

Copyright © 2023 by Cherkas Global University



Published in the USA  
 Bylye Gody  
 Has been issued since 2006.  
 E-ISSN: 2310-0028  
 2023. 18(2): 553-564  
 DOI: 10.13187/bg.2023.2.553

Journal homepage:  
<https://bg.cherkasgu.press>



## Power, Society, and the State in the Board Games of the French Revolution

Taisiia M. Demicheva <sup>a,\*</sup>

<sup>a</sup> St. Petersburg State University, Russian Federation

### Abstract

In this article we will focus on the discourses and narratives represented in board games of the French Revolution. These sources are important for understanding everyday cultural practices, because board games could depict the transformation of society and the state in France during the Revolutionary years. Based on the games that illustrated the transformation of society and the state in France during the Revolution, the discourse they created will be analyzed to determine the characteristics in the perception of power, state, and society during the French Revolution.

The methodology of the study is based on the approaches of new cultural history, history of mentalities, and new political history. The study will show that the games “in the goose” of the French Revolution served as an instrument of propaganda among society of revolutionary ideals, on the one hand, with the subversion of the former order, on the other, and also served as an instrument of propaganda of the idea of political progress, to which the French Revolution was leading.

**Keywords:** French Revolution, Enlightenment, board games, new cultural history, goose games, National Assembly, Constitution of the 1791, French history, anthropology of power.

Как существует множество мудрых вещей, которые управляются сумасшедшим способом, так существуют и безумства, которые управляются мудро.  
 Монтескье («Словарь игр», 1792)

### 1. Введение

Настольные игры, столь популярные в наши дни, являются важным источником по изучению культурного дискурса страны в определенный период. Они выступают одним из проявлений культуры повседневности, вследствие чего представляют ценность для историков как источники, раскрывающие унастроения общества, а также как воплощение социальной активности эпохи (Mardon et al., 2020: 34).

В данной статье мы планируем рассмотреть и изучить один из наиболее популярных типов настольных игр Нового времени – так называемую «игру в гуся», версии которой выходили в годы Французской революции, и проанализировать сконструированный нарратив. Значения и концепты, представленные на полях исследуемых нами игр, позволят выявить определенные черты в восприятии власти, государства и общества в годы Французской революции.

### 2. Материалы и методы

Источники, на которых будет построено данное исследование, хранятся в Национальной библиотеке Франции, Библиотеке конгресса, Государственном Эрмитаже. Методология нашего исследования основывается на принципах и подходах новой культурной истории, истории ментальностей, новой политической истории, новой имперской истории, уже использованных

\* Corresponding author

E-mail addresses: [t.demicheva@spbu.ru](mailto:t.demicheva@spbu.ru) (T.M. Demicheva)

нами ранее (Демичева, 2022) с целью создать цельный образ в формировании и транслировании образа власти.

Тип игры, к которому мы обращаемся в данном исследовании, сформирован на базе ренессансной игры «в гуся». Это одна из самых распространенных западноевропейских настольных игр, появившаяся в XV веке. Ее иконография часто включала изображение сада как конечной цели пути, ведомому броском двух костей по спиральной дорожке – саду гуся. Предполагалось, что игра представляет собой духовное путешествие в этот «райский» сад (Seville, 2021: 33). Сам гусь воспринимался как символ благополучия. Эти образы мы также находим в ряде французских игр XVIII века, например в «Королевской игре в гуся, обновленной греками» (Letourmy, 1750). Позднее гуся могли вообще не использовать в игре, как, например, в «Фортификационной игре» 1751 г. (Daumont, 1751), либо его могли заменять на другие образы в зависимости от дискурса и целей настольной игры – таким образом, в «Новой морской игре» вместо гуся был использован концепт «Попутный ветер» (Crépu, 1768).

### 3. Обсуждение

Настольные игры прошлого являются предметом исследования ряда зарубежных историков (Mardon et al., 2020; Seville, 2019; Seville, 2021; Girard, Quézel, 1982), которые обращаются к данным источникам, чтобы проанализировать их на предмет интеллектуальных и властных дискурсов эпохи, рассмотреть историю развития настольных игр в исторической перспективе. Как отмечает один из ведущих специалистов по истории настольных игр Эйдриан Сэвил, поскольку основой этих игр было гравированное поле, они могли нести мощные сообщения – иногда скрытые, иногда явные – принимая преимущество средства печати для отображения бесконечно адаптируемой иконографии (Seville, 2021: 49). Среди отечественных исследователей пока отсутствуют исследования, которые изучали бы дискурс эпохи сквозь призму таких источников истории повседневности, как настольные игры. Эту лауну мы и попытаемся ликвидировать данной статьей.

### 4. Результаты

Игра «в гуся» появилась в Италии в Средние века, впоследствии она приобрела популярность и в других странах Европы, в том числе во Франции. Наиболее ранние французские игры в «гуся» относятся к XVII–XVIII вв. Во Франции интерес к данной игре отмечался вплоть до XX в.: например, в межвоенные годы эти игры использовались для рекламы мыла и шоколада.

Игра представляла собой поле – гравюру, в нашем случае выполненную в технике офорта. Кроме поля, игрокам были необходимы две игральные кости и фишки, соответствующие числу игравших. В эту игру обычно играли со ставками, большими или маленькими, часто это было связано с азартными играми в тавернах (Seville, 2021: 33). Само поле содержало определенное количество ячеек с учетом так называемых «опасных мест», которые было необходимо преодолеть, чтобы достичь финала и забрать выигрыш. Часто сокращенные правила игры были записаны прямо на игровом поле.

Количество игроков редко было зафиксировано в известных нам правилах, напечатанных на поле, как и размер делавшихся ставок. Иногда прямо на поле было указано, что игроки на входе должны были договориться о размере ставок и штрафов при столкновениях на поле (Jeu de la révolution, 1791a).

В Новое время также издавались сборники популярных настольных игр, которые позволяют дополнить наше представление о механике игры, количестве игроков и ряде других моментов. В первую очередь это сборник XVII века Ля Мариньера «Академический дом», который «содержит общую коллекцию всех развлекательных игр, чтобы было приятно повеселиться в хорошей компании» (La Marinière, 1654) и изданный в годы Французской революции «Словарь игр» (Lacombe, 1792). Кроме игры «в гуся», там можно найти правила игры в домино, шахматы и иные карточные и настольные игры.

Непосредственно в годы Французской революции на основе игры «в гуся» было издано несколько настольных игр, несших определенный политический нарратив:

- Jeu de la Révolution française : tracé sur le plan du jeu d'oye renouvelé des Grècs (Игра Французской революции, основанная на игре «в гуся», обновленной греками), 1790–1791 гг. (Jeu de la révolution, 1790-1791a; Jeu de la révolution, 1790-1791b; Jeu de la révolution, 1790-1791c), далее – игра Французской революции № 1.

- Jeu de la Révolution française (Игра Французской революции), 1791 г. (Jeu de la révolution, 1791a; Jeu de la révolution, 1791b), более поздняя версия игры, указанной выше, далее – игра Французской революции № 2.

- Les délassements du père Gérard ou la poule de Henri IV mise au pot en 1792. Jeu national (Отдых отца Жерара, или курица в горшке Генриха IV. Национальная игра), 1792 г. (Les Delassements, 1792a; Les Delassements, 1792b; Les Delassements, 1792c), далее – Отдых отца Жерара, или курица в горшке Генриха IV.

- Jeu National et Instructif ou leçons exemplaires et amusantes. Données aux Bons Citoyens par Henri IV et le Père Gerard (Национальная и обучающая игра, или забавные и поучительные уроки, данные добрым гражданам Генрихом IV и отцом Жераром), 1791 или 1792 г. ([Jeu national, 1791-1792](#)), вторая версия игры выше, далее – Национальная и обучающая игра, или забавные и поучительные уроки.

- Jeu Géographique des LXXXIII Departemens. Présenté à la Convention Nationale (Географическая игра 83 департаментов. Представлена Национальному конвенту), 1792 г. ([Mauborgne, 1792](#)), далее – Географическая игра 83 департаментов.

- Jeu Géographique de la République Française. Présenté à la Convention National (Географическая игра Французской республики. Представлена Национальному конвенту), 1795 г. ([Mauborgne, 1795](#)), более поздняя версия игры выше, отличается от предыдущей только названием, далее – Географическая игра Французской республики.

Пожоже по названию игры выходили и ранее на протяжении XVIII в., например «Le Jeu Royal de l'Oye. Renouvelé des Grecs» («Королевская игра в гуся, обновленная греками») ([Letourmy, 1750](#)), однако они не несли в себе какой-либо пропагандистский или обучающий дискурс, а оставались просто средством развлечения.

В этом плане игры, изданные в годы Французской революции, обладают существенными отличиями. Анализируя созданный ими нарратив, следует обратить внимание на два момента: символизм и значения, которые содержались в отдельных ячейках игрового поля, а также символизм механики игры. Обе версии игры Французской революции содержат 63 ячейки на поле, что является наследием традиционной игры «в гуся». Существенным являются конкретные значения ячеек. Так, в игре Французской революции № 1 представлены следующие понятия:

«Взятие Бастилии» (1), «Воссоединение трех сословий» (2), «Охота, разрешенная всем собственникам» (3), «Создание Национальной гвардии» (4), «Гуси (парламент Парижа)» (5), «Мост, или принц де Ламбеск в Тюильри» (6), «Первый патриотический дар, сделанный художницами» (7), «Отмена феодальных прав» (8), «Гуси (Парламент Тулузы)» (9), «Отмена десятины» (10), «Отмена летр де каше» (11), «Присягнувшие закону евреи становятся французами» (12), «Иностранцы, принявшие блага Нации и присягнувшие закону, становятся французами» (13), «Гуси (парламент Гренобля)» (14), «Франция дарует маршалский жезл солдату, который хорошо послужил Родине» (15), «Церковное добро принадлежит Нации» (16), «Отмена налога (корве)» (17), «Гуси (парламент Бордо)» (18), «Отель, или Кафе де Каво у Пале-Рояль, основное место деятельности» (19), «Поход женщин на Версаль 5 октября 1789» (20), «Король вернулся в Париж 6 октября 1789» (21), «Отмена права первородства» (22), «Гуси (Парламент Дижона)» (23), «Отмена габели» (24), «Пытки больше не являются позором для семей» (25), «Банковская система» (26), «Гуси (парламент Руана)» (27), «Франция разделена на 83 департамента» (28), «Ликвидация религиозных порядков» (29), «Равенство мер и весов во всем королевстве» (30), «Беженцы за границей» (31), «Гуси (Парламент Экса)» (32), «Отмена французского дворянства и привилегий» (33), «Благовония следует возносить только Господу» (34), «Правосудие становится доступным» (35), «Гуси (парламент Ренна)» (36), «Работы на Марсовом поле» (37), «Федерация 14 июля 1790» (38), «Знамя, переданное Парижем 83 департаментам» (39), «Нации принадлежит право объявлять войну» (40), «Гуси (парламент По)» (41), «Лабиринт, или Шателе де Пари» (42), «Истинный пастырь первоначальной церкви» (43), «Некатолики под защитой закона» (44), «Гуси (парламент Меца)» (45), «Упразднение сборов и должностей» (46), «Судьи, избранные народом» (47), «Свободная торговля зерном во всем королевстве» (48), «Ответственность министров» (49), «Гуси (парламент Безансона)» (50), «Павильон Нации» (51), «Тюрьма аббатства, где размещают преступников нации» (52), «Ассигнации» (53), «Гуси (парламент Дуэ)» (54), «Солдат, прослуживший 16 лет, является активным гражданином» (55), «Каждый солдат, прослуживший 30 лет, имеет право на пенсию» (56), «Церковное добро на продажу» (57), «Смерть де Лоне, Фулона, Бертье» (58), «Гуси (парламент Нанси)» (59), «Костюм муниципальных чиновников» (60), «Костюм судей» (61), «Налоговое бюро» (62), «Национальное собрание» (63) ([Jeu de la révolution, 1790-1791a](#); [Jeu de la révolution, 1790-1791b](#); [Jeu de la révolution, 1790-1791c](#)).

Отдельно отметим, что гравюры не лишены ошибок. Так, в ряде экземпляров ([Jeu de la révolution, 1790-1791a](#); [Jeu de la révolution, 1790-1791b](#)) имеется ошибка в правильности указания даты праздника Федерации (ячейка 38) – 14 июля 1789 г. вместо 14 июля 1790 г. Ошибка была исправлена в других экземплярах ([Jeu de la révolution, 1791a](#); [Jeu de la révolution, 1791b](#); [Jeu de la révolution, 1790-1791c](#)).

В целом мы видим, что игра Французской революции № 1 превозносит успехи Революции, в ней сделан акцент на тех нововведениях, что произошли в стране после 1789 г. В числе прочего она иллюстрирует значительное количество требований, которые содержались в Наказах Генеральным штатам (отмена налогов (17), охота, разрешенная всем (3), равенство мер и весов (30) и т.п.), а также обращается к ключевым событиям Французской революции (возвращение короля в Париж (21), поход женщин на Версаль 5 октября 1789 (20), смерть де Лоне, Фулона, Бертье (58), праздник Федерации 14 июля (38) и т.п.).

В игре Французской революции № 2 имеются незначительные отличия, что выражено в замене некоторых концептов. В ряде случаев можно наблюдать изменение названий ячеек: например, «Мост, или принц де Ламбеск в Тюильри» (6), где содержится отсылка к событиям 12 июля, когда принц Ламбеск преследовал безоружную толпу в районе Тюильри, заменен на «Мост Свободы». Эта замена приобретает более республиканскую по духу окраску.

«Первый патриотический дар, сделанный художницами» (7), заменен на «Дары парижских дам». Здесь видна отсылка к событиям 7 сентября 1789 года, когда группа из одиннадцати женщин предстала перед членами Учредительного собрания, чтобы подарить нации шкатулку со своими драгоценностями. Все они были художницами или родственницами художников.

Название ячейки 15 «Франция дарует маршальский жезл солдату, который хорошо послужил Родине», раскрывающее роль и значение социальных лифтов, возможности достичь почестей и признания для третьего сословия, появившиеся благодаря Революции, заменено на «Всякий отличившийся солдат заслуживает почетной награды». В данном случае были убраны конкретные возможности, цели, которые мог бы достичь обыкновенный французский солдат, отсутствует упоминание маршальского жезла – символа высшего воинского звания Франции в сухопутных войсках.

Номер 19 иллюстрирует одно из 25 кафе у Пале-Рояль – «Отель, или Кафе де Каво у Пале-Рояль, основной источник движения». В революционные годы кафе в районе Пале-Рояль были одним из самых оживленных мест, где посетители обменивались циркулировавшими идеями (Gilpin, 2020: 8). В игре Французской революции № 2 смысл данной ячейки был дополнен, какая социальная страна – аристократы – заседают в кафе де Каво.

Далее меняется отношение к эмигрантам: оно становится более резким и негативным. Так, если изначально номер 31 вполне нейтрально назывался «Беженцы за границей», то впоследствии название меняется и в нем появляется негативная коннотация – «К дьяволу подвальных крыс».

Несколько иным показано отношение к религиозному концепту. Если в первой версии игры виден образ, каким должен выглядеть истинный пастырь первоначальной церкви (43), то во второй – прямо противоположное. Там представлен епископ в золоте с деревянным посохом. В другом случае (44) «Некатолики под защитой закона» заменены на «неверных», то есть использовано более широкое понятие, показывающее, что нормы французского законодательства распространяются на представителей всех конфессий.

Номер 58 иллюстрирует убийство последнего коменданта Бастилии маркиза де Лоне 14 июля 1789, а также французского администратора Жозефа Фулона и интенданта Парижа Луи Берте де Совиньи 22 июля 1789 г. Во второй версии игры место маркиза де Лоне занял также убитый 14 июля 1789 г. французский администратор и последний купеческий прево Парижа Жак де Флессель.

Пожалуй, наиболее важное изменение, произведенное в игре Французская революция № 2, связано с бегством короля и его семьи в Варенн 20–21 июня 1791 г. Номер 60, где прежде был изображен костюм городских офицеров, отныне посвящен аресту короля и его семьи в Варенне.

В последующей ячейке (61), где ранее был представлен костюм судей, мы наблюдаем изменение, связанное с введением должности мировых судей, что означало переход от королевского правосудия к народному и фактическую потерю королем всех судебных полномочий. Другое важное изменение связано с заменой понятия «Налоговое бюро» (62) на возвращение короля в Тюильри.

Были и иные правки, но они касались лишь незначительного изменения формулировок, что не влияло на смысл (например, работы на Марсовом поле (37) заменены на строчку из популярной песни «Ah ça ira ça ira»), но по-прежнему изображают работы на Марсовом поле).

Еще одно дополнение связано с надписью на щите, расположенном выше финала – Национального собрания. «Счастье французов подписано 14 июля 1791 Людовиком XVI, первым конституционным королем французом» (*Jeu de la révolution, 1791a*). Фраза отсутствует в первом варианте игры. Здесь Людовик XVI представлен как гарант всех прав и свобод, обозначенных в Конституции. Все это позволяет нам датировать данную игру в промежутке от лета 1791 г. до взятия Тюильри 10 августа 1792 г., поскольку Франция показана в ней игре как конституционная монархия.

Таким образом, мы видим, что авторы сохранили смысловое наполнение ячеек, но могли изменить окраску части формулировок или изображения. В целом вторая игра, с одной стороны, более негативно окрашена по сравнению с первой, с другой – также прославляет Францию, ставшую конституционной монархией, о чем свидетельствует упомянутая надпись на щите.

Обращаясь к символизму, первое, что бросается в глаза, когда мы анализируем игры Французской революции – это финиш. Если ранее в первоначальных версиях игры «в гуся» игроки приходили в райский сад, то в революционные годы игра завершалась в Национальном собрании, или Палладиуме Свободы. Это отсылка к «Соображениям об образе правления в Польше» Жан-Жака Руссо (*Rousseau J.-J., 1782: 49–78*), к главе 7, о том, как следует поддерживать конституцию. Иными словами, здесь сделан акцент на концепте свободы. Только тот, кто прибывал в Национальное собрание, выигрывал партию.

Получается, что игрок для достижения своей цели должен был пройти, преодолев различные препятствия, путь от разрушения Бастилии до Национального собрания, которое считалось одним из важнейших достижений Французской революции.

Гуси здесь тоже не лишены определенного значения. В игре Французской революции № 1 согласно правилам, опубликованным в центре поля, «нужно понимать, что никогда не получится закрепиться на уздечке гусей (прим. Т.Д. – гуси изображены в лошадиной уздечке), если вы попадете на число, где есть гусь, вы должны удвоить очки и пойти дальше, подсчитав столько очков, сколько несут указанные кости, и, если снова повстречается другой гусь, необходимо будет удваивать очки, пока гусь перестанет попадаться» (*Jeu de la révolution, 1790-1791a; Jeu de la révolution, 1790-1791b; Jeu de la révolution, 1790-1791c*). Схожий механизм прописан и в игре Французской революции № 2 (*Jeu de la révolution, 1791a*). Гуси, которые аллегорически изображены как 13 французских парламентов, позволяют игрокам удвоить количество выброшенных очков на костях и двигаться вперед.

Эти гуси, выступая регулирующим игрой механизмом, символически представлены французскими парламентами, которые при Старом порядке выполняли ограничительную и контролирующую функции при монархе. Эти аллегорические гуси-парламенты могли ускорить или задержать продвижение фигуры игрока так же надежно, как парламенты при Старом порядке – замедлить прогресс французской нации.

Кроме гусей, отдельный символизм прослеживался в препятствиях, с которыми должны были справиться игроки.

Так, в играх Французской революции особое внимание следовало уделять Лабиринту (42), попав на который, надо было уплатить сумму в кассу и вернуться назад на ячейку «Равенство мер и весов во всем королевстве» (30); к Колодцу (31), когда участник оставался в нем до прихода следующего игрока, после чего первый перемещался на место пришедшего; Тюрьме (52), где человек оставался, пока на его место не приходил другой игрок; Погребу Пале Рояль (19), где участнику предстояло отдохнуть два тура; Смерти (58), когда необходимо было заплатить штраф, после чего можно было продолжить игру.

В целом, несмотря на концепты, которые скрывались за рядом понятий, заставлявших игрока перемещаться с ячейки на ячейку или оставаться на ней какое-то время, в играх Французской революции отсутствовал явный смысл при перемещении из Лабиринта (42) на Равенство мер и весов во всем королевстве (30) или от Моста (6) к Присягнувшим закону евреям, ставшим французами (12).

На некоторых экземплярах Игры французской революции № 1 (*Jeu de la révolution, 1790-1791a; Jeu de la révolution, 1790-1791b*) по углам поля располагается текст водевиля из одной популярной пьесы «Патриотическая семья, или Федерация» (*Collot d'Herbois, 1790*), на мелодию знаменитой песни «Ça ira», открывавшей праздник Федерации:

«Oh ça ira, ça ira, ça ira.

Toujours le beau temps succède à l'orage.

Oh ça ira, ça ira, ça ira.

Au champ de Mars le Ciel nous le prouva.

Le mauvais temps d'abord nous attrista.

Mais le refrain bientôt nous anima

En le chantant chacun se consola,

Et le soleil à la fin se montra.

Même ardeur, même courage, et l'horizon s'éclaircira.

Et l'horizon s'éclaircira. Oh ça ira

Au champ de Mars le Ciel nous le prouva» (*Jeu de la révolution, 1790-1791a; Jeu de la révolution, 1790-1791b*).

Сама пьеса, песня из которой приведена на поле игры, заслужила свой успех благодаря патриотическим идеям и чувствам, которые она выражала. Ее сюжет основан на том, что отец семейства, очень рьяный сторонник революции, специально выбрал день праздника Федерации, чтобы выдать свою дочь замуж за хорошего патриота. Учитывая, что игра Французской революции № 1 содержала такие популярные песни, можно предположить, что игра была нацелена на широкую клиентеллу.

Таким образом, в играх Французской революции мы можем наблюдать воплощение такой популярной в эпоху Просвещения идеи прогресса, которая проявляется в политическом аспекте: как от взятия Бастилии Франция приходит к Национальному собранию, символизировавшему свободу.

Следующий тип игры «в гуся», созданный в годы Французской революции, – это игры, использовавшие образ Генриха IV и отца Жерара – «Отдых отца Жерара, или курица в горшке Генриха IV» и «Национальная и обучающая игра, или забавные и поучительные уроки».

В отличие от стандартных игр «в гуся», содержавших 63 ячейки, эти игры представляют собой спираль в виде цепочки из 83 пронумерованных звеньев. Количество ячеек, как и многое в настольных играх «в гуся», также обладает символизмом. В данном случае 83 – это число департаментов, образованных в марте 1790 г. Изменения имеются и в другом важном аспекте: с учетом названия игры фигура гуся была заменена на курицу, которая по-прежнему отвечала за удвоение счета на костях, выброшенных игроками.

Отмечая момент, связанный с символическим обозначением 83 департаментов на поле, следует отметить важность данной административной реформы, поскольку отдельно была создана

настольная игра, целиком и полностью посвященная новому территориальному устройству Франции. Географическая игра 83 департаментов была представлена Национальному конвенту в 1792 г. (Mauborgne, 1792), известна ее более поздняя версия – Географическая игра Французской республики 1795 г. (Mauborgne, 1795), которая не отличается от первой.

Данная игра, за исключением того, что она является репрезентацией административного устройства Франции, практически не несет какой-то политической дискурс, поэтому в данном исследовании мы не уделим ей пристального внимания. Она представляет из себя путешествие по республиканской Франции, разделенной на 83 департамента, новую единицу территориального управления, которая была введена в годы революции, чтобы заменить прежние исторические провинции. Каждая ячейка на поле показывает отдельный департамент с его столицей. Игроки перемещались по полю, заканчивая на средиземноморском острове Корсика, который задрапирован словами «свобода» и «равенство» и увенчан фригийским колпаком, свисающим на пике. На игровом поле в верхнем левом углу помещены карта-врезка французской колонии Сан-Доминго и многочисленные галльские петухи, которые во время Революции превратились в популярный национальный образ.

Возвращаясь к игре «Отдых отца Жерара, или курица в горшке Генриха IV», отметим, как само ее название обращает на себя внимание. Оно содержит отсылку к знаменитому изречению Генриха IV, что все крестьяне будут есть по воскресеньям курицу, очень распространенному весной 1789 г. перед созывом Генеральных штатов. Надо отметить, что личность короля Генриха Наваррского была широко популярна в революционные годы. Кроме настольных игр, его образ активно использовался в гравюрах (Quand ce, 1789), брошюрах (Morainville, 1789), содержащих отсылки к этому известному изречению.

С одной стороны, создатели игры апеллировали к тому, что к 1792 г. курица будет у всех на столах, то есть революция принесет достаток в каждый дом. С другой – здесь Генрих IV ассоциируется с отцом Жераром – единственным крестьянином, который был избран в Генеральные штаты.

В отличие от предыдущих вариантов игры «в гуся» в Словаре игр опубликованы правила игры, которая так и названа – «Курица Генриха IV». Согласно этим правилам изобретатели игры создавали ее с целью разобраться в разнообразных условиях, которые сопровождали Французскую революцию (Lacombe, 1792: 236). Собственно, поэтому звенья цепи наделены соответствующим символизмом. В данном случае более подробно расписаны правила на поле: количество игроков, размер ставок, очередность хода, завершение игры. Как было указано в публиковавшемся в середине XIX века в Париже сборнике ответов на самые разнообразные вопросы, основной целевой аудиторией являлись деревенские жители, которые, играя в тавернах в такую игру, могли бы узнавать о преимуществах и достижениях Революции (L'intermédiaire, 1866: 59).

Изучая символику поля игры «Отдых отца Жерара, или курица в горшке Генриха IV», можно выделить следующие смысловые элементы, которые игрок должен был преодолеть на пути к финишу:

«Равенство» (1), «Узурпация» (2), «Рабство» (3), «Невежество» (4), «Суеверие» (5), «Гражданские войны» (6), «Анархия» (7), «Жестокость» (8), «Король Генрих IV» (9), «Доброта» (10), «Курица» (11), «Другая курица» (12), «Общество» (13), «Закон» (14), «Общее благо» (15), «Курица» (16), «Предательство» (17), «Деспотизм» (18), «Малые дома» (19), «Дух завоеваний» (20), «Национальный долг» (21), «Нищета» (22), «Третье сословие» (23), «Налоги» (24), «Духовенство» (25), «Дворянство» (26), «16 округов» (27), «Интрига» (28), «Министры» (29), «Курица» (30), «Легр де каше» (31), «Бастилия» (32), «Генеральные откупщики» (33), «Банкротство» (34), «Автор духа законов» (35), «Мужество» (36), «Курица» (37), «Философия» (38), «Великий Вольтер» (39), «Терпимость» (40), «Жан-Жак Руссо» (41), «Права человека» (42), «Национальная кокарда» (43), «Курица» (44), «Революция» (45), «Гений Мирабо» (46), «Национальное собрание» (47), «Патриотизм» (48), «Патриотический подарок» (49), «Религия» (50), «Исполнительная власть» (51), «Франция» (52), «Слава» (53), «Федерация» (54), «Алтарь Родины» (55), «Память о 14 июля» (56), «Брачный алтарь» (57), «Законодательная власть» (58), «Принцы» (59), «Сокрытие» (60), «Бдительность» (61), «Ответственность» (62), «Король Людовик XVI» (63), «Дофин» (64), «Бегство в Варенн» (65), «Любовь к Родине» (66), «Принятие Конституции» (67), «Контрреволюционеры» (68), «Аристократы» (69), «Монахи» (70), «Раздор» (71), «Непостоянство» (72), «Курица» (73), «Французские граждане» (74), «Единение» (75), «Свобода» (76), «Гражданская корона» (77), «Любовь ближнего» (78), «Судебная власть» (79), «Королевский принц» (80), «Возобновление» (81), «Рай» (82), «Новая конституция» (83) (Les Delassements, 1792a; Les Delassements, 1792b; Les Delassements, 1792c).

В итоге используемые в игре понятия и концепты можно подразделить на такие категории:

- важные качества человека революционной эпохи (патриотизм, бдительность, ответственность и т.д.);
- значимые исторические деятели (Генрих IV, Вольтер, Руссо, Мирабо);
- проблемы Франции Старого порядка (узурпация, невежество, рабство, деспотизм и т.д.);
- характеристика Франции нового типа (исполнительная, законодательная, судебная власти, Конституция и т.д.);

- структура французского общества (третье сословие, духовенство, принцы и т.д.).

Таким образом, в данном контексте путь игрока начинался с концепта равенства, финал пройденного пути завершался принятой в 1791 г. конституцией, символически иллюстрированной рогом изобилия, из которого по центру поля были рассыпаны плоды и монеты.

Данный путь объяснен и опубликован в моральных принципах, помещенных на поле. Согласно им равенство было первым состоянием среди людей. Самые хитрые и самые сильные вскоре подчинили слабых, узурпация привела к рабству; из рабства родилось невежество; привычка к трусливому подчинению породила суеверие, а отсюда появились междоусобные войны, анархия, жестокость ([Les Delassemens, 1792a](#); [Les Delassemens, 1792b](#); [Les Delassemens, 1792c](#)). Как видим, здесь можно проследить определенные параллели с доктриной Ж.-Ж. Руссо о естественном состоянии человека. Далее благодаря новому образованию формируется поколение новых людей. Между гражданами будет царить согласие, свобода непоколебима. Любовь к ближнему, как предписываемая религией, так и конституцией, превращает возрожденных французов в общество братьев. Согласно моральным принципам такое общество, состоящее из добродетельных людей, станет раем на земле; и именно из новой Конституции будут проистекать все блага ([Les Delassemens, 1792a](#); [Les Delassemens, 1792b](#); [Les Delassemens, 1792c](#)).

Более того, нарратив данной игры устроен таким образом, что проблемы Старого порядка были обозначены в начале пути: они в основном занимали ячейки от № 2 до № 8. После короля Генриха IV (9) происходит кардинальная смена концептов на доброту, закон, общество, общее благо и пр. Отдельно отметим, что последними ячейками на пути к конституции являются возобновление и рай. Интересно, что образ Генриха IV в данной игре использовался как символ удачливости: если игрок попадал на данную ячейку (9), то получал из кассы 16 жетонов (прим. Т.Д. – равно 16 су). В моральных принципах игры обозначено, что Генрих IV был тем самым монархом, которого послало небо, что это был принц, полный доброты, который любил всех людей, он осчастливил общество своим уважением к закону и желал всем общего блага ([Les Delassemens, 1792a](#); [Les Delassemens, 1792b](#); [Les Delassemens, 1792c](#)). Как видим, данный нарратив более сложный, если сравнить его с дискурсом игр Французской революции.

Игра «Отдых отца Жерара, или курица в горшке Генриха IV» построена на принципах, общих для игры «в гуся», – это касалось случаев, когда игроки встречались на одной ячейке или кто-то при приближении к финалу (83) выкидывал на костях значение большее, чем 83. Вместе с тем не только 83 ячейки поля обладали символизмом и несли определенный пропагандистский дискурс. Часть правил еще в большей степени была наполнена революционной символикой. Так, поскольку игра позиционировала себя как национальная, выигрывавшие обязаны были передать 15 % выигрыша беднякам, поскольку цель игры состояла в том, чтобы обучать и получать удовольствие, а не обирать других ([Les Delassemens, 1792a](#); [Les Delassemens, 1792b](#); [Les Delassemens, 1792c](#)).

В данной игре большое внимание уделялось механике перемещения между ячейками-концептами и смыслом, подразумевавшимся под этими перемещениями. С концептами «Деспотизм» (18), «Летр де каше» (31) и «Бастилия» (32), бывшими символами произвола Старого порядка, был связан механизм выбытия игрока из игры до той поры, пока он снова не оплачивал первоначальный взнос в кассу. Тот, кто приходил на ячейку «16 округов» (27), также должен был покинуть игру. Если участник попадал на номер «Генеральные откупщики» (33), следовало положить в кассу 12 жетонов. Таким образом, мы видим, как за характерными атрибутами прежней Франции закреплялись и пропагандировались их отрицательные коннотации.

В моральных принципах игры данные концепты объяснены так, что после правления Генриха IV в стране установился деспотизм. Вследствие завоеваний, которые вел этот наследник, появился государственный долг, который третье сословие, доведенное до нищеты тяжелым бременем налогов, несло с мужеством, мягкостью и терпением. Духовенство, как и дворянство, ничего не платило. Министры изобрели летр де каше, Бастилию и генеральных откупщиков, которые привели страну к банкротству ([Les Delassemens, 1792a](#); [Les Delassemens, 1792b](#); [Les Delassemens, 1792c](#)).

Наиболее характерные представители Старого порядка не должны были вызывать у игравших положительные эмоции, поскольку при попадании на номер «Принцы» (59), необходимо было заплатить 10 жетонов в кассу, на «Аристократов» (69) – вернуться назад на «Права человека» (42), «Монахи» (70) возвращали игрока в «Общество» (13), «Дворянство» (26) – на старт. С номера 25 «Духовенство» следовало с антицелибатным намерением переместиться на «Брачный алтарь» (57).

Помимо негативных коннотаций, связанных с характерными признаками Франции Старого порядка, в игре можно проследить, как был показан принцип разделения властей и его связь с фигурой Монтескье. В правилах прописаны переходы и случаи, в которых игрок должен был перейти от ячейки «Монтескье» (35) вперед на исполнительную (51), законодательную (58) и судебную (79) власти. Не только философские доктрины Монтескье пропагандировались как основополагающие тезисы революционного строительства. Вольтер (39), а также Мирабо (46) похожим образом были связаны с «Гражданской короной» (77), Руссо (41) – со «Свободой» (76). Мы видим, как факт попадания на философов вел к прогрессу в продвижении на пути к финишу.

В игре обосновывалось значение трудов этих просветителей. Так, у Монтескье хватило смелости приподнять угол завесы, скрывавшей права, благодаря чему распространился дух философии. Вольтер проповедовал толерантность, Жан-Жак Руссо учил правам человека ([Les Delassemens, 1792a](#); [Les Delassemens, 1792b](#); [Les Delassemens, 1792c](#)). Таким образом, в игре были показаны предпосылки, благодаря которым стала возможна Революция.

В ней также особое внимание уделялось патриотическим концептам. Акцент делался на том, что «Мужество» (36) вело к «Славе» (53), «Революция» (45) ассоциировалась с «Возобновлением» (81), «Национальное собрание» (47) – с «Единением» (75), «Религия» (50) вела к «Любви к ближнему» (78). Попадание на ячейку «Патриотизм» (48) позволяло игроку взять 6 жетонов из общей кассы. Если кто-то оказывался на номере «Патриотический дар» (49), ему следовало заплатить 10 жетонов, однако после этого игрок перемещался далее по полю на «Алтарь Родины» (55). Находясь на ячейке «Французские граждане» (74), игрок мог взять деньги из кассы. Если кто-то оказывался на номере «Национальный долг» (21), он мог по желанию уплатить 6 жетонов в кассу.

Особое внимание было уделено тем изменениям, что произошли в государстве благодаря Революции. В игре декларировался принцип ответственности министров перед Национальным собранием: прибыв на ячейку «Министры» (29), игрок перемещался на ячейку «Ответственность» (62). Сам концепт «Франция» (52) был связан с «Бдительностью» (61). При попадании на ячейку «14 июля» (56) игрок получал 12 жетонов из кассы и перемещался вперед на «Свободу» (76). Таким образом подчеркивалось, что события 14 июля 1789 г. привели страну к свободе.

В данной игре так же, как и в играх Французской революции, Франция была представлена и прославлялась как конституционная монархия, образ Людовика XVI складывался в благоприятном ключе. Сам Людовик XVI (63) был связан с ячейкой «Принятие Конституции» (67), «Дофин» (64) – с «Королевским принцем» (80). Исследователь Нил МакГрегор рассматривал данную игру как пропаганду конституционной монархии, продолжавшую миф о добром короле Генрихе, по стопам которого собирался следовать Людовик XVI, уже избавившийся от прежних заблуждений ([Seville, 2019: 86-87](#)). Важными точками на пути становления новой конституционной Франции выступали 14 июля 1789 г. и праздник Федерации, который объединил всех граждан; это все не могло произойти без того факта, что законодательная власть отныне находилась в руках представителей нации, а исполнительная – осуществлялась в рамках, обозначенных Конституцией ([Les Delassemens, 1792a](#); [Les Delassemens, 1792b](#); [Les Delassemens, 1792c](#)).

Вместе с тем внимание уделялось тем опасностям, с которыми столкнулась Франция в революционные годы. Так, при попадании на ячейку «Бегство в Варенн (65)» игрок был обязан вернуться назад, на «Закон» (14), «Контрреволюционеры» – на «Малые дома» (19). «Раздор» (71) логичным образом возвращал игрока к «Анархии» (7), а «Непостоянство» (72) вело к «Рабству» (3). При попадании на «Суеверие» (5) игрок был обязан заплатить 8 жетонов.

Таким образом, игра «Отдых отца Жерара, или курица в горшке Генриха IV» позволяет понять, какие концепты были важны с точки зрения пропаганды среди населения. Исходя из этого, мы видим, что обществу было важно объяснить в доступной и понятной форме основные принципы новой революционной Франции – роль и ошибки прежних акторов, недостатки прежних порядков, принципы, на которых строилось новое государство, нововведения революции и многое другое.

Известна другая версия данной игры – «Национальная и обучающая игра, или забавные и поучительные уроки», 1792 г. Она также содержит 83 ячейки, которые символически представляют французские департаменты. Игра обладает отличной от предыдущей игры иконографией. В центре наряду с рогом изобилия изображен Гений свободы, который занимается просвещением французов. Отмечено, что он «пришел после тысячи лет, чтобы изменить наши вульгарные законы, и что счастье всех – это плоды Просвещения» ([Jeu national, 1791-1792](#)). По бокам показаны сцены жизни Генриха IV.

Здесь также проложен путь от Равенства к Конституции, но имеются и отличия: часть ячеек заменена на другие понятия, а часть – перемещена по цепочке вперед; отсутствуют моральные принципы, разъясняющие использованные в игре концепты, как это было сделано в игре «Отдых отца Жерара, или курица в горшке Генриха IV».

Пожалуй, самое важное изменение состоит в наличии таких концептов, как «Вооруженные силы» (77), «Апофеоз великих людей» (81) и «Новое образование» (82), которых нет в игре «Отдых отца Жерара, или курица в горшке Генриха IV». В «Национальной и обучающей игре» отсутствуют такие понятия, как «Суеверие» (5), которое заменено на «Соблазнение» (5), «16 округов» (27), «Патриотизм» (48), «Судебная власть» (79).

Таким образом, в играх, использовавших образ Генриха IV и отца Жерара, мы также видим воплощение идеи прогресса: как от негативных моментов государство проходило путь возобновления, в конце которого Франция достигала своего могущества, и именно конституция являлась венцом всех благ общества и главным достижением Французской революции.

В целом можно сказать, что революционеры не теряли времени даром, изменяя культурные практики в соответствии со стоящими перед ними целями. И данные настольные игры были не единичными случаями создания политического нарратива в повседневной практике. Так, например, двое французов – издатель Жом и гравер Дюгурк – дошли до того, что в 1793 г. изменили дизайн

колоды игральных карт, убрав изображения тузов, королей, королев и валетов и заменив их изображениями Закона, Духа Мира и Свободы Прессы ([Dugourc, 1793](#)).

## 5. Заключение

В конечном итоге на примере настольных игр «в гуся», изданных в годы Французской революции, мы можем проследить, как происходила пропаганда революционных ценностей. Игры, являясь источниками повседневных культур и практик, несли мощную идеологическую составляющую, направленную на пропаганду новых для Франции и французского общества ценностей. Это были правовые, общественные, политические нормы, трансформировавшие французское общество в конце XVIII века. Эти игры были вписаны в текущие реалии и отражали наиболее значимые идеи, которые следовало донести населению. Фактически в них содержались положения, разъясняющие слабые стороны Старого порядка, а также идеи политического прогресса, который прошла Франция, венцом которого общество полагало достижения Революции.

## 6. Благодарности

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 22-78-00106, <https://rscf.ru/project/22-78-00106/>.

## Литература

[Демичева, 2022](#) – Демичева Т.М. Деспотизм или просвещенный абсолютизм? К образу России в труде аббата Рейналя «История обеих Индий» // *Электронный научно-образовательный журнал «История»*. 2022. Т. 13. № 2(112).

[Collot d'Herbois, 1790](#) – *Collot d'Herbois J.-M.* La Famille patriote ou La Fédération, pièce nationale en deux actes et en prose, suivie d'un divertissement, représentée à Paris, sur le Théâtre de Monsieur, le 17 juillet 1790. Paris, Veuve Duchesne, 1790. 57 p.

[Crépy, 1768](#) – *Crépy J.-B.* Le Nouveau jeu de la Marine. 1768. Бумага, печать типографская, гравюра. Государственный Эрмитаж (ГЭ); сектор гравюр Отдела западноевропейского искусства: инв. № ОГ-199214.

[Daumont, 1751](#) – *Daumont J.-F.* Le Jeu des fortifications. 1751. Бумага, печать типографская, гравюра. Государственный Эрмитаж (ГЭ); сектор гравюр Отдела западноевропейского искусства: инв. № ОГ-199212.

[Dugourc, 1793](#) – *Dugourc J.-D.* Nouvelles cartes de la Republique française / plus de rois de dames de valets : le génie, la liberté, l'égalité les remplacent, la loi seule est au dessus d'eux... par brevet d'invention [estampe]. [1793-1794]. [Electronic resource]. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8412202g> (date of access: 24.02.2023).

[Gilpin, 2020](#) – *Gilpin E.D.* Café Liberté: The Role of the Coffeehouse in the French Revolution. // *The Alexandrian*. 2020. IX (1). pp. 1-11.

[Girard, Quérel, 1982](#) – *Girard A.R., Quérel C.* L'histoire de la France racontée par le Jeu de l'Oie. Paris, Balland, Massin, 1982. 191 p.

[Jeu de la révolution, 1790-1791a](#) – Jeu de la Revolution française : tracé sur le plan du d'oye renouvelé des Grecs. [1790-1791]. Бумага, гравюра офортном. Государственный Эрмитаж (ГЭ); сектор гравюр Отдела западноевропейского искусства: инв. № ОГ-116095.

[Jeu de la révolution, 1790-1791b](#) – Jeu de la Revolution française : tracé sur le plan du d'oye renouvelé des Grecs : [estampe]. [Paris ?] : [s.n.], [1790-1791]. [Electronic resource]. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6943965b> (the date of access: 24.02.2023).

[Jeu de la révolution, 1790-1791c](#) – Jeu de la Revolution française : tracé sur le plan du d'oye renouvelé des Grecs : [estampe]. Paris: Lépine [1790-1791]. [Electronic resource]. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6943964x> (date of access: 24.02.2023).

[Jeu de la révolution, 1791a](#) – Jeu de la révolution française, [1791]. Бумага, гравюра офортном, раскрашенная. Государственный Эрмитаж (ГЭ); сектор гравюр Отдела западноевропейского искусства: инв. № ОГ-116094.

[Jeu de la révolution, 1791b](#) – Jeu de la révolution française: [estampe]. [S.l.] : [s.n.], [s.d.]. [Electronic resource]. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8411436n> (date of access: 24.02.2023).

[Jeu national, 1791-1792](#) – Jeu national et instructif ou leçons exemplaires et amusantes: données aux bons citoyens, par Henri IV et le Pere Gerard : [estampe] / [non identifié]. A Paris : chez Basset. [1791–1792]. [Electronic resource]. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6948118g> (date of access: 24.02.2023).

[L'intermédiaire, 1866](#) – L'intermédiaire des chercheurs et curieux: Notes and queries français : questions et réponses, communications diverses à l'usage de tous, littérateurs et gens du monde, artistes, bibliophiles, archéologues, généalogistes, etc. Paris, de Ch Meyreueis, 1866. Vol. III. 750 p.

[La Marinière, 1654](#) – *La Marinière, de.* La maison académique: contenant un recueil général de tous les jeux divertissans pour se rejoyr agréablement dans les bonnes compagnies/par le sieur D.L.M. [de La Marinière]. Paris: chez Robert de Nain et Marin Leché, 1654. 260 p.

- [Lacombe, 1792](#) – *Lacombe, J.* Encyclopédie méthodique. Dictionnaire des jeux, faisant suite au tome III des mathématiques. A Paris, chez Panckoucke, 1792. 362 p.
- [Les Delassemens, 1792a](#) – Les Delassemens du Pere Gerard ou la poule de Henri IV : Mise au Pot en 1792: Jeu National: [estampe]. London: at M. Smith, 3 Jannary [1792]. [Electronic resource]. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b69481157> (date of access: 24.02.2023).
- [Les Delassemens, 1792b](#) – Les Délassemens du Pere Gerard ou la poule de Henri IV : mise au pot en 1792: jeu national: [estampe]. A Strasbourg: chez Treuttel, [1792]. [Electronic resource]. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6948116n> (the date of access: 24.02.2023).
- [Les Delassemens, 1792c](#) – Les Delassemens du Pere Gerard ou la poule de Henri IV [Image fixe]: mise au pot en 1792: jeu national: [estampe]. [Paris?]: [s.n.], [1792]. [Electronic resource]. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b69481172> (date of access: 24.02.2023).
- [Letourmy, 1750](#) – *Letourmy J.-B.* Le Jeu Royal de l’Oie. Renouvelé des Grecs. A Orléans Chez Letourmy. 1750. [Electronic resource]. URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=851> (date of access: 24.02.2023).
- [Mauborgne, 1792](#) – *Mauborgne J.N., Basset.* Jeu Géographique des LXXXIII Departemens Présenté à la Convention Nationale. Dressé par J. N. Mauborgne ancien Professeur. Paris: Chez Basset, 1792. [Electronic resource]. URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=2778> (date of access: 24.02.2023).
- [Mauborgne, 1795](#) – *Mauborgne, J.N., Basset.* Jeu géographique de la République Française: présenté à la Convention Nationale. Paris: Chez Basset, 1795. [Electronic resource]. URL: <https://www.loc.gov/item/79695291/> (date of access: 24.02.2023).
- [Mardon et al., 2020](#) – *Mardon A., Wiebe J., Dansereau P., Tombrowski L.* The History of Board Games. Edmonton, Golden Meteorite Press, 2020. 102 p.
- [Morainville, 1789](#) – *Morainville, de.* L’Union des trois Ordres et la Poule au pot, ou Moyens de remplir le déficit & d’assurer l’extinction totale des dettes de l’État, sans nouveaux impôts et de supprimer, dès-à-présent, dans tout le royaume, les tailles, fouages, affouages et afflorinemens, la capitation, les douanes et traites intérieures, toutes les loteries, les grandes et petites gabelles, la vente exclusive du tabac et les devoirs de Bretagne. [S.l.] : [s.n.], 1789. 90 p.
- [Quand ce, 1789](#) – Quand ce ra la poule au pot: [estampe]. Paris, 1789. [Electronic resource]. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6944117t/> (date of access: 24.02.2023).
- [Rousseau J.-J., 1782](#) – *Rousseau J.-J.* Considérations sur le gouvernement de Pologne. Londres, 1782. 274 p.
- [Seville, 2019](#) – *Seville A.* The Cultural Legacy of the Royal Game of the Goose: 400 years of Printed Board Games. Amsterdam, Amsterdam University Press, 2019. 392 p.
- [Seville, 2021](#) – *Seville A.* The Garden of the Goose // *Garden History*. 2021. 49(1). Pp. 33-52.

## References

- [Collot d’Herbois, 1790](#) – *Collot d’Herbois, J.-M.* (1790). La Famille patriote ou La Fédération, pièce nationale en deux actes et en prose, suivie d’un divertissement, représentée à Paris, sur le Théâtre de Monsieur, le 17 juillet 1790. Paris, Veuve Duchesne, 57 p.
- [Crépy, 1768](#) – *Crépy, J.-B.* (1768). Le Nouveau jeu de la Marine. The State Hermitage Museum N° OG-199214.
- [Daumont, 1751](#) – *Daumont, J.-F.* (1751). Le Jeu des fortifications. The State Hermitage Museum N° OG-199212.
- [Demicheva, 2022](#) – *Demicheva, T.M.* (2022) Despotizm ili prosveshhennyj absoljutizm? K obrazu Rossii v trude abbata Rejnalja «Istorija obeih Indij» [Despotism or Enlightened Absolutism? Towards the Image of Russia in the Work of Abbé Raynal “Histoire des Deux Indes”]. *Elektronnyj nauchno-obrazovatel’nyj zhurnal “Istorija”*. 13. 2(112). [in Russian]
- [Dugourc, 1793](#) – *Dugourc, J.-D.* (1793–1794). Nouvelles cartes de la Republique française / plus de rois de dames de valets: le génie, la liberté, l’égalité les remplacent, la loi seule est au dessus d’eux... par brevet d’invention [estampe]. [Electronic resource]. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8412202g> (date of access: 24.02.2023).
- [Gilpin, 2020](#) – *Gilpin, E.D.* (2020). Café Liberté: The Role of the Coffeeshouse in the French Revolution. *The Alexandrian*. IX (1): 1-11.
- [Girard, Quérel, 1982](#) – *Girard, A.R., Quérel, C.* (1982). L’histoire de la France racontée par le Jeu de l’Oie. Paris, Balland, Massin. 191 p.
- [Jeu de la révolution, 1790–1791a](#) – Jeu de la Revolution française : tracé sur le plan du d’oye renouvelé des Grecs. (1790-1791). The State Hermitage Museum N° OG-116095.
- [Jeu de la révolution, 1790-1791b](#) – Jeu de la Revolution française : tracé sur le plan du d’oye renouvelé des Grecs (1790-1791). Paris. [Electronic resource]. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6943965b> (the date of access: 24.02.2023).

[Jeu de la révolution, 1790-1791c](#) – Jeu de la Revolution française : tracé sur le plan du d'oye renouvelé des Grecs. (1790-1791). Paris: Lépine. [Electronic resource]. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6943964x> (date of access: 24.02.2023).

[Jeu de la révolution, 1791a](#) – Jeu de la révolution française (1791). The State Hermitage Museum № OG-116094.

[Jeu de la révolution, 1791b](#) – Jeu de la révolution française. [S.l.] : [s.n.], [s.d.]. [Electronic resource]. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8411436n> (date of access: 24.02.2023).

[Jeu national, 1791-1792](#) – Jeu national et instructif ou leçons exemplaires et amusantes : données aux bons citoyens, par Henri IV et le Pere Gerard. (1791-1792). A Paris: chez Basse. [Electronic resource]. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6948118g> (date of access: 24.02.2023).

[L'intermédiaire, 1866](#) – L'intermédiaire des chercheurs et curieux : Notes and queries français : questions et réponses, communications diverses à l'usage de tous, littérateurs et gens du monde, artistes, bibliophiles, archéologues, généalogistes, etc. (1866). Paris, de Ch Meyreueis. Vol. III. 750 p.

[La Marinière, 1654](#) – *La Marinière, de.* (1654). La maison académique: contenant un recueil général de tous les jeux divertissans pour se rejouyr agréablement dans les bonnes compagnies/par le sieur D.L.M. [de La Marinière]. Paris: chez Robert de Nain et Marin Leché. 260 p.

[Lacombe, 1792](#) – *Lacombe, J.* (1792). Encyclopédie méthodique. Dictionnaire des jeux, faisant suite au tome III des mathématiques. A Paris, chez Panckoucke. 362 p.

[Les Delassemens, 1792a](#) – Les Delassemens du Pere Gerard ou la poule de Henri IV: Mise au Pot en 1792: Jeu National. (1792). London: at M. Smith. [Electronic resource]. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b69481157> (date of access: 24.02.2023).

[Les Delassemens, 1792b](#) – Les Délassemens du Pere Gerard ou la poule de Henri IV: mise au pot en 1792: jeu national. (1792). A Strasbourg: chez Treuttel. [Electronic resource]. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6948116n> (date of access: 24.02.2023).

[Les Delassemens, 1792c](#) – Les Delassemens du Pere Gerard ou la poule de Henri IV [Image fixe] : mise au pot en 1792: jeu national. Paris, 1792. [Electronic resource]. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b69481172> (date of access: 24.02.2023).

[Letourmy, 1750](#) – *Letourmy, J.-B.* (1750). Le Jeu Royal de l'Oie. Renouvelé des Grecs. A Orléans Chez Letourmy. [Electronic resource]. URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=851> (date of access: 24.02.2023).

[Mauborgne, 1792](#) – *Mauborgne, J.N, Basset* (1792). Jeu Géographique des LXXXIII Departemens Présenté à la Convention Nationale. Dressé par J. N. Mauborgne ancien Professeur. Paris: Chez Basset. [Electronic resource]. URL: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=2778> (date of access: 24.02.2023).

[Mauborgne, 1795](#) – *Mauborgne, J.N, Basset* (1795). Jeu géographique de la République Française: présenté à la Convention Nationale. (1795). Paris: Chez Basset. [Electronic resource]. URL: <https://www.loc.gov/item/79695291/> (date of access: 24.02.2023).

[Mardon et al., 2020](#) – *Mardon, A., Wiebe, J., Dansereau, P., Tombrowski, L.* (2020). The History of Board Games. Edmonton, Golden Meteorite Press. 102 p.

[Morainville, 1789](#) – *Morainville, de.* (1789). L'Union des trois Ordres et la Poule au pot, ou Moyens de remplir le déficit & d'assurer l'extinction totale des dettes de l'État, sans nouveaux impôts et de supprimer, dès-à-présent, dans tout le royaume, les tailles, fouages, affouages et afflorinemens, la capitation, les douanes et traites intérieures, toutes les loteries, les grandes et petites gabelles, la vente exclusive du tabac et les devoirs de Bretagne. [S.l.]. 90 p.

[Quand ce, 1789](#) – Quand ce ra la poule au pot. Paris, 1789. [Electronic resource]. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6944117t/> (date of access: 24.02.2023).

[Rousseau J.-J., 1782](#) – *Rousseau, J.-J.* (1782). Considérations sur le gouvernement de Pologne. Londres. 274 p.

[Seville, 2019](#) – *Seville, A.* (2019). The Cultural Legacy of the Royal Game of the Goose: 400 years of Printed Board Games. Amsterdam, Amsterdam University Press. 392 p.

[Seville, 2021](#) – *Seville, A.* (2021). The Garden of the Goose. *Garden History*. 49(1): 33-52.

## Власть, общество и государство в настольных играх Французской революции

Таисия Максимовна Демичева <sup>a, \*</sup>

<sup>a</sup> Санкт-Петербургский государственный университет, Российская Федерация

**Аннотация.** Данное исследование посвящено анализу дискурсов и нарративов, представленных в настольных играх времен Французской революции. Данные источники важны для

\* Корреспондирующий автор

Адреса электронной почты: [t.demicheva@spbu.ru](mailto:t.demicheva@spbu.ru) (Т.М. Демичева)

понимания повседневных культурных практик, поскольку настольные игры могли отображать трансформацию общества и государства во Франции в революционные годы. Основываясь на играх, которые иллюстрировали изменения общества и государства во Франции в годы революции, нами проанализирован созданный ими дискурс, чтобы определить характерные черты в восприятии власти, государства и общества в годы Французской революции.

Методология исследования основана на подходах новой культурной истории, истории ментальностей, новой политической истории. В исследовании показано, что игры «в гуся» времен Французской революции служили инструментом пропаганды среди общества революционных идеалов, с одной стороны, с ниспровержением прежних порядков – с другой, а также служили инструментом пропаганды идеи политического прогресса, к которому вела Французская революция.

**Ключевые слова:** Французская революция, Просвещение, настольные игры, новая культурная история, игры «в гуся», Национальное собрание, Конституция 1791 г., история Франции, антропология власти.