



Научная статья
с публикацией архивных материалов
УДК 821.161.1.0
<https://doi.org/10.22455/2541-8297-2023-28-73-88>
<https://elibrary.ru/BHDPDF>



This is an open access article distributed under
the Creative Commons Attribution 4.0
International (CC BY 4.0)

В.М. Голицын и А.М. Горький: история настольных игр

© 2023, Е.В. Кудрина

Институт мировой литературы им. А.М. Горького Российской академии наук,
Москва, Россия

Аннотация: Поводом для написания статьи послужило найденное в Архиве А.М. Горького (ИМЛИ РАН) письмо князя Владимира Михайловича Голицына, художника, иллюстратора, изобретателя настольных игр. Письмо было написано 8 июня 1935 г. и адресовано Алексею Максимовичу Горькому, с начала 1930-х гг. всерьез интересовавшемуся детским досугом. Письмо В.М. Голицына, остававшееся неизвестным для исследователей его творчества, посвящено историческим играм для советских детей и содержит примерный план разработанной художником серии настольных игр. Исторические игры были для Голицына не просто развлечением и приятным времяпрепровождением, а важным элементом обучения и воспитания детей. Их целью было пробуждение интереса игроков к истории, географии, литературе, погружение в интересный и захватывающий мир знаний и приключений, развитие внимания и памяти. В статье проясняется история создания стратегических познавательных игр «Пираты», «Захват колоний», «Спасение челюскинцев», «Беглые» и др. Настольная игра «Пираты» получила одобрение Горького, в нее играли А.А. Жданов, В.М. Молотов и Л.М. Каганович, но из-за бюрократических и идеологических препон она не вышла отдельным изданием при жизни автора, и большинство советских детей об этой развивающей игре не знали. Забытая на долгие годы, сейчас игра «Пираты» входит в десятку лучших стратегических настольных игр. Письмо В.М. Голицына Горькому и приложение к нему публикуются впервые.

Ключевые слова: В.М. Голицын, М. Горький, настольная игра, «Пираты», «Захват колоний», «Спасение челюскинцев», «Беглые», переписка.

Информация об авторе: Елена Викторовна Кудрина — кандидат филологических наук, старший научный сотрудник, Институт мировой литературы им. А.М. Горького Российской академии наук, ул. Поварская, д. 25 а, 121069 г. Москва, Россия.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2830-2671>

E-mail: kelenvik@yandex.ru

Для цитирования: Кудрина Е.В. В.М. Голицын и А.М. Горький: история настольных игр // Литературный факт. 2023. № 2 (28). С. 73–88. <https://doi.org/10.22455/2541-8297-2023-28-73-88>

Владимир Михайлович Голицын (1901–1943) — самобытный художник с непростой судьбой. Он принадлежал к знаменитому роду князей Голицыных. Об этом человеке немало написано в последние годы. Благодаря усилиям младшего брата, сына и внуков появились на свет альбомы работ, воспоминания, опубликованы сохранившиеся дневники и письма художника [1; 2; 3; 6], информацию о нем можно найти на сайтах города Богородицка в Тульской области¹, где Голицын родился, и Дмитровского края², где он жил и работал.

Голицын по праву считался в среде издателей и художников специалистом по «морской теме». В 1920 г. он в качестве художника работал в Заполярье в Плавучем Морском научном институте (ПЛАВМОРИН) под руководством биолога Л.А. Зенкевича, где по заданию ученых «делал зарисовки всевозможных морских существ, вместе со всеми исполнял самые различные физические работы и одновременно для себя рисовал в альбомах, которые сохранились, карандашом и акварелью мурманские пейзажи, разные жанровые сценки и карикатуры на своих сослуживцев» [3, с. 226]. Затем он участвовал в полярной экспедиции на Новую Землю на ледоколе «Малыгин». В 1922 г. был одним из строителей первого советского научно-исследовательского судна «Персей». Умение быстро делать зарисовки работающего экипажа, создавать наброски выловленных морских животных, фиксировать динамичную обстановку во время морских походов, пригодилось ему позднее в работе по художественному оформлению детских книг.

С 1924 г. художник плодотворно сотрудничал с издательствами, выпускающими детскую литературу. Он создал иллюстрации к книгам О.М. Гурьян «Прогулка» (М.: Гос. изд-во, 1926), Дж. Алтаузена «Якутенок Олеська» (М.: Гос. изд-во, 1927), Н.Н. Шпанова «Полярный поход “Красина”» (М.: Крестьянская газета, 1929) и «В страну вечных льдов» (М.: Крестьянская Газета, 1929), П.И. Лопатина «Пятилетка в действии» (М.: Молодая гвардия, 1930), П.П. Гаврилова «Пионеры на море» (М.: Гос. изд-во, 1930), Е.С. Бывалова «На тральщике» (М.: Гос. изд-во, 1930); С.В. Михалкова и Л.С. Соболева «Красный флот» (М.: Детиздат, 1939) и др.

В 1923–1925 гг. Голицын расписывал деревянные коробочки, ныне хранящиеся во Всероссийском музее декоративного искусства в Москве (прежнее название — Кустарный музей) [4, с. 200–203]. Сюжетами для росписи служили бытовые зарисовки из жизни крас-

¹ URL: <https://www.bogoroditsk.ru/view.php?r=364> (дата обращения: 27.04.2023).

² URL: <http://dmkray.ru/golitsyn-v-m.html> (дата обращения: 27.04.2023).

ноармейцев, модели кораблей и гидропланов, сцены морской охоты и др. На международной выставке декоративных искусств в Париже в 1925 г., ставшей триумфальной для молодого советского искусства, его деревянные шкатулки, представленные в разделе «Искусство и индустрия дерева», были оценены Золотой медалью.

Голицын работал в московской мастерской художника П.П. Кончаловского, брал уроки у К.Ф. Юона, посещал вечерние курсы ВХУ-ТЕМАСа и дружил с художником П.Д. Коринным.

Он был одним из ведущих иллюстраторов журнала «Всемирный следопыт» [5], автором нескольких запоминающихся обложек, одна из которых стала символом издания и воспроизводилась на официальных бланках.



*Иллюстрация
В. Голицына на обложке
журнала «Всемирный
следопыт» (1928. №1)
к очерку С. Обручева
«Вокруг Новой Земли»*

*Illustration by V. Golitsyn
on the cover of the World
Pathfinder magazine
(1928. No. 1)
to S. Obruchev's essay
“Around the New Earth”*

дельной точностью изобразить фактические детали и дать волю воображению. Такова его карта-схема «Действия русских войск в Семилетнюю войну» (1938) [6, с. 45–47].

Его иллюстрации украшают журналы «Знание — сила», «Кругосвет», «Пионер», «Краснофлотец», «Смена».

В собрании Дмитровского краеведческого музея сохранились акварели Голицына: карты-схемы, диаграммы, иллюстрации к историческим эпизодам, выполненные по заказу музея для экспозиции. Кроме этого, известны его агитационная графика, которая представляет читателю и зрителю «отличного миниатюриста, обладающего огромным багажом знаний по истории, генеалогии, геральдике, искусству» [6, с. 10], и работы просветительского и образовательного характера. Голицын был замечательным картографом, педантичным и аккуратным. Особенно его привлекали исторические карты, где он мог с пре-



*Иллюстрация В. Голицына
на обложке журнала
«Пионер» (1926. № 3)*

*Illustration by V. Golitsyn
on the cover of the Pioneer
magazine (1926. No. 3)*



Голицын В.М. Пираты. 1932–1934 гг. Хранится в фонде Музея-заповедника «Дмитровский Кремль»

Golitsyn V.M. Pirates. 1932-1934. It is kept in the fund of the Dmitrov Kremlin Museum-Reserve

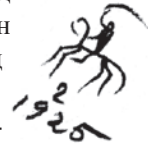
«Пираты», выполненном тушью в 1932–1934 гг., в период работы над одноименной игрой [6, с. 11].

В Архиве А.М. Горького, в коллекции писем о детях (под шифром ПоДГ — письма о детях Горькому), был обнаружен любопытный документ: письмо В.М. Голицына А.М. Горькому о настольных играх. Горький любил игры: в молодости отлично играл в городки, обожал шарады, с упоением играл в карты.

Узнав в начале августа 1934 г. от невестки, Надежды Алексеевны Пешковой³, что есть интересная игра «Пираты», Горький захотел ознакомиться с ней [2, с. 71].

Игра «Пираты» была впервые напечатана в журнале «Затейник» в 1934 г. (№ 17. С. 22–27). Грозные слова: «Перепечатка воспрещается», — предупреждали читателя журнала об авторских правах художника В. Голицына на эту игру. В журнале были подробно расписаны правила игры, даны инструкции по сбору диска-вертушки и корабликов и предложена скромная, дающая волю воображению карта, кото-

В основном Голицын подписывал рисунки своим именем, однако в сложные периоды арестов и обысков «бывших людей» он придумал несколько личных знаков. Такой знак-печать, изображающий всадника, скачущего на коне, с мечом в поднятой руке, он поставил под рисунком



Авторский знак В.М. Голицына на деревянных работах, подготовленных для выставки в Париже
The author's mark of V.M. Golitsyn on wooden works prepared for the exhibition in Paris



М. Горький играет в карты. Рисунок П.Д. Корина. 9 июля 1934 г.
M. Gorky is playing cards. Drawing by P.D. Korin. July 9, 1934

³ Надежда Алексеевна могла узнать об этой игре от друга В.М. Голицына — П.Д. Корина, у которого брала уроки рисунка и живописи.

рую ребятам предлагалось самостоятельно перерисовать по клеткам на лист 50*30 или «если трудно перерисовать эту карту, то можно просто нарисовать какую-нибудь фантастическую, с островами, портами»⁴.



Карта к настольной игре «Пираты», напечатанная в журнале «Затейник» (1934. № 17)
The map for the board game “Pirates,” printed in the magazine “Entertainer” (1934. No. 17)

Очевидно, что первый, черно-белый, уменьшенный вариант игры-самodelки не мог устроить Голицына в полной мере. Автору хотелось увидеть свою игру напечатанной в цвете, чтобы она была большого формата, яркая и красочная, в отдельной коробке с фигурами кораблей и вертушкой, чтобы советские дети сразу, без предварительной подготовки, могли насладиться интересной игрой.

Голицын, воодушевленный вниманием Горького, подготовил игру для демонстрации, о чем 26 августа писал в дневнике: «Карту наклеил на коленкор. С. Баранов⁵ сделал эбонитовую вертушку и кораблики.

Текст Сандра⁶ напечатала на машинке, вся игра уложена в коробку, на которой я сделал проект крышки для игры. Завтра везу. Что-то будет?» [2, с. 72]. Однако ничего не получилось: «Церберь Крючков⁷,

⁴ Голицын В. Пираты. Самodelная настольная игра // Затейник. 1934. № 17. С. 23.

⁵ Сергей Сергеевич Баранов — инженер-механик, друг семьи Голицыных.

⁶ Сандра — Александра Богдановна (Феофиловна) Мейендорф — родственница семьи Голицыных, младшая дочь генерал-адъютанта Ф.Е. Мейендорфа.

⁷ Петр Петрович Крючков — секретарь А.М. Горького.



*И.В. Голицын. В.М. Голицын
(Портрет отца). 1987–1989 гг.*

Гравюра по дереву

*I.V. Golitsyn. V.M. Golitsyn
(Portrait of his father). 1987-1989.
Woodcut*

секретарь Максима» к Горькому не пустил, просил звонить в начале сентября. 16 сентября 1934 г. Голицын передал игру «Пираты» своему другу и наставнику П.Д. Корину, который был частым гостем у Горького. Игра имела успех: Горький, быстро разобравшийся в правилах, не только сам играл в нее, но и показал игру А.А. Жданову, В.М. Молотову и Л.М. Кагановичу, и вожди остались игрой довольны.

Горький, по просьбе П.Д. Корина, написал отзыв, в котором поддержал идею издания игры:

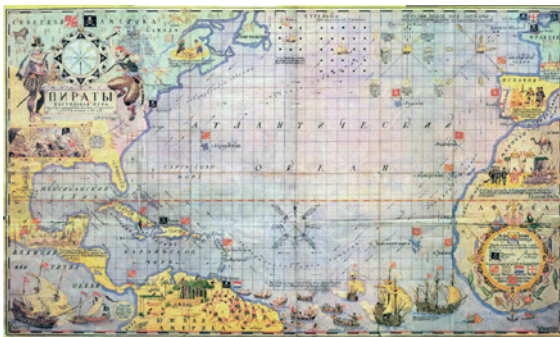
Сделанный художником В. Голицыным макет игры для детей «Пираты» мне кажется заслуживающим серьезного внимания и издания. Игра эта, помимо ее прямого, игрового смысла имеет ту ценность, что способна ознакомить

детей с историей пиратства и — тем самым — с историей средневековой торговли, с географией стран Европы, Америки, с морскими и воздушными течениями. Затем: такого рода игры, развивая «смекалку» детей, устраняют и страсть к обладанию индивидуальной игрушкой, к накоплению игрушек.

25.IX.34.

М. Горький

[1, с. 153; 2, с. 77].



*Карта к настольной игре «Пираты» В.М. Голицына,
напечатанная в журнале «Пионер» (1989. № 6)
The map for the board game “Pirates” by V.M. Golitsyn,
printed in the magazine “Pioneer” (1989. No. 6)*

Записку Горький передал П.Д. Корину, а тот в свою очередь — Голицыну. Письмо Горького произвело фурор в издательстве Мособлсвода, где работал Голицын и где предполагал ее издать, автор

сразу «попал в “генералы”», ему дали аванс, но печатать игру не торопились. В конце 1934 г. руководитель издательства Мособлсвода Н.П. Глаголев был арестован, издание «Пиратов» застопорилось. Однако художник 14 апреля 1935 г. приступил к разработке новой игры — «Захват колоний» [2, с. 97].

Найденное письмо, написанное 8 июня 1935 г., проливает свет на историю возникновения нескольких авторских настольных игр, разработанных Голицыным, на его дальнейшие планы и проясняет причины, по которым игры «Пираты» и «Захват колоний» не выдержали идеологической проверки и не были изданы массовым тиражом при жизни автора, а игра «Спасение челюскинцев» была напечатана в цвете в 1934 г. сразу в трех детских журналах («Знание-сила», «Пионер» и «Мурзилка»).



*Карта к настольной игре «Спасение челюскинцев»,
напечатанная в журнале «Пионер» (1934. № 10)
The map for the board game “Rescue of Chelyuskintsy,”
printed in the magazine “Pioneer” (1934. No. 10)*

Голицын в письме высказывает Горькому свои сомнения насчет правильности выбранной темы, просит у Горького поддержки и совета.

Приведем это письмо и приложение к нему (примерный план серии настольных исторических игр) полностью с сохранением авторской орфографии и синтаксиса.

Многоуважаемый Алексей Максимович!

В прошлом 1934 году Вы рассмотрели и дали хороший отзыв о моей настольной игре «Пираты».

Благодаря этому на «Пираты» обращено сугубое внимание, и игра печатается КОИЗ'ом⁸ (который ведаёт всеми настольными играми) со всевозможной тщательностью. Теперь, я беру на себя смелость, зная, как Вы относитесь к молодым авторам, обратиться к Вам вот с каким вопросом.

Изобретя новый игровой принцип компасной «вертушки-анемометра⁹», позволяющий играть на географических картах элементами водного и воздушного транспорта, я решил составить серию массовых, настольных, историко-географических игр, которая охватила бы по возможности все наиболее важные и интересные моменты из всеобщей истории, связанные с водным и воздушным транспортом.

Играя в эти игры, ребята быстро и незаметно для самих себя, до тонкости, изучают географию и стратегические условия тех мест, на которых разворачивается игровой процесс. Поэтому я составил всю серию так, чтобы она включила бы в себя все наиболее важные и узловые пункты земного шара, с которыми ребятам постоянно приходится иметь дело в школе и в жизни. В смысле художественного оформления каждая игра будет выполнена мною в стиле того времени, в котором она происходит.

Проект всей серии мною прилагается отдельно.

Каждая игра будет снабжаться книжечкой в 1 печ. лист с соответствующим предисловием и правилами игры.

Работая над этими играми, я стремлюсь дать нашим советским ребятам интересные и культурные игры, дающие правильное, классовое представление о тех исторических моментах, в которых происходит каждая игра. Но как это сделать? В предисловии к играм будет дано соответствующее освящение темы с нашей точки зрения. Но достаточно ли это? Возьмем, например, игру «Пираты». Тема игры: испанцы XVI века везут награбленное ими в Америке сокровище в Европу, а пираты должны его у них отбить и увести к себе для дележа добычи. Можно ли давать ребятам такую игру? Комитет по игрушке Наркомпроса и Вы сказали, что можно и должно. Игра печатается.

⁸ КОИЗ — Всесоюзное кооперативное издательство.

⁹ Так в письме. Анемометр — это прибор для измерения скорости и направления ветра.

Теперь я составил новую игру «Захват колоний в XVII в.» (рабочее название). Тема игры: бешеная борьба европейских государств за обладание Остиндией, Филиппинами и пр. Каждый играющий представляет какую-нибудь европейскую страну. Колонии переходят из рук в руки. Туземцы оказывают слабое сопротивление колонизации. Выигрывает тот, кто захватит больше колоний. Каждая колония оценена по очкам, и кто первый наберет 30 очков, — тот выиграл. Играют парусными кораблями, как и в «Пиратах». Игра очень интересна и захватывает ребят. Эта игра не то, что «Пираты», колонии — проблема сегодняшнего дня.

Некоторые товарищи из Комитета по игрушке мне говорят, что это игра для детей капиталистов, что она воспитывает захватнические инстинкты у ребят. По-моему, это неправильно — я всю зиму наблюдаю школьников-пионеров, которые чуть ли не каждый день играют с моими детьми в «Пираты», «Захват колоний» и «Спасение челюскинцев» (на черновых картах).

Не говоря о челюскинцах, первые две игры настолько их захватывают, что во время игры они совершенно забывают, что это дерутся испанцы и пираты или какие-то там империалисты захватывают колонии.

Весь интерес заключается в удачном стратегическом маневре, метком выстреле или смелом проходе через опасные места. На лицо имеется здоровое соревнование в ловкости, сообразительности и в умении быстро ориентироваться в сложной обстановке. А потом приятно бывает подслушать разговоры ребят, в которых они так и сыпят географическими терминами, вспоминая и разбирая «битвы, где вместе рубились они». А чтение Жюль Верна становится для них особенно интересным. Действия голландского восставшего броненосца «De zeven provincien» или греческого крейсера «Аверов» приобретают для них какую-то особую реальность.

Я не вижу, чтобы ребята, играя в эти игры, приобретали какие-то отрицательные качества.

Дети постарше, прочтя предисловие и пройдя в школе о «пиратах» и «колонизаторах», прекрасно поймут и разберутся, что это за публика.

Играть-то в эти игры ведь будут советские ребята, которым никогда не придется «захватывать колоний» или быть «Пиратами».

Мы не имеем никакого опыта в создании подобных игр. Это первые в СССР исторические игры. И тот факт, что их составил я «бывший человек», хотя и работающий в советской печати, графике и игрушке с 1918 г., заставляет относиться к ним с особой осторожностью и вниманием.

Да и сам я, хотя и сознаю, что игры мои интересны и дают много знаний, но не уверен, так ли нужно преподносить в игре исторические события для наших советских ребят. В моих играх ребята, играя, повторяют действия тех или иных исторических адмиралов, капитанов, пиратов и т.п. «буржуев». Хорошо ли это?

С другой стороны, ведь нельзя же в советских исторических играх сделать так, чтобы, например: выигрывает тот, кто захватит меньше колоний, или, чтобы индусы или даяки¹⁰ прогоняли англичан и голландцев из своих земель или что-нибудь в этом роде.

Единственный мой аргумент за то, что подобные игры нам нужны и полезны, это то, что ведь это же игры и что в них будут играть наши советские дети в советской обстановке.

Павел Дмитриевич Корин мне сказал, что Вы очень заинтересовались моими играми. Поэтому я Вас прошу, Алексей Максимович, если этот вопрос Вас заинтересует, хотя мне и совестно Вас затруднять, высказать свой взгляд на это дело — дело создания хорошей, культурной, исторической игры для советских ребят.

Ваше мнение по этому вопросу будет полезно слышать не только мне одному, но и Наркомпросу и Коиз'у, которые сами не имеют еще твердого мнения и не решаются высказаться по этому поводу определенно, хотя им и очень нравятся такие игры.

Пожалуйста, ответьте либо Наркомпросу (Чистые пруды в Комитет по игрушке. Комната № 125), либо мне (г. Дмитров Моск. Обл. ул. Семенюка № 26). Буду очень благодарен.

Уважающий Вас

художник *В. Голицын*

8 июня 1935 г.

Примерный план I серии настольных игр с компасной «вертушкой-анэмометром». Часть из них напечатана в виде самоделки в журналах

№	Название игры	Тема и место действия и чем играют	Примечание
1.	?	Греко-персидские и Пунические войны. Парусно-гребные суда. Тараны. Средиземное море	разрабатывается
2.	Колумбы	Игра-викторина на немой карте всего мира. Эпоха открытий	Напечатана в журнале «Знание — сила» 1934 ¹¹

¹⁰ Даяки — общее название аборигенов острова Калимантан. К ним относятся 200 племен с различными языками и различной культурой.

¹¹ Колумбы. Морская настольная игра // Знание-сила. 1934. № 10. С. 25 и обл.

3.	Пираты	Борьба за мексиканское золото в XVI в. Атлантический океан, Вестиндия, Зап. Европа	Напеч<атана> в журнале «Затейник» 1934 г. Печатается КОИЗ
4.	Захват колоний (рабочее название)	Борьба за колонии в XVII и XVIII вв. Индийский и Тихий океан, Остиндия, Австралия и пр. Парусные суда	Готова к печати ¹²
5.	Шведская война (рабочее название)	Борьба Петра I со шведами на Балтийском море. Начало XVIII века. Парусные и гребные суда.	Напеч<атана> в журнале «Затейник» 1935 под названием «Фрегаты» ¹³
6.	Крымская война (рабочее название)	Осада Севастополя. Синоп ¹⁴ . Снабжение европейск<ими> государствами горцев военным снаряжением. Черное море. Первая встреча паровых и парусных судов	разрабатывается
7.	Мировая морская торговля в XX в.	Мировые торговые пути. Конкуренция капиталистов. Роль СССР на мировом рынке. Пароходы	разрабатывается
8.	Юнга	Советская пароходная тов.-пасс. линия Ленинград–Одесса. Морская карта Европы. Пароходы	Печатается КОИЗ ¹⁵
9.	Спасение челюскинцев	Карта Сев. Востока Азии. Авиационная игра	Напеч<атана> в журнале «Знание — сила» в 1934 г. ¹⁶
10.	Великий Северный морской путь	Освоение Советского Севера. Северный Ледовитый океан. Плавание советских пароходов из Архангельска во Владивосток	разрабатывается
11.	Самолеты	Воздушная линия Москва–Владивосток	разрабатывается
12.	Война в Тихом океане (рабочее название)	Будущая схватка Японии с США. Авиация и военный флот	разрабатывается

худ. В. Голицын¹⁷

Ответил ли на это письмо Горький, выяснить не удалось, но косвенным подтверждением того, что какие-то шаги им были предприняты, является сделанная Голицыным запись в дневнике 22 октября 1935 г.: «...пришло известие, что какие-то сволочи в Коизе запротестовали против “Пиратов”. Говорят, Горький ничего не пони-

¹² Игра «Захват колоний» была опубликована в журнале «Пионер» в 1990 г. (№ 8. С. 30–35). Упоминаний, что она издавалась ранее, найти не удалось.

¹³ Фрегаты. Военно-морская настольная игра-самоделка // Затейник. 1935. № 4. С. 47–49, обл.

¹⁴ Синоп — район и город в северной Турции.

¹⁵ Согласно списку работ В.М. Голицына, составленному им в 1940 г., настольная игра «Юнга» вышла в издательстве ЛЮ ОСВОД (Ленинградское областное общество содействия развитию водного транспорта).

¹⁶ Настольная игра «Спасение челюскинцев» // Знание-сила. 1934. № 7. С. 3–4, обложки. Игра была напечатана в также журналах «Пионер» (1934. № 10. С. 11–14) и «Мурзилка» (1934. № 6. С. 16, обл.).

¹⁷ Архив А.М. Горького ИМЛИ РАН. ПодГ-26-35-1.

мает в педагогике. Я считаю, что нечего бояться» [2, с. 114]. Однако через 4 дня появилась следующая надпись: «С “Пиратами” ерунда получается. Наркомпрос одобрил, Горький написал предисловие, Коиз включил в план, Главлит разрешил к печати. А теперь вдруг в Коизе новое руководство отдало игру на рассмотрение какому-то историку-партийцу, который марксистски раскритиковал, гл. образом, оформление, а не суть игры. Игра готова, спущена в машину, Сабашниковы¹⁸ не знают, как быть» [2, с. 114]. В декабре дело с «Пиратами» было каким-то образом улажено, а в марте 1936 г. Голицын подписал документы о передаче «Пиратов» КОИЗу. Больше об этой игре художник в дневнике и письмах не упоминал.

Вспоминая последнюю встречу с Горьким 29 мая 1936 г., первый секретарь ЦК ВЛКСМ А.В. Косарев писал: «Алексей Максимович обратил наше внимание, на то, что для детей у нас нет хороших игрушек. И тут же рассказал, как обращался к нему изобретатель с моделями новой затейливой игры, как много ходил этот человек по различным учреждениям, и все без толку»¹⁹. Вполне вероятно, что этим изобретателем был именно В.М. Голицын.

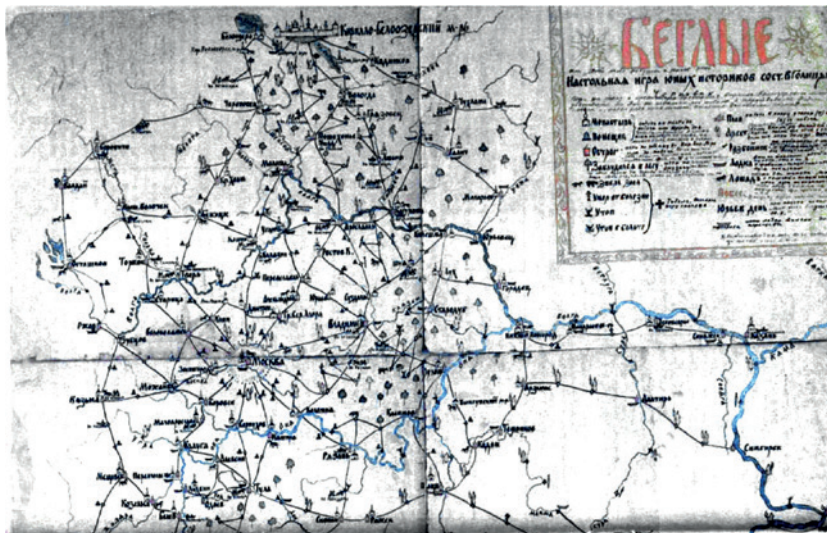
Игра «Пираты», почти в том виде, в каком задумал ее Голицын, была опубликована в журнале «Пионер» лишь в 1989 г. (№ 6. С. 31–34). В этом же номере сообщалось, что игры Голицына предполагается выпустить отдельной книжкой в издательстве «Малыш», однако этого не случилось. В 12-м номере за 1989 г. в журнале «Пионер» вышла еще одна, сухопутная игра В. Голицына «Беглые, или Вот тебе, бабушка, и Юрьев день» — «настольная игра для юных историков»²⁰.

Здесь же было упомянуто, что игра «Пираты» вызвала бурную реакцию читателей: в редакцию пришло свыше 600 писем детей, — а также было приведено письмо сына Владимира Михайловича — Иллариона Владимировича. Обращаясь к школьникам, И.В. Голицын писал:

¹⁸ Речь идет о династии издателей Сабашниковых. Московское издательство братьев Сабашниковых, выпускавшее преимущественно естественнонаучные и историко-литературные книги, прекратило существование в 1930 г., но после 1934 г. Михаил Сабашников вместе с сыном Сергеем работал в Кооперативном книгоиздательстве «Сотрудник», которое выпускало главным образом наглядные пособия и игры.

¹⁹ Косарев А., Бубекин В., Файнберг Е. Последняя встреча с А.М. Горьким // Правда. 1936. № 221. 12 авг. С. 2.

²⁰ В пояснении значилось, что это «игра на тему о крепостных крестьянах Кирилло-Белозерского монастыря, убежавших на Дон в царствование Федора Иоанновича и после ряда приключений ставших Донскими казаками» (Пионер. 1989. № 12. С. 31).



Карта к настольной игре «Беглые», напечатанная в журнале «Пионер» (1989. № 12)
 The map for the board game «Runaways», printed in the magazine «Pioneer» (1989. No. 12)

Дорогие ребята! Я хочу сразу поблагодарить вас за письма про «Пираты». С волнением прочитал все до единого. Спасибо. Вы большие молодцы.

Игра «Беглые» — одна из редких НЕ морских игр моего отца, художника и изобретателя Владимира Голицына (1901–1943). Сделанная в 1938 году, она осталась в виде эскиза. В те годы не было никакой возможности ее напечатать.

Как всегда, отец оттачивал правила игры, по многу раз повторяя ходы, и находил лучшие варианты, играя с нами, его детьми, и нашими друзьями. Нам нравился забавный кубик, манили пути-дороги Древней Руси, удивляли таинственной красотой названия городов: Старица, Пошехонье, Суздаль, Белоозеро, Свяжск... Не очень хотелось, чтобы тебя зверь заел, не хотелось сесть в тюрьму или утонуть в болоте. Мы, дети, рвались на Дон, воображая себя смелыми, вольнолюбивыми казаками.

Отец дружил с историком, академиком Степаном Борисовичем Веселовским²¹, и консультировался с ним по поводу игры «Беглые»²².

²¹ Веселовский Степан Борисович (1876–1952) — историк, археограф, профессор Московского государственного университета, академик АН СССР (1946).

²² От редакции // Пионер. 1989. № 12. С. 31.

Важно отметить, что подход к разработке стратегических игр у Голицына был самым серьезным, игры для него были важным элементом обучения и воспитания детей. Насыщение ребят знаниями из самых разных областей, за которое всегда ратовал Горький, происходило незаметно, во время игры.

На вечере памяти В.М. Голицына, состоявшемся 2 июня 1966 г., А.И. Ефимов²³ произнес:

...есть вещи, которые хранятся в музее, есть вещи, которые лежат в папках у семьи, и есть вещи, которые сейчас живут, — я имею в виду игры, которые сделал Владимир Михайлович. Одна из игр называется «Пираты». Внуки Владимира Михайловича (они и мои внуки) и внуки В.А. Фаворского²⁴ вот уже в течение трех-четырёх лет под руководством «адмирала» Иллариона²⁵ играют в эту игру. Большая любовь детей к играм, которые придумал Владимир Михайлович, объясняется тем, что там есть много познавательного, там есть география, и история, и романтика (пираты, флибустьеры и проч.). Каждая партия игры состоит в комбинациях и все время что-то новое — новый ветер, новый румб и проч. От лица бабушки я прошу, чтобы эти игры были переизданы, чтобы ими увлекались и наслаждались не только в семьях Голицыных и Фаворских, но и другие дети [2, с. 635].

К сожалению, из-за бюрократических и идеологических препон большинство советских детей в эту развивающую игру не играли: на долгие годы она была забыта, но, к счастью, не умерла.

Сейчас игра В.М. Голицына «Пираты» входит в десятку лучших стратегических игр²⁶, наравне с «Монополией» (The Landlord's Game, 1903, Элизабет Мэги; англ. Monopoly, 1934, Чарльз Дэрроу; в СССР была известна под названиями «Менеджер», «Империя», «Бизнесмен»), «Колонизаторами» (англ. Settlers of Catan, 1996, Клаус Тойбер), «Каркассоном» (фр. Carcassonne, 2000, Клаус-Юрген Вреде), «Цитаделями» (фр. Citadelles, 2000, Бруно Файдутти) и др. Сочетание увлекательности с познанием, отличный сюжет и проду-

²³ Ефимов Адриан Иванович (1907–2000) — геолог, сын художников И.С. Ефимова и Н.Я. Симонович-Ефимовой, друг семьи Голицыных.

²⁴ Фаворский Владимир Андреевич (1886–1964) — художник, график, иллюстратор, ксилограф, искусствовед.

²⁵ Голицын Илларион Владимирович (1928–2007) — художник, график, скульптор; сын В.М. Голицына.

²⁶ Данные взяты с сайтов, посвященных настольным играм. URL: <https://master-games.info/rejtingi/strategii/>; http://nozdr.ru/games/nastolnye_igry/author (дата обращения: 27.04.2023).

манная стратегия, детальная прорисовка и наглядность обеспечили игре возможность быть востребованной и актуальной в наши дни.

Литература

1. Владимир Голицын: Страницы жизни художника, изобретателя и моряка. М.: Сов. художник, 1973. 160 с.
2. *Голицын В.М.* ... Я ушиблен морем: дневники, письма художника и воспоминания о нем / сост. М.В. и А.М. Голицыны. М.: Русский Миръ: Жизнь и мысль, 2015. 656 с.
3. *Голицын С.М.* Записки уцелевшего. М.: Орбита, 1990. 731 с.
4. Знаменитый и неизвестный Кустарный музей: из собрания Всероссийского музея декоративного искусства / автор-сост. К.Ю. Нарвойт. М.: Кучково поле Музеон, 2021. 303 с.
5. *Караваев А.* Назовем его «Всемирный следопыт»: визуальные очерки. Волгоград: ПринТерра-Дизайн, 2020. 268 с.
6. *Табунова Н.В.* Агитпроп и культпросвет князя Голицына и К^о: агитационная и просветительская графика, 1920–1930 гг. из фондов МБУ «Музей-заповедник “Дмитровский кремль”». М.: Научная библиотека, 2016. 200 с.

Research Article and Publication of Archival Documents

V.M. Golitsyn and A.M. Gorky: The History of Board Games

© 2023. Elena V. Kudrina

A.M. Gorky Institute of World Literature of the Russian Academy of Sciences,
Moscow, Russia

Abstract: The article deals with newly founded letter from Vladimir Mikhailovich Golitsyn to Maxim Gorky from the section of children's letters of A.M. Gorky Archive (IWL RAS). The letter was written on June 8, 1935 and was dedicated to historical games for Soviet children. It contains an approximate plan for a series of board games that were developed by V.M. Golitsyn. Historical games were not just entertainment and a pleasant pastime for Golitsyn, but an important element of teaching and raising children. Their goal was to arouse the interest of players in history, geography, literature, immersion in an interesting and exciting world of knowledge and adventure, the development of attention and memory. In the letter, Golitsyn expresses doubts and asks Gorky for advice. This letter was unknown to researchers of the artist and inventor. The article clarifies the history of Golitsyn's strategic games "Pirates," "Capture of Colonies," "Rescue of Chelyuskinites," "Runaways," etc. The board game "Pirates" was approved by Gorky, it was played by A.A. Zhdanov, V.M. Molotov and L.M. Kaganovich, but because of bureaucratic and ideological obstacles, it was not published in a separate edition during the author's lifetime, and most Soviet children did not know about this educational game. V.M. Golitsyn's letter to Gorky and its appendix are published for the first time.

Keywords: V.M. Golitsyn, M. Gorky, board game, “Pirates,” “Capture of colonies,” “Rescue of Chelyuskinites,” “Runaways,” correspondence.

Information about the author: Elena V. Kudrina — PhD in Philology, Senior Researcher, A.M. Gorky Institute of World Literature of the Russian Academy of Sciences, Povarskaya 25 a, 121069 Moscow, Russia.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2830-2671>

E-mail: kelenvik@yandex.ru

For citation: Kudrina, E.V. “V.M. Golitsyn and A.M. Gorky: The History of Board Games.” *Literaturnyi fakt*, no. 2 (28), 2023, pp. 73–88. (In Russ.) <https://doi.org/10.22455/2541-8297-2023-28-73-88>

References

1. *Vladimir Golitsyn: Stranitsy zhizni khudozhnika, izobretatelia i moriaka* [Vladimir Golitsyn: Pages of the Life of an Artist, Inventor and Sailor]. Moscow, Sovetskii khudozhnik Publ., 1973. 160 p. (In Russ.)
2. Golitsyn, V.M. ...*Ja ushiblen morem: dnevniki, pis'ma khudozhnika i vspominaniia o nem* [...I am bruised by the Sea: Diaries, Letters of the Artist and Memories of Him], comp. M.V. and A.M. Golitsyny. Moscow, Russkii Mir: Zhizn' i mysl' Publ., 2015. 656 p. (In Russ.)
3. Golitsyn, S.M. *Zapiski utselevshego* [Notes of the Survivor]. Moscow, Orbita Publ., 1990. 731 p. (In Russ.)
4. *Znamenitii i neizvestnyi Kustarnyi muzei: iz sobraniia Vserossiiskogo muzeia dekorativnogo iskusstva* [The Famous and Unknown Handicraft Museum: From the Collection of the All-Russian Museum of Decorative Art], author-comp. K.Iu. Narvoit. Moscow, Kuchkovo pole Muzeon Publ., 2021. 303 p. (In Russ.)
5. Karavaev, A. *Nazovem ego "Vsemirnyi sledopyt": vizual'nye ocherki* [Let's Call Him "The World Pathfinder": Visual Essays]. Volgograd, PrinTerra-Dizain Publ., 2020. 268 p. (In Russ.)
6. Tabunova, N.V. *Agitprop i kul'tprosvet kniazia Golitsyna i Ko: agitatsionnaia i prosvetitel'skaia grafika, 1920–1930 gg. iz fondov MBU "Muzei-zapovednik 'Dmitrovskii kreml'"*. [Agitprop and Cultural Enlightenment of Prince Golitsyn and Co.: Propaganda and Educational Graphics, 1920–1930 from the Funds of the MBU "Dmitrov Kremlin' Museum-Reserve"]. Moscow, Nauchnaia biblioteka Publ., 2016. 200 p. (In Russ.)

Статья поступила в редакцию: 05.04.2023
Одобрена после рецензирования: 13.04.2023
Дата публикации: 25.06.2023

The article was submitted: 05.04.2023
Approved after reviewing: 13.04.2023
Date of publication: 25.06.2023