

УДК 82.161.1, 794.05
DOI 10.25991/AE.2022.22.39.010

Е. С. Сони́на

Сони́на Елена Сергеевна — кандидат филологических наук, доцент,
Институт «Высшая школа журналистики и массовых коммуникаций»
Санкт-Петербургского государственного университета
ORCID 0000-0002-2625-6755
E-mail: sonina@mail.ru

ОБРАЗЫ Н. А. НЕКРАСОВА И ЕГО ЛИТЕРАТУРНЫХ ГЕРОЕВ В РУССКИХ ИГРАХ

В статье представлен жанровый и тематический анализ 47 выявленных русских настольно-печатных и компьютерных игр, посвященных биографии Н. А. Некрасова и его творчеству. Обнаруженные литературные настольные игры некрасовской тематики выходили с 1878 года и по сегодняшний день. До революции широко издавались интеллектуальные литературные квартеты, в советское время лидировали серьезные викторины, в современную эпоху чаще печатаются развлекательные игры. Издательский выбор возрастных характеристик игроков постепенно смещается; заметны тенденции ухода от семейных межвозрастных игр к играм для дошкольников и младших школьников. Большое количество самодельных игр по некрасовским произведениям, широко представленных в Интернете и сознательно неучтенных в данной статье, говорит не только о необходимости подобных дидактических материалов в школах, библиотеках, музеях, но и об отсутствии массовых предложений со стороны отечественного рынка настольных игр.

Ключевые слова: Н. А. Некрасов, литературные герои, настольная литературная игра, компьютерная литературная игра.

Sonina E. S.

IMAGES OF N. NEKRASOV AND HIS LITERARY HEROES IN RUSSIAN GAMES

The article presents a genre and thematic analysis of 47 identified Russian desktop-printed and computer games dedicated to the biography of N. Nekrasov and his work. The discovered literary board games of the Nekrasov theme have been published from 1878 to the present day. Before the revolution, intellectual literary quartets were widely published, in Soviet times serious quizzes were in the lead, in the modern era, entertaining games are more often published. The publisher's choice of player age characteristics is gradually shifting. There are noticeable trends in moving away from inter-age family games to games for preschoolers and younger schoolchildren. A large number of home-made games based on Nekrasov's works, widely presented on the Internet and deliberately not taken into account in this article, speaks not only of the need for such didactic materials in schools, libraries, museums, but also of the lack of mass offers from the domestic board games market.

Keywords: N. Nekrasov, literary heroes, literary board game, computer literary game.

Литературная настольная игра, связанная с биографией писателя и/или с литературным текстом, существовала давно. В России игры по произведениям русских классиков стали выпускаться с последней трети XIX века. В дореволюционной и советской России литературные мотивы широко использовались при выпуске настольных игр; сейчас же литературные настольные игры стали редкостью. Попробуем понять, насколько востребованным оказался образ Н. А. Некрасова и его литературных героев в русских настольных играх. Впервые подобная тема рассматривалась мной в 2020 г. [42, с. 225–239]; сейчас статья частично дополнена и переработана. Хронология исследования представлена от 1878 до 2022 гг. Задача поставлена сложная, т. к. библиографические указатели литературы, посвященной Некрасову, не учитывают выпуск настольных игр, а каталогов выпуска игр заводами, артелями, кооперациями и частными предпринима-

телями не существует. Исследовательская литература отличается перекосом в сторону исследования игрушки, а не настольной игры. Особняком в небольшом ряду исследований стоит капитальный труд М. С. Костюхиной, посвященный истории и типологии игр в России XVIII в. — 1950-х гг. [16]. Отдельные параграфы этой книги специально говорят о книгах и писателях: «“Конек-горбунок” в формате настольной игры», «Сказочные персонажи в играх», «Литературные приключения в играх», «Игры с русскими классиками».

Всего в результате сплошного просмотра сохранившихся изданий и работы с библиотечными и музейными каталогами было выявлено 47 настольных игр, полностью или частично посвященных Некрасову. Много это или мало? Приведем для сравнения пример: подобных игр, посвященных А. С. Пушкину, было обнаружено около 200 [41, с. 259–286].

Тип игры, использующей образы Некрасова и его литературных героев	Выявлено
Игры настольно-печатные	
Викторины отдельные	8
Викторины в книгах	6
Литературные квартеты	8
Карточные игры	6
Лото	4
Пазлы	2
«Гусёк» («ходилки»)	3
Филлеры	2
Кубики	1
«Мемо»	1
Игры электронные	
Игры компьютерные	3
Игры онлайн	3

В количественном отношении среди печатных игр с некрасовской тематикой выделяются викторины. Дореволюционных викторин по Некрасову не обнаружено; среди советских большинство содержало много текста и минимум иллюстраций. К вербальным играм относятся, например, листовки с вопросами, предназначенные для раздачи в парках и садах, на вечерах в Домах и Дворцах культуры и пр. Подобные тексты хранятся в Российской национальной библиотеке в Фонде групповой обработки и часто не имеют выходных данных. Ленинградским ДК им. А. М. Горького был напечатан ряд листов «Литературной экскурсии». На каждом листе располагалось по восемь вопросов; было оставлено место для ответа участника викторины. Участники викторины должны были вспомнить, «женам каких декабристов посвящена поэма Некрасова “Русские женщины”», «кто сказал о судьбе русской женщины до революции “Три тяжкие доли имела судьба”» и «кто написал “Размышления у парадного подъезда”» [20]. В харьковской викторине среди прочих отрывков выяснялось авторство строк «Мороз-воєвода дозором обходит владенья свои» [37]. В Перми читателям предстояло сказать, «как называется произведение, из которого взяты эти строки: “Однажды, в студеную зимнюю пору, я из лесу вышел; был сильный мороз”» [26]. На последней листовке-викторине был указан тираж — тысяча экземпляров.

В конце листа сообщалось об условиях награждения участников, правильно ответивших на вопросы.

Часто вопросы входили составной частью в более обширные викторины. К таким относится, например, викторина военного времени, которая содержала 300 вопросов, например, «Кто написал слова песни “Ой, полна, полна коробушка”?» или «Чьи слова “То сердце не научится любить, которое устало ненавидеть”?» [32, с. 7–8]. Подобная тактика широко применялась и в краеведческих викторинах. В опроснике по истории и архитектуре Ленинграда (1957, тираж 100 тысяч) спрашивалось, «где находится квартира-музей Н. А. Некрасова» [34, л. 34]. Вопрос сопровождался черно-белым рисунком интерьера квартиры.

Современных викторин по литературе почти нет; можно привести лишь несколько примеров. Из 50 карточек викторины «Я сам обманываться рад», посвященной скорее истории литературного быта и курьезам, Некрасову достался один вопрос, да и тот косвенный: «Сережа Клейнмихель — герой произведения Н. Некрасова “Железная дорога”, В. Ерофеева “Вальпургиева ночь, или Шаги Командора”, В. Гиляровского “Москва и москвичи”?» [52]. Интеллектуальная викторина «Библио» носит другой характер; ее можно использовать скорее как контролирующее знания учебное пособие. Викторина состоит из 300 карточек с шестью вопросами

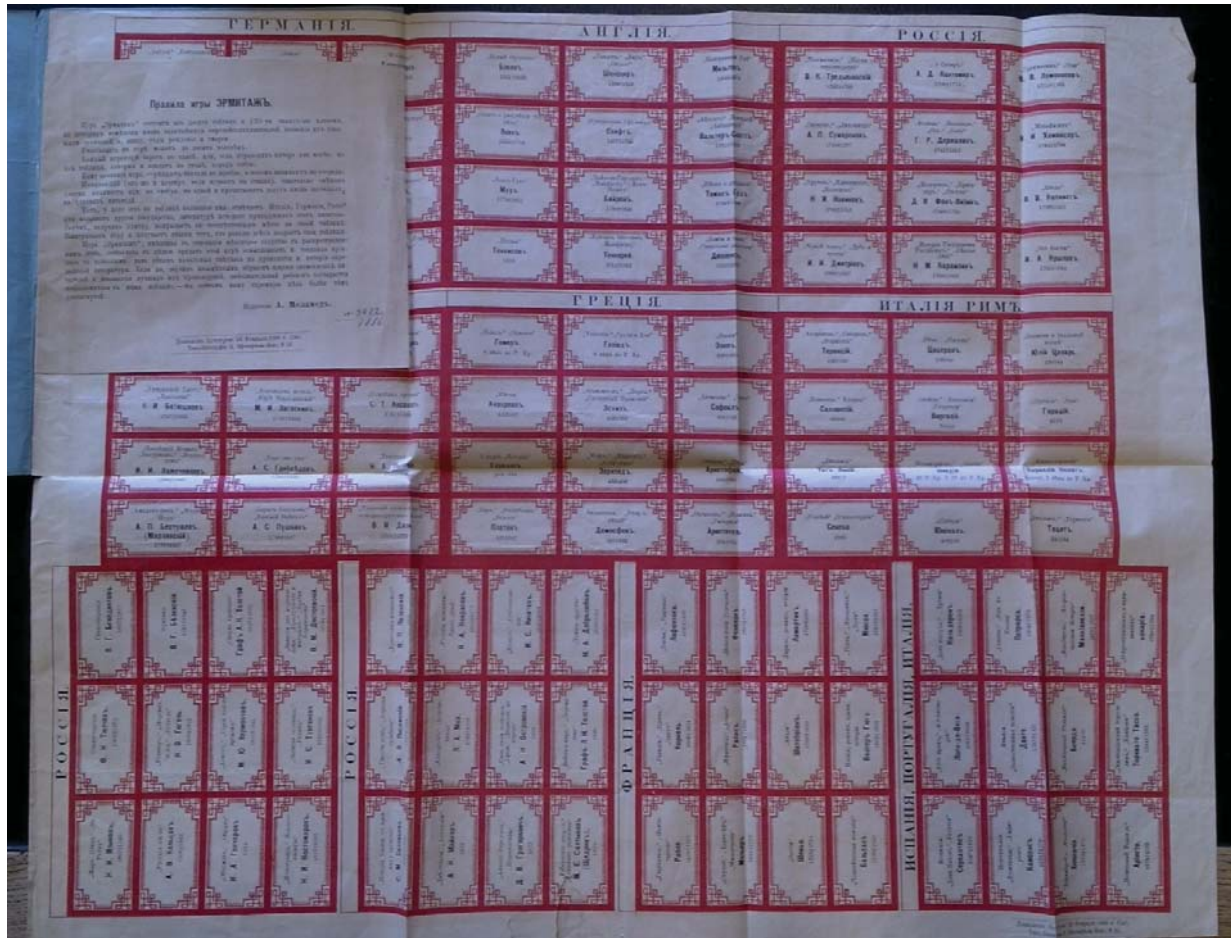


Рис. 1. Меламед А. Игра Эрмитаж. СПб., 1886

на каждой карточке, посвященными мировой, русской классической и современной литературе. Из 1800 вопросов на долю Некрасова пришлось семь. Три вопроса выясняют, кто автор приведенных строк («Памяти Добролюбова», «Поэт и гражданин», «Зеленый шум»); дважды спрашивают, из какой поэмы Некрасова приведены отрывки («Мороз, Красный нос», «Современники»); по одному разу в игре надо вспомнить, сколько крестьян выясняло, «кому на Руси жить хорошо», и какой журнал, основанный А. С. Пушкиным, продолжал издавать Некрасов [24, л. 47, 48, 49, 65, 183, 206, 207].

В 2016 г. Центром поддержки и развития чтения ГБУК «Самарская областная универсальная научная библиотека» и Самарской региональной общественной организацией «Школа методологии и игротехники» была разработана игра «Время читать» [45]. Информация об игре распространяется в основном через социальную сеть «ВКонтакте». Подросткам и взрослым предлагается 75 бумажных карточек, на каждой из которых есть портрет русского или зарубежного литератора и иллюстрации к его произведению. Задача играющих — назвать автора и текст; правильный ответ можно узнать из мобильного приложения для считывания QR-кодов. У Не-

красова, кроме характеристики его поэтических новаций, упоминаются поэмы «Кому на Руси жить хорошо» и «Русские женщины».

Особняком стоит бесчисленное количество настольных игр-викторин, напечатанных внутри книг. Привести даже относительно полный перечень их невозможно, поэтому ограничимся отдельными примерами. «Комсомольская правда» 17 апреля 1935 г. объявила старт игры на сообразительность и проверку знаний «Отвечай метко, или Культснейпинг». За полтора месяца в редакцию пришло 24000 писем с ответами от 4800 читателей [3, с. 6]. В книге, вышедшей по результатам газетной викторины, художником Л. Смеховым были проиллюстрированы серии «Чьи это слова?», «Кто эти замечательные люди?» и др. Портрет Некрасова сопровождался такой подсказкой: «Один из крупнейших русских поэтов. “Печальник гласа народного” — так его называли за стихотворения, полные сострадания к крестьянству, придавленному гнетом царизма. Наиболее широкую известность получило его произведение “Кому на Руси жить хорошо”» [3, с. 68].

Были и полностью визуальные викторины: например, по профилю надо было угадать, где изображены Некрасов, Н. В. Гоголь, Л. Н. Толстой



Рис. 2. Квартет писателей. Рига, 1910



Рис. 3. Победин К., Плавинская П. Все козыри. М., 2016

и А. А. Блок [19, с. 134–135]. В иллюстрированной книжной серии «Они тоже были маленькими» в 2019 г. вышла книга, посвященная Некрасову. В конце книги приведены загадка (связанная с мазаевскими зайцами) и ребус, где зашифровано название поэмы «Саша» [27, с. 28].

Уникальной серией игровых книг представляется приложение к журналу «Наша школа» 2000-х гг. Книги-игры для детей среднего и старшего школьного возраста с тематическими цветными иллюстрациями, тестовыми заданиями и ответами позволяют примерить на себя роль М. В. Ломоносова, Гоголя, И. Д. Сытина и мн. др. [22; 50; 51]. По словам представителей издательства, встреченных мною на Книжном салоне-2018, подобная книга была посвящена и Некрасову. Но ни в одном из каталогов крупных библиотек этой книги нет; на сайте издательства тоже; на письменные запросы ответ я получить не смогла.

Восемь литературных квартетов часто дублируют друг друга. В этих играх надо собрать четыре карты с названиями произведений одного писателя, затем другой квартет и т. д. Выигрывал тот, кто смог получить наибольшее число квартетов. Первая из подобных русских игр, «Русские литераторы», была

издана в 1878 г. [36]. На некрасовских карточках названы «Коробейники», «Мороз, Красный нос», «Кому на Руси жить хорошо» и «Саша». Но игра с подобными правилами могла оказаться дуэтом, квинтетом, секстетом и т. д. Игра «Эрмитаж» (1886) представляла на большом складном листе, украшенном резной рамкой, 120 имен, дат жизни и названий значительных произведений писателей Англии, Германии, Греции, Испании, Италии, Португалии, России, Франции. Среди 48 русских писателей были названы авторы XVIII столетия, крупнейшие поэты XIX века, прозаики, авторы исторических сочинений, драматурги, литературные критики и пр. Игра давала «детям начальные сведения по хронологии и истории европейской литературы», и издатель надеялся, что, «заучив незаметным образом имена знаменитых писателей и названия лучших их произведений, любознательный ребенок постарается познакомиться с ними поближе» [21, с. 1]. Некрасовских произведений здесь два: «Русские женщины» и «Плач детей».

В миниатюрной игре «Русские литераторы» (1902) 145 карточек, на которых приведены имена 25 русских литераторов, названия их произведений и даты жизни; иллюстрации отсутствуют. Цель

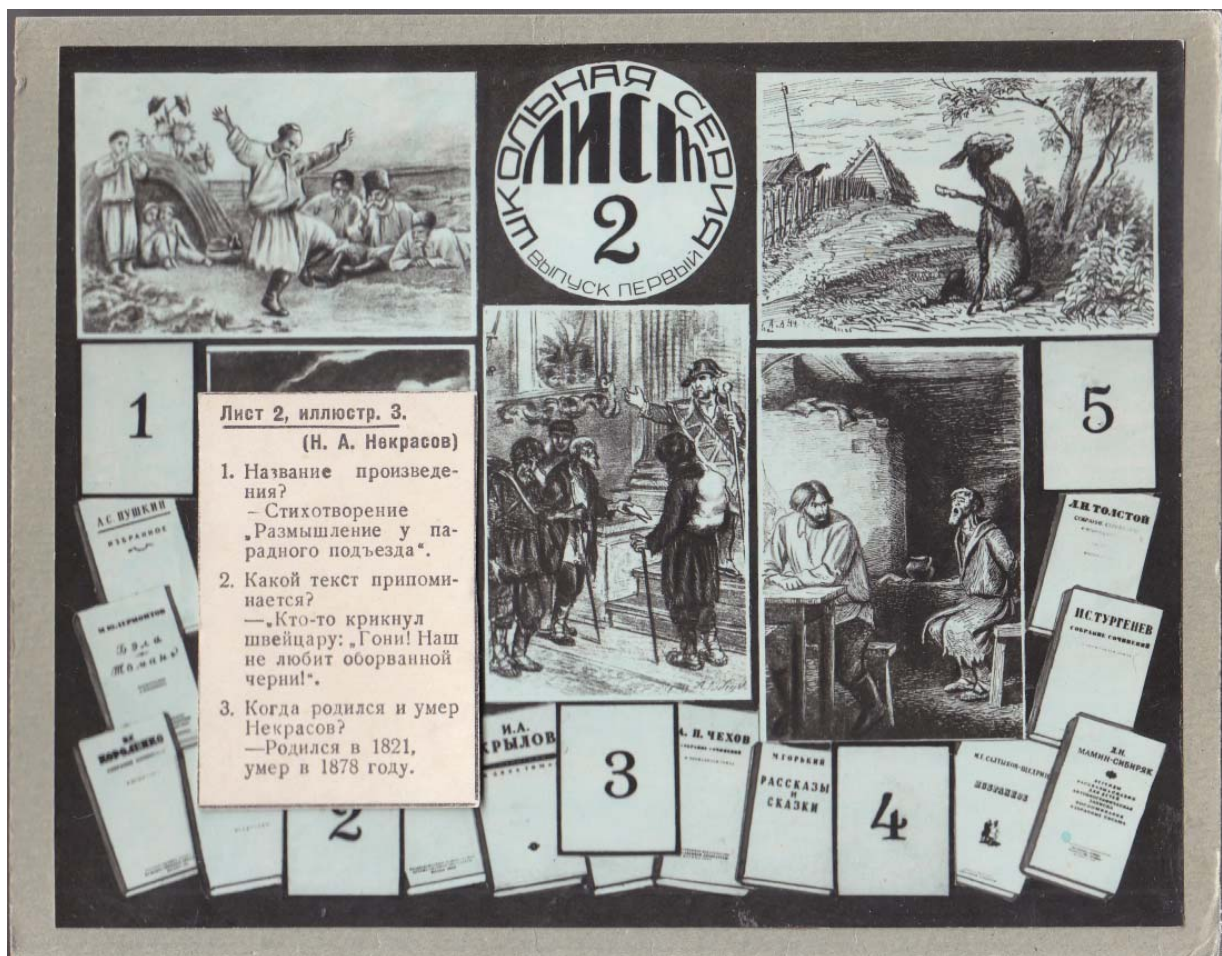


Рис. 4. Ислентьев Н., Шурман М. Литературно-музыкальное лото. М., 1960

игры — «составить библиотеку из наибольшего числа авторов» [35, с. II], но распределение неравномерное: с Пушкиным надо собрать 14 карточек, с М. Ю. Лермонтовым и И. С. Тургеневым по 10, с И. А. Крыловым и Гоголем по 7, с Г. Р. Державиным и Некрасовым по 5 и т. д. Из некрасовских произведений упоминаются «Мороз, Красный нос», «Русские женщины», «Кому на Руси жить хорошо», «Саша» и «Коробейники».

Классическим квартетом стал «Квартет писателей» (1910) с 72 карточками 18 русских литераторов. Рубашка колоды совпадала по цвету с коробкой, куда помещались все карты. Каждую карточку украшал черно-белый портрет автора и названия четырех его произведений [14]. Список некрасовских сочинений почти дублирует предыдущий квартет: «Мороз, Красный нос», «Русские женщины», «Кому на Руси жить хорошо» и «Коробейники».

Более ранний выпуск находится в хранилище Эрмитажа; в «Квартет писателей» (1880) любила играть царская семья [46, с. 144–145]. Хотя М. С. Костюхина считает, что царская семья играла в «Квартет» 1902 г. [16, с. 370]. Квартетов до революции печатали много; часть была на дешевой бумаге, без рубашки.

В советские литературные квартеты добавлялись идеологически нужные авторы. В «Квартете писателей» (1939) на 80 карточках были названы 20 отечественных авторов. Из имен, не встречавшихся ранее в подобных играх, появились Н. Г. Чернышевский и Т. Г. Шевченко [29]. Некрасовский список в квартете 1939 г. слегка изменен: играющим предлагалось вспомнить «Русских женщин», «Кому на Руси жить хорошо», «Крестьянских детей» и «Железную дорогу». Современные издатели изредка перевыпускают литературные квартеты прошлого [18].

Одна из наиболее распространенных со второй половины XIX века салонных игр с картами был «Флирт цветов». Игра вошла в русский обиход после опубликования Д. П. Ознобишиным переведенной с немецкого и дополненной им книги, где приведены русские и латинские названия 404 растений и цветов с цитатами. Астра спрашивала, умешь ли ты постоянно любить; одуванчик утверждал, что он всегда дома, а чеснок восклицал: «Ты нестерпим!» [28, с. 59, 90, 108]. В книге приведен лишь один рисунок (мимозы), адресованной журнальным критикам. Игра «Флирт цветов» переняла ознобишинскую форму: выпускались колоды от 40 до 100

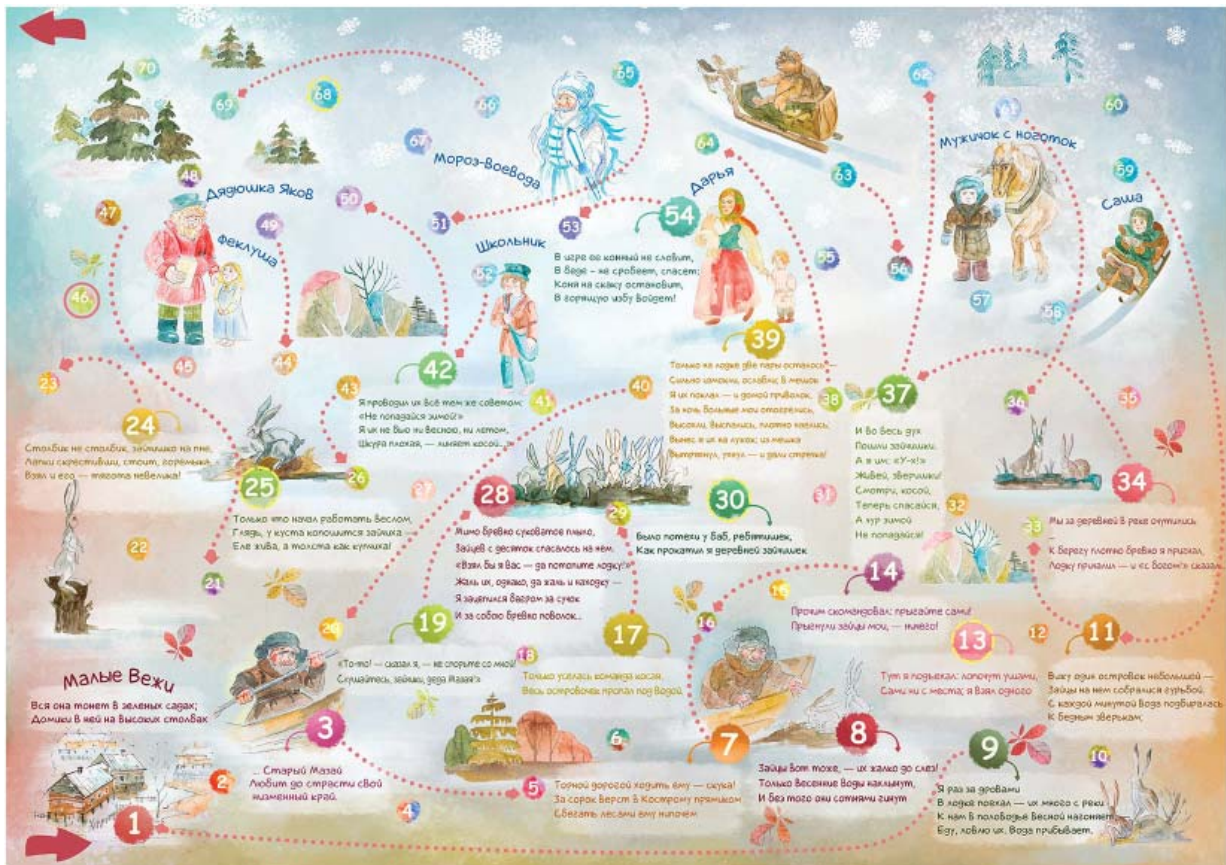


Рис. 5. Рогозина Е.Ю., Петровская Л.А. В стране дедушки Мазая. Ярославль, 2022

карточек, без иллюстраций, с приписываемыми цветам или драгоценным камням высказываниями. Встречались и карты с цитатами из произведений русских литераторов. Например, опал говорил некрасовскими строчками: «Мы с тобой бестолковые люди: что минута, то вспышка готова!» [47]. Московское издательство «Stupid Casual» и иллюстратор М. Лунева выпустили в 2000-х гг. репринт этой игры.

Карточные колоды на литературной основе издавались давно. У короля Людовика XIV в 1644 г. среди обучающих колод были и карты, использующие греческие мифы [54]. Старинные китайские карты выпускались с портретами литераторов. В XX веке колода «Театр Виктора Гюго» была выпущена на основе рисунков Жана Гюго домом-музеем писателя (Париж, 1965), а 55 карт колоды «Писатели и поэты» (Австрия, 1998) были созданы с репродукциями портретов английских литераторов, хранящихся в Национальной портретной галерее в Лондоне. Дореволюционные колоды с изображением Некрасова или его героев мне неизвестны. Московское издательство «Барбарис» подготовило к 2016 г. проект «Все козыри». Сюда входит колода сувенирных игровых карт с портретами русских писателей и книга «Пятьдесят три кратких жизнеописания самых известных русских писателей» (по числу персонажей в колоде) [31]. Некрасову отведена в этой колоде роль десятки червей (тузов

в этой масти выступает Л. Толстой, королем И. А. Гончаров, дамой М. И. Цветаева, валетом А. С. Грибоедов и т. д.). Государственным литературно-мемориальным музеем-заповедником Н. А. Некрасова «Карабиха» к 200-летию юбилею поэта тиражом 500 экз. была выпущена сувенирную колоду из 36 карт, где Некрасов становится королем треф. Дамой треф является, конечно же, А. Я. Паная, валетом Пушкин и т. д. [2].

Обнаружилось четыре выпуска лото некрасовской тематики. Из дореволюционных лото в ФГБУК ГМПЗ «Музей-усадьба Л. Н. Толстого «Ясная Поляна» сохранилось литературное лото А. Т. Снарского (благодарю сотрудника отдела фондов музея-усадьбы «Ясная Поляна» И. В. Мартыненко за информацию об игре). Иллюстраций в этом лото нет, приводятся только отрывки стихотворений Жуковского, Пушкина, Лермонтова, Тютчева и др. В игре, использующей 60 избранных стихотворений русских поэтов, представлено четыре отрывка («Зеленый шум», из поэмы «Кому на Руси жить хорошо» — «Ой, поле многохлебное!», «Дядюшка Яков», «Генерал Топтыгин») [39].

Сложным и по художественному решению, и по уровню стоящих перед игроками вопросов оказалось литературно-музыкальное лото 1960 г. [13]. Лото, посвященное 12 русским писателям, расположено на 12 листах плотного картона. На каждом листе по пять черно-белых иллюстраций к произ-



Рис. 6. Чарыева К.А., Попова А.В., Савельева Е.О. Некрасов в Петербурге. СПб., 2022

ведениям разных авторов; к каждой иллюстрации предлагается по три вопроса. Принцип лото (закрывание своих карточек) реализуется при ответах на эти вопросы с помощью фотопортретов писателей меньшего, чем иллюстрации, размера. Закрывающий первым свой большой лист считается победителем. Это лото рассчитано на школьников средних классов, что является редкостью. По творчеству Некрасова вопросы касались не только текстов («Мороз, Красный нос», «Крестьянские дети», «Зеленый шум», «Коробейники», «Размышления у парадного подъезда» и др.), но и романсов на его стихи.

Из советских лото, использующих некрасовские произведения, можно назвать еще игру, рассчитанную на малышей и потому полностью визуальную [12]. Лото основано на рисунках из 36 мультфильмов, в т. ч. из снятой в 1980 г. на Свердловской киностудии кукольной анимации «Дедушка Мазай и зайцы».

Современные тиражные лото представлены серией «Раут с поэтом» московского издательства «ТОТ» (2013–2015). Серия охарактеризована автором Ириной Девиной как литературно-психологические игры. «Раут с поэтом», целиком построенный на произведениях Некрасова, планируется к выпуску в 2022 г. Некрасовские строчки входят в коллективный «Раут», но и здесь поэта поджидают сложности. На карточке № 29 приводятся строчки из «Мороза, Красного носа» («Без мела всю выбелю рожу»), а три карточки (№ 3, 26 и 47) приписывают Некрасову стихотворение «Снежок», в действительности написанное З. Н. Александровой [6].

Пазлы (называемые раньше «пузелями») с некрасовской тематикой впервые встречаются еще в XIX веке. В 1899 г. в харьковском книжном магазине за 50 копеек можно было купить складные картинки «Мазай и зайцы» [9]. Традицию пазлов с Мазаем подхватило ростовское издательство «Рыжий кот», выпустив игру из 104 элементов на эту тему, но изменив название стихотворения [8].

Тема Мазая оказалась востребованной в настольных играх по некрасовским произведениям. Именно ей посвящен «гусёк» (или «ходилки») — игра с кубиком и фишками) О. В. Емельяновой [11]. В игре действуют четверо Мазаяев, зайцы, лодки, льдины и бревна (все действие выражается в чередовании фишек на игровом поле). Этому же стихотворению обязана своим появлением игра «Мазайцы». Игровое поле выкладывается из тайлов голубого цвета (половодье). Игроки должны, используя карточки течений, увертываться от зарослей, бревен, воронок, спасти зайцев (все условные обозначения тоже изображены на тайлах). В самом конце правил дан совет: «стихотворение-то Николая Алексеевича Некрасова прочитайте!» [5]. Сюжет со спасенными зайцами попадает и в детские книжки с наклейками (16 страниц), и в викторины для дошкольников («кого спасал дедушка Мазай в произведении Н. Некрасова?») [25; 1]. Более того, это стихотворение стало основой для настольной игры «мемори», созданной бакалавром Школы дизайна ВШЭ А. Стрелковой в 2016 г. [44]. Мазай стал одним из героев «гуська», выпущенного для интерактивного культурно-гуманитарного проекта «Знакомьтесь — Некрасов»

музеем-заповедником Н. А. Некрасова «Карабиха» [33]. В красочной игре-ходилке использованы, кроме популярнейшего Мазая, другие стихотворения из цикла «Русским детям» («Дядюшка Яков», «Генерал Топтыгин») и отрывки из «Крестьянских детей», «Мороза, Красного носа», «Саши», «Школьника».

Современная игровая механика «мемори» используется и в проекте Библиотеки им. Н. А. Некрасова (Санкт-Петербург). К 200-летию поэта в библиотеке подготовили настольную игру «Некрасов в Петербурге», состоящую из 40 парных карточек, иллюстрирующих жизнь поэта в столице [48].

В филлерах (несложных и веселых играх, рассчитанных на быстрое выполнение заданий) имя поэта встречается редко. Например, «Кинокнижный крокодил» основан на принципе объяснения мимикой задуманных классических и современных литературных и кинопроизведений. Из 28 карточек серии «объясни» (на каждой карточке по пять наименований разных авторов, персонажей, текстов и фильмов) одно задание достается Некрасову [15]. В полностью вербальной игре «Воображарий. Звезды» среди 98 карточек (на каждой карточке по 10 имен реальных и литературных персонажей) упомянут и Некрасов [30]. Игрок должен за минимальное время с помощью ассоциаций объяснить напарнику, чьи имена названы на игровой карте. Есть и развивающие кубики «Времена года», где в сопроводительной брошюре используются стихи С. А. Есенина про зиму, Тютчева про весну и лето, некрасовские строчки про осень [23].

Современность диктует новые форматы, поэтому посвященные Некрасову игры встречаются и в электронном виде.

В 1991 г. фирмой «Компьютер и детство» была разработана образовательная игра «Дед Мазай и зайцы» (платформа DOS). Главная цель разработчиков сводилась к приобретению навыков работы с клавиатурой у дошкольников и детей младшего школьного возраста. Компьютерный тренажер позволял в двух режимах «вытаскивать» электронных зайцев с кочек на плот Мазая. После причаливания к берегу зайцы разбежались, а дедушка пил чай. Обозреватель охарактеризовал игру так: «единственный известный эмулятор Деда Мазая, как и вообще единственная игрофикация произведения Некрасова» [7]. В 2009 г. компанией «Медиа-Арт» была создана компьютерная игра «Дед Мазай-ка» (платформа PC). Разноуровневая операция по спасению зайцев предполагает сначала очистку реки ото льда с помощью облаков и снежинок, и только потом проводку лодки. Логическая игра была создана на CD-ROM, но позже ее выложили в Интернет для бесплатного скачивания [43]. В 2016 г. вышла логическо-приключенческая игра «Bunnygama» (платформа PC), где используются некрасовские образы. Правда, от известного сюжета осталось немного: «Дед Мазай попал в беду. Он должен сбежать из волшебного леса и найти дорогу домой. В лесу

живут огромные кролики, странные грибы и прочие личности. Единственный путь ведет через сеть магических порталов, но добраться до них нелегко!» [53]. Игрок может переносить кроликов с места на место (чувствуется аллюзия на первоначальный текст), строить из них лестницы, решать головоломки и т. д.

Интернет расширяет возможности игроков; в то же время игры в онлайн так же не вечны, как и бумажные. Мобильное приложение «Emoji Poetry» 2016 г. просветительского проекта «Арзамаса» устарело с технической точки зрения и уже не поддерживается. Мобильное приложение предлагало игрокам вставлять эмодзи вместо пропущенных слов в отрывках из поэтического наследия России, Франции, Англии [4]. Поэзия Некрасова была представлена четырьмя отрывками из «Кому на Руси жить хорошо», «Железной дороги», «Мороза, Красного носа» и «Думы».

В библиотеках Самары создана интересная видеоигра «Литературные классики», где на трех уровнях (ученик, знаток, хранитель) игрок отвечает на вопросы, связанные с творчеством русских писателей XIX — начала XX в. [38] У Некрасова, помимо его псевдонимов, политических взглядов и высказываний, в самарской игре приводятся названия следующих произведений: «Русские женщины», «Кому на Руси жить хорошо», «Мороз, Красный нос», «Железная дорога», «Генерал Топтыгин».

На информационном портале «Купидония» вывешено девять онлайн-викторин по биографии и произведениям Некрасова («Кому на Руси жить хорошо», «Современники», «Русские женщины», «Мороз, Красный нос», «Саша», «Железная дорога», «Дедушка») [17]. На сайте «Детский час» есть интерактивные раскраски по стихотворениям Некрасова («Дядюшка Яков», «Пчелы», «Соловьи», «Генерал Топтыгин») в режиме онлайн [10]. Существует и целый блок любительских самоделок, демонстрирующих неудовлетворенный потребительский запрос или творческий поиск создателей новых игр. Есть игры, которые создавались библиотекарями, музейщиками, преподавателями, школьниками и студентами. Чаще всего это игры ведомственные, подготовленные в одном или нескольких экземплярах для внутренней работы. Но учесть эти бесчисленные викторины, лото, «ходилки» и карточные игры почти невозможно.

* * *

Дореволюционные и советские игры в основном были ориентированы на игроков гимназического возраста, предлагая участникам либо взрослые поэмы и отрывки из стихотворений, либо серьезные вопросы по творческому пути поэта. Постсоветские игры в основном рассчитаны на легкое времяпрепровождение детей или подростков, готовых передвигать фишки, складывать пазлы или любым способом изобразить самого Некрасова в ассоциативных формах. Исключения есть («Паут с поэтом»,



Рис. 7. Стельмащук И., Кулик А., Гриб И. Компьютерная игра Дед Мазай-ка, 2009

«Библио»), но они только подчеркивают повсеместный развлекательный характер современных настольных игр и отказ от просветительских целей ушедших эпох.

Чаще всего в играх упоминаются «Кому на Руси жить хорошо» (14 раз), «Дедушка Мазай и зайцы» (13), «Мороз, Красный нос» (11), «Русские женщины» (8) и т. д. По хронологии выявленные тиражные печатные игры распределились следующим образом: XIX век — 4 игры, начало XX века — 5 игр, игры советские довоенные — 4, игры советские военные и послевоенные — 6, игры постсоветские — 21. Самая ранняя из выявленных игр с некрасовской тематикой — литературный квартет «Русские литераторы» (Санкт-Петербург, 1878).

Самодельные игры, посвященные творчеству Некрасова, в большом количестве и очень разным качестве выложены в Интернете, что говорит о востребованности творчества поэта и одновременно о неудовлетворенном потребительском спросе. Тенденция постепенного обращения разработчиков

видеоигр к русской литературной классике обнадеживает, хотя и тут Некрасову достается слишком мало внимания. Настольные и компьютерные игры порой представляются издателям, педагогам, музейным и библиотечным работникам чем-то несерьезным, хотя это представление, конечно, в корне неверно. Например, еще в 1895 г. А. П. Чехов писал издателю А. С. Суворину: «Игры положительно необходимы. Это и здорово, и красиво, и либерально, либерально в том смысле, что ничто так не служит к слиянию сословий и проч., как уличные и общественные игры» [49, с. 36]. Советские исследователи продолжали чеховскую мысль: «благодаря этой игре дети теперь твердо знают, кто написал “Аленушкины сказки”, “Берендея”, “Мороз, Красный нос” и т. д. Невольно зародится желание прочитать и другие произведения автора, с которым частично ребенок уже знаком. Так неожиданно игра выполняет большую культурную миссию» [40, с. 20], и остается только согласиться с высказыванием ушедшей эпохи.

Литература

1. *Бурдина С. В.* Готов ли ты к школе? Детская литература. Киров: ИП Бурдина С. В., 2013. 13 с.
2. *Воробьева С.* (худ.). 200 лет Н. А. Некрасову. Сувенирные игральные карты. Ярославль, 2022.
3. *Глязер С. В.* Культснейпинг. М.: Молодая гвардия, 1935. 126 с.
4. *Головастиков К., Голубовский Д., Перевозчиков Д.* Emojis Poetry. М., 2016.
5. *Голубкин С., Масловский Е., Овчинников П., Капустин Д.* (худ.). Мазайцы. М.: Геменот, 2013.
6. *Девина И., Шедания Р.* (худ.). Новогодний раут с поэтами. По-настоящему семейная игра. 5+. М.: ООО «ТОТ», 2015.
7. Дед Мазай и зайцы. URL: <https://www.old-games.ru/game/9534.html>
8. Дед Мазай и зайцы. Пазлы. Ростов-на-Дону: «Рыжий кот», 2018.
9. Детские книги, педагогические (фребелевские) детские игры и занятия для детей всех возрастов. Оттиск из систематического каталога русских и иностранных книг книжного магазина А. Дредера в Харькове. Харьков, 1899. № 145. 20 с.
10. Детский час. Раскраски по стихотворениям Некрасова. URL: http://detskiychas.ru/taskraski/nekrasov_d_yakov/
11. *Емельянова О. В., Голубев В. Н.* (худ.), *Вакурова О. В.* (худ.). Дед Мазай и зайцы. М.: ООО «Десятое королевство», 1999.
12. *Зисман Г. А.* (худ.). Мультилото. Матвеев Курган, Матвеево-Курганская бумажная фабрика «Красный картонажник», 1986.
13. *Ислентьев Н., Шурман М.* Литературно-музыкальное лото. Школьная серия. Вып. 1. М.: Производственный комбинат муз. фонда СССР, 1960.
14. Квартет писателей. Рига, типо-лит. Герм. Услебер, 1910.
15. Кинокнижный крокодил. М.: ООО «Магеллан», 2014.
16. *Костюхина М. С.* Детский оракул. По страницам настольно-печатных игр. М.: НЛО, 2013. 656 с.
17. Купидония. Викторины о Некрасове. URL: https://kupidonia.ru/all_viktoriny/viktoriny-o-nekrasove/abr/2/n/32
18. *Листвин Л. В.* Писатели русские и зарубежные. Квартет. М., 2019; Игроистория. Квартет писателей. М., б/г.
19. Литературные игры: сб. Пособие для руководителей литературных кружков и библиотекарей / сост. В. А. Мануйлов. Л., М.: Гос. уч.-пед. изд-во, 1938. 214 с.
20. Литературные экскурсии № 4, 5, 7. Л.: Тип. ДК им. А. М. Горького, 1939.
21. *Меламед А.* Правила игры «Эрмитаж». СПб.: Типо-лит. Н. Евстифеева, 1886. 2 с.
22. *Михайлов А., Белоножкина Т.* (худ.). Ты — Николай Васильевич Гоголь: книга-игра для детей среднего и старшего школьного возраста. М.: Наша школа, 2003. 17 с.
23. *Мошина А.* Времена года. Кубики. М.: Клевер Медиа групп, 2013.
24. Настольная игра «Библио». М.: ООО «Пикчерзстудио», 2016.
25. *Некрасов Н. А.* Дедушка Мазай и зайцы. Книжка с наклейками. М.: Эксмо, 2018. 16 с.
26. Новогодняя викторина. Пермь: Тип. обл. изд. «Звезда», 1959. 1 с.
27. *Оганджян С., Коробкова А.* (худ.). Они тоже были маленькими. Вып. 26. Николай Некрасов. М.: Nacette, 2019. 26 с.
28. *Ознобишин Д.* Селам, или Язык цветов. СПб.: Тип. деп-та народного просвещения, 1830. 132 с.
29. *Паевская В. В.* Квартет писателей. Игра для детей среднего возраста. Л.: Артель «Новая книга», 1939.
30. *Пегасовы Н. и О.* Воображений. Звезды. М.: HobbyWorld, 2015.
31. *Победин К., Плавинская П.* (худ.). Все козыри. Игральные карты. М.: «Барбарис», 2016.
32. *Поляков Т.* Литературная викторина. Вып. 2-й: 12 серий, 300 вопросов с ответами. Хабаровск: Дом Красной армии, 1943. 34 с.
33. *Рогозина Е. Ю., Петровская Л. А.* (худ.). В стране дедушки Мазая. Настольная литературная игра. Ярославль: Карабиха, 2022.
34. *Ромм Г. М., Серов И.* (худ.). Знаете ли вы наш город Ленинград? 1 серия. Художественно-литературная игра в вопросах и ответах. Л.: ЛО Художественного фонда РСФСР, 1957.
35. Русские литераторы. Игра для взрослых и детей старшего возраста. Второе изд. СПб.: СПб. мастерская учебных пособий и игр, 1902.
36. Русские литераторы. Игра. Для взрослых и детей старшего возраста. СПб.: Изд. М. О. Вольфа, 1878.
37. Русские поэты о зиме. Каким поэтам принадлежат эти строки? Харьков, 1956. 1 с.
38. Самарская муниципальная информационно-библиотечная система. Компьютерная игра «Русские классики». URL: <https://www.smibs.ru/classics-literature/>
39. *Снарский А. Т.* Литературное лото для детей. Учебное пособие в виде игры. СПб.: Николаевская, 42, [нач. XX в.].
40. *Соболев Н.* Застольные детские игры (внимание художников) // Игра. Непериодическое издание, посвященное воспитанию посредством игры. Пбг: ГИЗ, 1920. Ч. 1. № 3. С. 16–20.
41. *Сонина Е. С. А. С.* Пушкин в настольной игре // Болдинские чтения 2019 / отв. ред. И. С. Юхнова. Нижний Новгород: ННГУ им. Н. И. Лобачевского, 2019. С. 259–286.
42. *Сонина Е. С.* Образы Н. А. Некрасова и его литературных героев в настольно-печатной и компьютерной играх // Карабиха: ист.-лит. сб. (вып. XI). Гос. лит.-мемор. музей-заповедник Н. А. Некрасова «Карабиха» / ред. кол. А. А. Ивушкин, М. С. Макеев, Е. В. Маркина, М. А. Михайлова, А. Е. Оторочкина. Ярославль, 2020. С. 225–239.
43. *Стельмащук И., Кулик А., Гриб И.* Компьютерная игра «Дед Мазай-ка». URL: <https://smallgames.ws/7329-ded-mazajj-ka.html>
44. *Стрелкова А.* Мазай и зайцы. Настольная игра по мотивам произведения Н. А. Некрасова «Дедушка Мазай и зайцы». URL: <https://portfolio.hse.ru/Project/13458>
45. *Сыромятникова С. С., Вейс О. А., Абзалова Э. Х.* Время читать. Настольная игра о чтении. Самара, 2016.
46. *Уханова И. Н.* Игрушки в собрании Государственного Эрмитажа. СПб.: Государственный Эрмитаж, 2011. 200 с.
47. Флирт цветов. Б/м, б/г. [Нач. XX в.]
48. *Чарьева К. А., Попова А. В., Савельева Е. О.* (худ.). Некрасов в Петербурге / научн. конс. Е. Ю. Глебенко. СПб., 2022.
49. *Чехов А. П.* Письмо Суворину А. С., 16 марта 1895 г. Мелихово // Чехов А. П. Полное собрание сочинений и писем: в 30 т. Письма: в 12 т. Т. 6. Письма, Январь 1895 — май 1897. М.: Наука, 1978. 774 с.
50. *Шацкий Е., Расонов А.* (худ.). Ты — российский предприниматель Иван Сытин: книга-игра для детей среднего и старшего школьного возраста. М.: Наша школа, 2003. 14 с.
51. *Шацкий Е., Шелманов А.* (худ.). Ты — великий ученый Михайло Ломоносов: книга-игра для детей среднего и старшего школьного возраста. М.: Наша школа, 2002. 16 с.
52. Я сам обманываться рад. Литературная викторина. М.: ООО «Студия Пэйдждаун», 2016.
53. Immanitas Entertainment GmbH. Bunnyrama. URL: <https://shop.buka.ru/item/Bunnyrama>
54. *Jean Desmarests, Stefano Della Bella.* Le Jeu des fables. URL: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1856-0510-812