когда шведы выигрывают, а Россия так и не получает долгожданный выход к Балтике.

Образы Петра I и памятников ему (как правило, это Медный всадник) постоянно используются в краеведческих играх разной механики по Петербургу²². Существует много игр, рассчитанных на первое знакомство с историей России. Как правило, в этих играх используются яркие иллюстрации и ставятся занимательные вопросы, нацеленные на то, чтобы приобщить ребенка к отечественному прошлому. Ребенок пытается понять, в честь кого Петр I дал Северной столице название Санкт-Петербург, при ком Россия

¹⁹ Драгуны Петра I: Набор миниатюр. Лобня: Звезда, 2015.

²⁰ Русская артиллерия Петра I: Сборная масштабная модель. Лобня: Звезда, 2020.

²¹ Разыграев А. Полтавская битва 1709. М.: Статус Белли, 2011.

²² Прогулки из шкатулки. Санкт-Петербург. Набор юного краеведа / Худ. Ф. Дядичев, О.М. Бегак. М.: Клевер, 2016; Казаков А., Макарян Л. Игра-викторина «5 вопросов: Достопримечательности Санкт-Петербурга». СПб.: ООО «Пять вопросов», 2016; Патаки Х. Городское ралли. Санкт-Петербург. № 1. М.: Самокат, 2019; Мемо. Санкт-Петербург. Китай: Нескучные игры, 2020.

стала именоваться империей и как звали самого высокого монарха России?²³

Есть игры, монографически освещающие Петровскую эпоху. Большинство из них принадлежит к разряду карточных игр. Еврогейм «Санкт-Петербург» 2004 г. был создан немцами; в русском издании прибавилось два дополнения, второе издание вышло в 2014 г. Игроки участвуют в строительстве Северной столицы, покупая на игровые купюры с изображением Петра Великого карты рабочих разных специальностей, строя петербургские достопримечательности и привлекая аристократию. Если Петр I дан с портретным сходством (в оформлении упаковочной коробки, игровых денег и карточки царя-плотника), то аристократия представлена абстрактно («сенатор», «адмирал», «патриарх» и т. д.). В конце игры наступает фаза «реформ», т. е. игроки действительно, как заявлено, могут почувствовать себя сподвижниками Петра I²⁴.

Отечественные монографические игры по Петровской эпохе и истории России выпущены московским детским издательством «Пешком в историю». Карточная игра «Эпоха Петра I. С головы до ног» использует старый принцип разрезных фигур, когда к изображению головы одного человека можно приставить туловище другого и ноги третьего. Игроку надо составить 14 фигур крупнейших представителей первой четверти XVIII в.: самого Петра I, царевны Софьи, Екатерины I, царевича Алексея, А.Д. Меншикова, Карла XII и пр. Кроме внимания к деталям исторического костюма и портретному сходству, игрокам придется подбирать каждой персоне главное дело его жизни. Для Петра Великого такое главное дело – то что он «прорубил окно в Европу», для Екатерины I – что она «взошла на престол после смерти мужа», для Карла XII – что он «потерпел поражение в Полтавской битве» и т. д.²⁵ Кроме того, на каждой из частей фигур, которые надо собрать, даны дополнительные уточнения по персонажу. У Петра изображены скипетр и держава, а также есть надписи «первый российский император», «основал город Санкт-Петербург». В игре есть и иностранные персонажи, но их появление тоже связано с темой игры: так, Исаак Ньютон «встречался» с Петром I в Англии.

²³ Вопросы и ответы о России: Более 450 ответов / Худ. Е. Писарева, Н.М. Макаренко. М.: Робинс, 2017.

²⁴ Saint Petersburg / M. Tummelhofer, B. Brunnhofer, D. Matthäus. München: Hans im Glück, 2004.

²⁵ Эпоха Петра I. С головы до ног / Худ. Е. Степаненко, А. Рубан. М.: Пешком в историю, 2016.

Музейные игры – прекрасный, но, к сожалению, не слишком распространенный в нашей стране формат игр. Далеко не все музеи имеют необходимую полиграфическую базу для выпуска игр. Поэтому тем важнее учесть имеющиеся игры по выбранной теме, подготовленные российскими музеями. Государственный исторический музей выпустил игровую экскурсию «Исторический квест», где игроки отправляются в путешествие по разным эпохам, собирают свою музейную коллекцию и даже сталкиваются с грабителями. В карточках по истории России XVIII в. можно встретить возок Петра I, модели судов, которые начали строить с эпохи Петра (галеры), выкупленный по распоряжению царя амстердамский огромный глобус Блау и пр.²⁶

Государственный музей истории Санкт-Петербурга посвятил основателю города одну монографическую и несколько обзорных игр. Применив классический принцип «одень куклу», музей выпустил набор с картонной фигурой царя и 11 бумажных костюмов из его гардероба (душегрейка-безрукавка, редингот, голландский матросский костюм, праздничный кафтан, форма офицера Преображенского полка и пр.)²⁷. Игроки не только знакомятся с устаревшими словами или деталями исторической одежды, но и узнают о реформе костюма, проведенной Петром. Возможно, на подобную идею составителей игры натолкнули бумажные куклы испанского специалиста по истории моды Тома Тирни “Russian Imperial Costume Paper Dolls”, где среди других представителей русской знати есть и Петр Великий с Екатериной I²⁸.

Есть вопросы, связанные с Петром, и в других музейных играх²⁹. Настольная игра-квест открывается вопросом № 1: «Когда Петр Первый решил построить крепость в устье Невы, то выбор его пал на небольшой остров. Как он называется? Откуда произошло это

²⁶ Исторический квест: Игровая экскурсия по музею для детей и взрослых. М.: ГИМ, студия «Шуша», 2017.

²⁷ Овчарова Т.Ф. Гардероб Петра I. СПб.: ГМИ СПб., 2007.

²⁸ Tierney T. Russian Imperial Costume Paper Dolls. New York: Dover Publications Inc., 2000.

²⁹ Сухарников Т.А., Старикова А.С., Васильева Е.А., Жервэ Н.А. Большое путешествие на Каменный остров по воде и по суше: Настольная игра-квест для детей и родителей. СПб.: ГМИ СПб., 2015; Карта-квест: Заячий остров и Петропавловская крепость / Худ. Е.Ф. Васильева, А.А. Кальм, Т.Ф. Овчарова, Н.А. Трацевская. СПб.: ГМИ СПб., Дитон, 2019; Васильева Е.А., Волкова О.В. Крепость на Заячьем острове: Викторина. СПб.: ГМИ СПб., 2017.

название?»³⁰. Фигура императора встречает игроков на игровом поле, и хотя не все из 42 вопросов посвящены XVIII в., атмосфера Петровской эпохи сохраняется.

Государственный музей-заповедник «Гатчина» пошел по другому пути, выпустив мемо «Гатчинский дворец. Резиденция Романовых»³¹. Задача игрока – отыскать парные портреты русских императоров и императриц, что позволяет не только запомнить имена и хоть примерные годы правления, но и познакомиться с репродукциями портретов русской знати. Парадный конный портрет Петра I, воспроизведенный в этой игре, принадлежит кисти Ф. Жувене 1717 г.

Есть целая область игр по выбранной теме, чьи полные выходные данные привести невозможно: либо разработчики еще собирают средства на издание игр по краудфандингу, либо игры существуют только в бумажном формате. К неизданным пока играм относится познавательная историческая игра «Мой флот», сочетающая механики викторины, «ходилки», ролевой игры и стратегии. Игроки строят линейный корабль «Полтава», участвуют в водных ассамблеях, пытаются стать мичманами, отвечают на вопросы Петра I и вяжут морские узлы³².

Создатели бумажных военно-исторических миниатюр часто обращаются к эпохе Северной войны. Бумажные планшеты многоцветно, с точными историческими деталями обмундирования и вооружения представляют знаменосцев, штаб-офицеров, сержантов, барабанщиков, пикинеров, фузилеров, гренадеров лейб-гвардии Преображенского полка 1700–1712 гг. (создатель Игорь Воробьев), Ингерманландского драгунского полка и Ингерманландского пехотного полка (Игорь Ивановский), пехотного полка Лефорта 1712 г. (Андрей Рюмин) и др. Планшеты выкладываются в социальных сетях: так, «ВКонтакте» есть группы «Галерея бумажных солдатиков», «Кавалергард». По планшетам воссоздаются целые бумажные баталии, например, «Полтава»³³.

³⁰ *Васильева Е.А.* Большая прогулка по Заячьему острову и Петропавловской крепости: Настольная игра-квест для детей и родителей. СПб.: ГМИ СПб., 2017.

³¹ Гатчинский дворец: Резиденция Романовых: Игра-мемо. СПб.: ГМЗ «Гатчина», б/д.

³² *Кутина В.А.* Мой флот: Эпоха Петра I: Игра для детей и родителей [Электронный ресурс]. URL: <https://glavagames.ru/aktsiya-moj-flot/> (дата обращения 1 июля 2021).

³³ Полтава: Военно-историческая бумажная миниатюра / А. Рюмин, И. Ивановский, И. Воробьев, М. Бецкий, Ф. Родригес, Д. Коняхин. [Б. м.], 2014.

Подобные увлечения не знают государственных границ. Бумажные солдатики Петра I и Карла XII (легкая кавалерия, драгуны, гренадеры, пехотинцы, преображенцы) создают иностранные дизайнеры Педро Пати, Берт Форд, Алекс Кремер, Даниэл Харпер и др.³⁴ Миниатюры посвящены битвам при Клишове, Головчине, Лесной, Полтавскому бою³⁵.

Солдатики Петровской эпохи создают не только на бумажных планшетах. Например, к 300-летию Полтавской битвы на Украине был выпущен набор из 15 латунных пеших фигур (35 мм) в шоколадных мортирах фабрики Ландрин с вкладышем – историческим описанием на каждую фигурку и гербом³⁶. В наборе есть Петр I, русские гвардейцы, драгун, фузилер, гренадер, компанеец, а также Карл XII, гетман Мазепа, шведские пехотинцы, драгун, мушкетер, гренадер, сердюк. Набор был издан в Полтаве, затем начал тиражироваться в Одессе, России и др.

Мир играет и в настольные игры по Северной войне [Сонина 2020]. “Holowczyn” и игра-симулятор Полтавской битвы “Peter the Great” были созданы П. Энглундом³⁷. Шведский историк детально передал реальную обстановку, даже нерешительность русского командования в битве при Головчине и штурм редутов при Полтаве.

³⁴ *Pato P.* Cavalry [Электронный ресурс]. URL: <http://45.40.183.63/index.php/figure/view/Cavalry141> (дата обращения 4 июля 2021); *Light Cavalry* [Электронный ресурс]. URL: <http://45.40.183.63/index.php/figure/view/LightCavalry> (дата обращения 4 июля 2021); *Ford B.* Russian Dragoons 1 [Электронный ресурс]. URL: <http://45.40.183.63/index.php/figure/view/RussianDragoons1> (дата обращения 4 июля 2021); *Russian Grenadiers 1* [Электронный ресурс]. URL: <http://45.40.183.63/index.php/figure/view/RussianGrenadiers1> (дата обращения 4 июля 2021); *Russian Infantry 1* [Электронный ресурс]. URL: <http://45.40.183.63/index.php/figure/view/RussianInfantry1159> (дата обращения 4 июля 2021); *Kremer A.* Malburian Micro-Scale [Электронный ресурс]. URL: <http://45.40.183.63/index.php/figure/view/MalburianMicroScale> (дата обращения 4 июля 2021); *Harper D.* Russian Preobrazhensky Guards [Электронный ресурс]. URL: <http://45.40.183.63/index.php/figure/view/RussianPreobrazhenskyGuards> (дата обращения 4 июля 2021).

³⁵ Games for Everyone [Электронный ресурс]. URL: <http://45.40.183.63/index.php/scenario/#4> (дата обращения 4 июля 2021).

³⁶ Набор миниатюр. Полтава: 1709–2009. Полтава: Unica, 2009.

³⁷ *Englund P.* Holowczyn (Battle of the Moscow Road). Stockholm: Swedish Game Production, 1980; *Peter the Great* (The defeat of Sweden at Poltava) // Wargamer, 1983, no. 27.

В 2009 г. шведская компания выпустила гексональный варгейм, чей успех заставил США перевыпустить тираж, – “Pax Baltica”³⁸. Стратегия посвящена всей двадцатилетней войне; игроки могут играть за шведов с союзниками или за коалицию России, Дании и Саксонии. Карта игры охватывает Северо-Восточную Европу от Норвегии до Турции.

Англоязычные игры выпущены в 2000-х гг. Разработчиками использованы разные механики: английский и американские варгеймы³⁹; миниатюрная игра, выпущенная в США⁴⁰, английские карточные игры⁴¹, американская рекламная игра для выставки военных игр в Стокгольме⁴² и пр. История Северной войны в игровом международном пространстве подается объективно, с преобладанием разработок по Полтавской битве.

Редко, но встречаются иностранные игры, где образ Петра Великого появляется не в связи с военными действиями. К таким уникальным разработкам относится настольная игра-«ходилка» «Ратушная аптека», посвященная старинной и до сих пор действующей аптеке в центре Таллина. Изданная на шести языках игра рассказывает об истории аптеки (первое упоминание о которой встречается в 1422 г.), о семейном клане аптекарей и фантастических лекарствах (корне мандрагоры), суевериях и напитках (кларете). На игровом поле есть портрет Петра I, что объясняется предположением гейм-дизайнеров о посещении русским царем главного врача морского госпиталя и гарнизона Иоганна Бурхарда V в Ратушной аптеке⁴³. Более того, в Эстонии сохранилось предание о большом авторитете этого врача в глазах русского царя. Бурхард был вызван к ложу умирающего в 1725 г., но не успел спасти императора.

³⁸ Pax Baltica / Designer S. Ekström, C. Kibler, R. MacGowan, G. Björkman. Hanford: GMT Games, Three Crowns Games, 2009.

³⁹ Dorrell N. Polemos: Great Northern War. Baccus 6mm Ltd., 2005; Leeds T., Mahaffey M., Juneau J. Poltava's Dread Day: The Great Northern War 1700–1722 AD. Turning Point Simulations, 2012; Elfarrar N., Miranda J.M. Great Northern War: Charles XII Versus Peter the Great. Decision Games, 2016.

⁴⁰ Fritz M. Great Northern War: Kliszow (1702). Junior General, 2006.

⁴¹ Slaby P., Andruszkiewicz J. Carolus. Great Northern War. Diablos Polacos, 2010; Krassner L. Peter the Great: Warpspawn card game. Warp Spawn Games, 2010.

⁴² Baerald F., Nolte M. Poltava 1709: Armémuseum Krigsspel Exhibit. The Historical Game Company, 2017.

⁴³ Raali A., Rubenit A. Raeapteegi lauamäng. The raeapteek board game. Tallinn: Trükkis trükikoda, 2014.

Часть современных русских игр, на наш взгляд, просто эксплуатирует образ Петра I. Это игры коммерческие, предполагающие не просветительские, а развлекательные цели. К таким можно отнести, например, таймлайны (ленты времени), где переплетаются крупные исторические события и абстрактные факты вроде «время появления балалайки»⁴⁴, массовые викторины⁴⁵ или «Менеджер Петр Первый», где образ Петра использован лишь в качестве привлечения внимания к одной из вариаций хорошо известной игры⁴⁶. Хотя далеко не все подобные игры можно упрекнуть в поверхностном подходе. Так, таймлайн «Россия. Страницы истории» и тематически, и визуально сделан грамотно и тщательно; Петр I здесь представлен с помощью репродукции картины В.А. Серова как основатель Санкт-Петербурга⁴⁷. А массовая викторина «История России» обыгрывает цветовой и геометрический принципы выстраивания верных ответов в виде большого треугольника, где к треугольной карточке «годы правления Петра I» должна быть присоединена такая же карта с правильной хронологией, и т. д.⁴⁸

Довольно широко представлены игры, где история подается как набор любопытных и не всегда достоверных фактов. К таким относится карточная игра «Попасть в историю», основанная на принципе «верю – не верю», где среди 120 черно-белых карточек по мировой истории встречается, например, вопрос «Почему 1 сентября 1715 г. Петр I издал указ, запрещающий подбивать сапоги железными скобами и гвоздями?»⁴⁹. Игрок должен выбрать правильный ответ из трех предложенных. Попадают в обзорных исторических играх и опечатки в датах⁵⁰.

Есть игры, в которых образ Петра Великого является либо центральным в оформлении (нарды армянского резчика, шахматы фарфориста из Минска или оловянные шахматы московского ли-

⁴⁴ Таймлайн «История России» / Худ. Ф. Анри, Ж. Флэри. М.: Стиль жизни, 2016.

⁴⁵ Игра-викторина 2020 – Игра-викторина «История». Китай: Лас-Играс, 2020.

⁴⁶ Менеджер «Петр Первый». Экономическая игра. СПб.: Петропан, 2003.

⁴⁷ Россия: Страницы истории. Серия «Занимательные карточки». М.: Айрис-Пресс, 2016.

⁴⁸ История России: Играй и узнавай! Б. Исток: ООО «А-Формат», 2018.

⁴⁹ Попасть в историю: Игра в события прошлого. М.: Pagedown, 2020.

⁵⁰ История государства Российского: Игра для эрудитов: 4000 вопросов – 4000 ответов. М.: Игр и Ко, 2018.

тейщика⁵¹), либо имя императора носит та или иная игровая модель (например, пластмассовая модель российского атомного ракетного крейсера⁵²), либо входит в устойчивое сочетание «русские императоры» (наиболее подходящий пример – игральные карты. Правда, каким образом в набор «Императоры России» попали А.Д. Меншиков и Г.Е. Распутин, остается загадкой⁵³). Петру Великому достается здесь роль то трефового короля («Царские»), то короля пик («Императоры России»), «Российские императоры»), то бубнового туза («Русские цари»). Таких колод немало и иностранного производства, подготовленных для продажи в России. Например, во французской колоде «Великая Россия. Русские правители и персоналии» Петр изображен в виде бубнового короля, а в китайской колоде «Великая Россия. Великие люди нашей страны» – туза пик⁵⁴.

Можно привести примеры игр, где образ Петра встречается косвенно. Например, такой можно считать книгу-игру «Ты – Алексей Михайлович Романов». Шесть рисованных эпизодов из жизни отца Петра Великого предлагают читателю выбрать наиболее верный из предложенных вариантов ответ – как и почему поступил так, а не иначе в каждой ситуации царь. Имя сына Алексея Михайловича встречается в игре довольно часто: «тебя нередко называли “царем-реформатором”». И хотя тебя далеко обгонит твой сын Петр, изменения, произошедшие в период твоего правления, трудно будет не заметить»⁵⁵.

⁵¹ Халеян К. Нарды резные «Петр Великий» [Электронный ресурс]. URL: <https://biliard-expert.ru/nardi-reznie-petr-1-s-ruchkoj-haleyan> (дата обращения 2 июня 2021); Головкин Л.Н. Шахматы «Петр I» [Электронный ресурс]. URL: <https://golovko.by/ru/content/%D0%BF%D0%B5%D1%82%D1%80-i> (дата обращения 2 июня 2021); Шахматы «Петр I» (олово) [Электронный ресурс]. URL: https://www.present.ru/product/shakhmaty/shakhmaty_olovo_petr/ (дата обращения 2 июня 2021).

⁵² «Петр Великий»: Российский атомный ракетный крейсер: Сборная модель. Лобня: Звезда, 2015.

⁵³ Бардей И.А., Бархатова А.П. Карты военно-исторические «Царские». Саратов, ООО «Задира», 2008; Императоры России: Игральные карты. СПб.: АКМ Ltd, 2008; Русские цари: Династия Романовых: Сувенирные игральные карты. СПб.: Медный всадник, 2009; Орлеанский А.Ю. Российские императоры: Карты миниатюрные. Рыбинск: [Б. и.], 2015.

⁵⁴ Великая Россия: Русские правители и персоналии. Париж: Grimaud, 2000; Великая Россия: Великие люди нашей страны. Китай: Лас Играс, 2020.

⁵⁵ Ты – Алексей Михайлович Романов: Книга-игра для детей среднего и старшего школьного возраста: Приложение к журналу «Наша школа» / А. Ярославцева, худ. Е. Павлова. М.: Московские учебники и картолитография, 2004, эпизод 3.

В цифровую эпоху спектр игровых развлечений переместился в сторону виртуальных компьютерных видеоигр. Настольные игры переводятся в цифровой формат и обретают вторую жизнь в сети Интернет. История очень часто служит материалом для создания виртуальных игр, которые транслируют представления о Прошлом в цифровой среде [Тихонова, Артамонов 2021, с. 129–182; Кириченко 2019]. Фигура Петра I устойчиво привлекает внимание создателей электронных игр разного жанра и пользуется популярностью у игроков.

Популярная настольная игра-головоломка пазл в цифровом формате насчитывает огромное количество мозаик, стремящиеся к бесконечности, так как для их создания может быть использована любая картинка. Тем удивительнее встретить среди компьютерных пазлов картины, посвященные истории Петра I. На сайте [Puzzleit.ru](http://puzzleit.ru) представлен коллаж «О первом Российском Императоре Петре I», где кроме его парадного портрета работы Жан-Марка Наттье 1717 г. даны изображения отца – царя Алексея Михайловича и матери – царицы Натальи Кирилловны, также портреты первой жены Петра I – Евдокии Лопухиной и второй – царицы Екатерины I, которая в описании картины названа «походной». Кроме того, в изображение помещен вид морского городка Пераст на Адриатике, являвшейся в конце XVII – начале XVIII в. центром кораблестроения и мореходства, и почтовая марка СССР 1971 г. «Ботик Петра I»⁵⁶. Набор картинок и их описание задают вполне определенное направление восприятия первого российского императора, связывая его имя со строительством флота, которое стало одной из мифологем истории о Петровской эпохе.

В компьютерные игры по истории кроме развлекательного компонента закладывается также образовательная функция. Виртуализация истории делает ее более понятной обучающимся, формируя среду исторической реальности, погружение в которую способствует лучшему усвоению знаний о Прошлом [Шашков, Миронычева 2018; Иванов 2019]. Именно этим руководствовались геймдизайнеры IT-сообщества «ПсковХак», созданного студентами Института математического моделирования и игропрактики Псковского государственного университета. Они разработали компьютерную игру об эпохе Петра Великого, помогающую школьникам увлечься историей. По сюжету игры в мире идет мировая война за историческую правду, и главному герою, «хранителю истории», нужно вернуться в прошлое, чтобы воссоздать «по кусочкам» Петровскую эпоху. Борьба проис-

⁵⁶ О первом Российском Императоре Петре I [Электронный ресурс]. URL: <https://puzzleit.ru/puzzles/view/118682> (дата обращения 5 авг. 2021).

ходит с «терминаторами истории», которых враги отправляют в разные эпохи нашего прошлого, чтобы с помощью эффекта бабочки изменить его. Игроку необходимо защитить историческое наследие, и он отправляется в период правления Петра I, так как, по мнению создателей игры, этот российский правитель является одной из важнейших фигур прошлого. Игра предполагает восстановление истинного хода истории, которое невозможно осуществить без определенных знаний, но в то же время она предполагает несколько концовок, т. е. предусматривает некую альтернативность исторического процесса. При создании игры гейм-дизайнеры ориентировались на ключевые события истории петровского царствования, пользователи имеют возможность в ней расставить войска на карте перед Нарвской битвой, выбрать место основания Санкт-Петербурга, помочь Екатерине Первой взойти на трон. Образы персонажей воспроизведены на основании исторических материалов, художественных картин и кинематографических фильмов⁵⁷.

Интернет-сайт просветительского проекта Arzamas, посвященного истории культуры, предлагает в помощь учителям школ серию интерактивных обучающих игр, которые также можно использовать при самообразовании. Игры предоставляют возможность проработки исторической информации в процессе обучения, они призваны дать почувствовать себя реформатором, дипломатом, человеком, которому выпало жить в России XVIII в., тем самым история предстает не набором фактов и абстрактных обобщений, а становится системой взглядов, они не столько рассказывают о прошлом, сколько учат самостоятельным действиям. К Петровской эпохе относится игра «Как понять реформы Петра I?», где игроку предлагаются семь цитат из исторических источников этого времени и нужно понять, какой из ключевых принципов петровской социальной политики иллюстрирует каждая цитата. Эта игра позволяет приобрести исследовательские навыки и понять принцип законодательной деятельности первого российского императора. Другая игра, созданная по схожему принципу соотнесения исторических событий, людей и текстов друг с другом, рассказывает о том, «Как правильно заключить династический брак?». Она прямо предлагает «сыграть в сваху» и «подобрать» мужей и жен родственникам Петра I «с пользой для империи». Игра должна помочь разобраться в вопросе, как заключались династические браки в Петровскую эпоху, и узнать, кем были его преемники.

⁵⁷ Студенты ПсковГУ разрабатывают компьютерную игру об эпохе Петра Великого [Электронный ресурс]. URL: <https://pskgu.ru/page/58ccf5e7-d18d-49c9-bbc0-abe600835c10> (дата обращения 5 авг. 2021).

Игра «Верю-не верю» построена в формате теста, где игрок должен отличить реальные инициативы Петра I от вымышленных. В ней дано 15 вопросов, ответы на которые сопровождаются развернутым комментарием. Примечательно, что большинство из них раскрывает наиболее мифологизированные события петровской истории. Еще одна игра на тему Петровских реформ предлагает игрокам поспорить об истории с компьютером. Дебаты с искусственным интеллектом предполагают 5 раундов, в каждом из которых компьютер выдвигает один тезис, а игрок должен опровергнуть его, используя один или несколько из предлагаемых аргументов. Аргументы представлены на выбор и содержат цитаты из источников, а также известные исторические факты⁵⁸. Данные образовательные игры показывают возможности, которые возникают для изучения истории при переводе тестов, викторин, опросников в интерактивный цифровой формат. Образ Петра I представлен в них значимой исторической личностью, деятельность которой определила всю последующую российскую историю.

Компьютерную игру для мобильных приложений «Империя – управляй Россией, Русью, СССР», созданную Павлом Эльяшевичем в 2017 г., также можно отнести к разряду образовательных, так как по замыслу автора она должна пробуждать у молодежи заинтересованность в исторических знаниях⁵⁹. Однако особенностью игры является то, что она разработана в жанре альтернативной истории. Данная игра в жанре исторической стратегии позволяет игрокам примерить на себя роль Верховного правителя России и влиять на ход событий прошлого. Пользователи получают возможность изменять историю, но по заданным правилам и на основе имеющейся достоверной исторической информации. Один из разделов игры посвящен эпохе Петра I, игровая стратегия которого ставит задачу превратить Россию в европейскую державу и направить ее развитие на путь экономических реформ и прогресса. Играя за Петра I, можно не просто выиграть Северную войну и построить Российскую империю, но и распространить ее влияние на Европу, захватив новые территории. Петр I в этой игровой империи предстает рачительным правителем, сохраняя свой устойчивый образ государственного строителя. Изначальные настройки игры задают стратегию, нацеленную на успех и расширение империи, что соот-

⁵⁸ История России: XVIII век [Электронный ресурс]. URL: <https://arzamas.academy/school/history-18> (дата обращения 5 авг. 2021).

⁵⁹ В Петербурге сделали игру, в которой можно оказаться на месте Путина [Электронный ресурс]. URL: <https://www.spb.kp.ru/daily/26749/3778276/> (дата обращения 7 авг. 2021).

ветствует представлениям о Петровской эпохе как времени строительства России.

В серии компьютерных игр в жанре пошаговой стратегии “Civilization” реализована возможность игрового процесса управления историей цивилизации от Древнего мира до современности, включающего в себя экономику, политику, военные действия, торговлю, завоевание новых территорий и открытие новых технологий, а конкурентами выступают другие страны. В модификации игры “Sid Meier’s Civilization VI” одной из цивилизаций представлена Россия, лидером которой выступает Петр I. Он является мирным правителем, не использующим грубой силы, а его уникальной игровой способностью стало «Великое посольство», предоставляющее возможность игрокам создавать торговые маршруты, ведущие к более развитым, по сравнению с Россией, государствам и получать дополнительные очки к культуре и науке. В игре за российскую цивилизацию предоставляется огромный выбор в строительстве и сборе ресурсов, что непосредственно связано с образом Петра I. Как игровой лидер цивилизации он дружелюбен с теми, кто выше него по развитию, так как за счет них он сможет получать бонусные очки. Предпочтительной религией является православие, а уникальным районом, который дает преимущество в религиозной сфере деятельности, выступает Лавра, она позволяет расширять культурные границы. Религиозность игровой стратегии, а также уникальные игровые юниты – казаки, заменяющие кавалерию, диссонируют с историческим образом Петра I, противостоявшего казачеству и стремившегося к секуляризации церкви, но вполне вписываются в мифологизированный образ российской цивилизации как «России-матушки», так была названа уникальная игровая способность, позволяющая захватить больше окружающей территории вокруг нового города и повысить производительность⁶⁰. Образ Петра I в игре “Civilization VI” представлен в качестве лидера, соединившего противоположные стороны российской цивилизации и сблизившего ее с другими, что в целом соответствует исторической реальности.

В компьютерной игре “Hearts of Iron IV” игроку предоставляется возможность, играя за любое государство, реализовать один из исторических сценариев, приведя его к победе или поражению в войне против других государств, или вовсе воздержаться от вступления в войну. Спецификой игры является сфокусированность на национальных особенностях государств, выбранная игроком

⁶⁰ Civilization 6: стратегия игры за Россию [Электронный ресурс]. URL: https://games.mail.ru/pc/articles/secret/civilization_6_strategija_igry_zarossiju_32418_ugc/ (дата обращения 8 авг. 2021).

идеология и стратегия исторического развития определяет игровые процессы развития страны. Одной из модификаций “Hearts of Iron IV” является компьютерная игра “Empire”, повествующая об эпохе Петра I и о поражении гегемона Северной Европы (Швеции). Играть в нем можно как за Россию, так и за Швецию, а итог игры вовсе не предопределен историческими реалиями, хотя они выступают в роли ограничителей. Игра построена на описании исторических событий, которые задают игровые условия, но ее ход полностью зависит от действий игрока. В игре дано подробное описание истории Петровских реформ, которые определяют стратегии играющих за Россию. Страна в правление Петра I представлена быстроразвивающимся государством, борющимся за выход к морям и активно колонизирующим сибирские территории⁶¹. Игровые персонажи “Empire” исторически достоверны, а визуализация и исторические справки игры дают возможность игрокам ознакомиться с историей Петровской эпохи.

Компьютерная игра “Europa Universalis”, основанная на одноименной настольной игре авторства Филиппа Тибо, также является глобальной стратегией, которая отличается исторической достоверностью. Условия игры привязаны к исторической реальности, ход игры предопределен историческими личностями, существовавшими в действительности (правителями, полководцами, первопроходцами и т. д.), а исторические события происходят в игровом мире точно такие же и в такой же хронологической последовательности, что и в реальной истории. Например, играя за Россию, игроки знают, что в определенный момент в стране наступит Смутное время, а еще позже к власти придет Петр I, что позволяет им планировать свои действия и извлекать из этого наибольшую игровую выгоду. Действие игры происходит в реальном времени на схематично изображенной карте мира, где играющий может взять под управление любую страну из определенного исторического периода. Так как большая часть информации игры хранится в текстовых файлах, она обладает широкими возможностями для модификации. Поклонники игры создали огромное количество сценариев и вариантов, некоторые из которых ее кардинально меняют. Россия Петровской эпохи в этой игре предстает в глубоком экономическом и политическом кризисе, который постепенно преодолевается в ходе реформ и военных действий. Петра I игра относит к «идеальным» правителям, без фиксированного военного статуса, что позволяет выбирать ему игровую роль. Именно игровые управленческие ка-

⁶¹ Hearts of Iron 4 – Empire [Электронный ресурс]. URL: <https://tbmods.ru/hearts-of-iron-4-empire.html> (дата обращения 9 авг. 2021).

чества императора позволяют ему поднимать экономику страны, проводить колонизацию, расширять государственные границы и одерживать победы в войнах. Морское направление, торговля, наука, культура и строительство – главные направления заботы русского царя. Игровое пространство и условия игры отражают историческую реальность петровского времени и воплощают представления о нем, укоренившиеся в массовом сознании.

Компьютерная игра в жанре пошаговой стратегии и военной тактики “*Empire: Total War*”, посвященная периоду Нового времени в XVIII в., также включает Российскую империю как одну из фракций, за которую можно вести сражения на карте мира. Ключевой фигурой этой фракции является Петр I. Игровой процесс предполагает управление государством в пошаговом режиме и проведение военных битв в реальном времени. Данная игра описывает период ожесточенных империалистических войн и колонизации, но в ней игрок независим от исторических условий. Он может выбрать одну из фракций, с помощью которой должен установить доминирование над Европой, Северной Африкой, Америкой, Ближним Востоком и Индией. В процессе игры события создаются самим игроком, он ограничен лишь картой и игровыми ресурсами. Игрок может сам определять государственное устройство, религию, внешнюю политику, вести экономическую деятельность в рамках заданных параметров, но в независимости от исторической реальности. Только начальные условия игры соотносятся с подлинной историей, например, Россия представлена без выхода к морю, окруженная сильными и агрессивными соседями и слабыми союзниками, поэтому наиболее верной стратегией в данном случае становится внутренняя колонизация, разработка новых месторождений и создание мануфактур. Начальной задачей игры за Россию является борьба за выход к Балтийскому и Черному морям, что вынуждает войти в столкновение со Швецией и Османской империей, но в дальнейшем ход игры может предполагать любые действия. Эта игра очень хорошо передает историческую атмосферу периода Петровских реформ и всего XVIII в., однако предоставляет возможность изменения истории, а Петр I в ней достаточно условная историческая личность.

В целом можно заметить, что бережный и тщательный подход к истории России в дореволюционных играх часто сопровождался патетическим славословием в адрес Петра I. Советские игры отдельно про императора не говорили, лишь изредка обращаясь либо к отдельным событиям и реформам (Полтава, строительство флота и Санкт-Петербурга), либо акцентировали внимание игроков на памятник «Медный всадник». История дореволюционной России

в советских настольных играх освещалась выборочно, без системного подхода, часто с периодами умолчания. Современные настольные игры, связанные с образом Петра Великого и его эпохой, представляют наиболее широкий диапазон – от игр, где идет глубокое (хотя и в занимательной форме) погружение в российскую историю, до разработок откровенно слабых, созданных исключительно с коммерческими целями. Иностранные разработчики игр обращаются к российской истории XVIII в. значительно реже, но заметно стремление геймдизайнеров реализовать на игровом поле разные сценарии исторических событий – как произошедших в действительности, так и выдуманных.

Образ Петра Великого и его эпохи находит свое отражение в российских и иностранных настольных играх с разным уровнем компетентности разработчиков, с разными образовательными, развлекательными или коммерческими целями игр. Тем не менее относительно широкое обращение геймдизайнеров всего мира к противоречивой фигуре российского императора-реформатора подтверждает непреходящий интерес к его вкладу в развитие России и культурных контактов нашей страны с Европой.

Компьютерные игры на историческую тематику носят образовательный и развлекательный характер, в зависимости от этого они передают образ Петра I либо близко к исторической реальности, либо сильно его искажая. В электронных играх, где на первое место выходит образовательный компонент, разработчики наиболее тщательно воссоздают историческую личность первого русского императора и его эпоху. Видеоигры, созданные с целью развлечения, более свободно обходятся с реалиями истории, но в то же время они строятся на мифологизированных представлениях о времени Петра I и в них видно стремление создателей следовать исторической правде. Отступления от историчности в образе императора и его деяний объясняются особенностями игровой механики или авторским замыслом, преследующим цель сделать историю более понятной и близкой обывателям. Петр I является значимым персонажем для игр на электронных платформах и в некоторых случаях выступает в них символом всей российской истории.

Настольные и компьютерные игры, посвященные Петру I и его эпохе, имеют огромный потенциал для конструирования коллективных представлений о прошлом, визуализации истории и отражают особенности исторической памяти, сформировавшейся в современном обществе.

Благодарности

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-09-42063 «Петр I в исторической памяти современной России: репрезентация образа в медиасреде».

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-011-42018 «Образ Петра I в контексте политической полемики в русской журналистике XIX в.».

Acknowledgements

This study was funded by RFBR, project number 20-09-42063 “Peter I in the historical memory of modern Russia: representation of the image in the media environment”.

This study was funded by RFBR, project number 20-011-42018 “The image of Peter I in the context of political polemics in Russian journalism of the 19th century”.

Литература

- Дизайн детства 2021 – Дизайн детства: Игрушки и материальная культура детства с 1700 года до наших дней / Под ред. М. Брендоу-Фаллер. М.: НЛЮ, 2021. 488 с.
- Иванов 2019 – *Иванов А.Г.* Компьютерные игры в обучении истории // Общество: социология, психология, педагогика. 2019. № 3 (59). С. 134–138. DOI: 10.24158/spp.2019.3.23
- Кириченко 2019 – *Кириченко В.В.* «Энциклопедические игры» как способ исторической рефлексии // Галактика медиа: журнал медиаисследований. 2019. № 4. С. 130–152.
- Костюхина 2013 – *Костюхина М.С.* Детский оракул: По страницам настольно-печатных игр. М.: Новое литературное обозрение, 2013. 656 с.
- Кулагина 1967 – *Кулагина Г.А.* 100 игр по истории. М.: Просвещение, 1967. 278 с.
- Моложава 1935 – *Моложава Е.Б.* Сюжетная игрушка, ее тематика и оформление. М.; Л., КОГИЗ, 1935. 72 с.
- Сони́на 2019 – *Сони́на Е.С.* Настольная игра дореволюционной России как форма популяризации отечественной истории // Медиа в современном мире: 58-е Петербургские чтения: Материалы Международного научного форума. Т. 1. СПб., 2019. С. 274–276.
- Сони́на 2020 – *Сони́на Е.С.* Отражение Северной войны (1700–1721) в международных настольных играх // Медиа в современном мире: 59-е Петербургские чтения: Сборник материалов Международного научного форума (9–12 ноября 2020 г.) / Отв. ред. В.В. Васильева. Т. 1. СПб., 2020. С. 46–47.

- Тихонова, Артамонов 2021 – Тихонова С.В., Артамонов Д.С. Историческая память в социальных медиа. СПб.: Алтейя, 2021. 264 с.
- Шашков, Миронычева 2018 – Шашков В.А., Миронычева В.Ф. Потенциал компьютерной игры как одного из средств повышения мотивации к изучению истории // Современные научные исследования и разработки. 2018. № 12 (29). С. 1055–1056.

References

- Brandou-Faller, M., ed. (2021), *Dizain detstva. Igrushki i material'naya kul'tura detstva s 1700 goda do nashikh dnei* [Design of childhood. Toys and the material culture of childhood from 1700 to the present day], Novoe literaturnoe obozrenie, Moscow, Russia.
- Ivanov, A.G. (2019), "Computer games in teaching history", *Society: sociology, psychology, pedagogy*, vol. 59, no. 3, pp. 134–138, DOI: <https://doi.org/10.24158/spp.2019.3.23>
- Kirichenko, V. (2019), " 'Encyclopedic games' as a way of historical reflection", *Galactica media: Journal of media studies*, vol. 4, no. 1, pp. 130–152, <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10040>
- Kostyukhina, M.S. (2013), *Detskii orakul. Po stranicam nastolno-pechatnykh igr.* [Children's Oracle. Looking into the board-printed games], Novoe literaturnoe obozrenie, Moscow, Russia.
- Kulagina, G.A. (1967), *100 igr po istorii* [100 games in history], Prosveshchenie, Moscow, USSR.
- Molozhavaya, E.B. (1935), *Syuzhetnaya igrushka, ee tematika i oformlenie* [Plot toy, its theme and design], KOGIZ, Moscow, Leningrad, USSR.
- Shashkov, V.A. and Mironycheva, V.F. (2018), "The potential of a computer game as one of the means of increasing motivation to study history", *Sovremennye nauchnye issledovaniya i razrabotki*, vol. 29, no. 12, pp. 1055–1056.
- Sonina, E.S. (2019), "Board game of pre-revolutionary Russia as a form of popularization of national history", in *Media v sovremennom mire. 58-e peterburgskie chteniya. Materialy mezhdunarodnogo nauchnogo foruma* [Media in the modern world. 58th Petersburg readings. Materials of the international scientific forum], vol. 1, Saint Petersburg, Russia, pp. 274–276.
- Sonina, E.S. (2020), "Reflection of the Northern War (1700–1721) in international board games", in *Media v sovremennom mire. 59-e peterburgskie chteniya. Materialy mezhdunarodnogo nauchnogo foruma* [Media in the modern world. 59th Petersburg readings. Materials of the international scientific forum], vol. 1, Saint Petersburg, Russia, pp. 46–47.
- Tihonova, S.V. and Artamonov, D.S. (2021), *Istoricheskaya pamyat' v social'nykh media* [Historical memory in social media], Alteiya, Saint Petersburg, Russia.

Информация об авторах

Денис С. Артамонов, кандидат исторических наук, Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского, Саратов, Россия; 410028, Россия, Саратов, ул. Вольская, д. 10А, корп. 12; artamonovds@mail.ru

Елена С. Сонина, кандидат филологических наук, Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия; 199004, Россия, Санкт-Петербург, 1-я линия Васильевского острова, д. 26; sonina@mail.ru

Information about the authors

Denis S. Artamonov, Cand. of Sci. (History), Saratov State University, Saratov, Russia; bldg. 12, bld. 10A, Volskaya St., Saratov, Russia, 410028; artamonovds@mail.ru

Elena S. Sonina, Cand. of Sci. (Philology), Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia; bld. 26, 1st line Vasilievsky ostrov, Saint Petersburg, Russia, 199004; sonina@mail.ru