**Елена Сергеевна Сонина**

Санкт-Петербургский государственный университет

[sonina@mail.ru](mailto:sonina@mail.ru)

**Отражение Северной войны (1700–1721)   
в международных настольных играх**

Проводятся параллели между настольной игрой и журналистикой, анализируются 25 выявленных международных настольных игр, посвященных Северной войне, отмечаются тенденции игровой подачи военного противостояния Швеции и Северного союза.

Ключевые слова: Петр I, Северная война, Полтава, международный варгейм.

Качественная настольная игра частично выполняет те же функции, что и качественная журналистика: отражает сформированное общественное мнение, хранит культурную память народа, воспитывает в подрастающем поколении чувство сопричастности к истории своей страны. Более того, «настольные военные игры не только развлекали и воспитывали, но служили источником информации: из них можно было узнать топографию военных действий, вид обмундирования, боевую хронику» [1]. Рассмотрим, как на международном игровом уровне подается одна из ключевых для упрочения Российского государства войн.

Для исследования брались лишь игры, полностью посвященные Северной войне. Хроника Великой Северной войны не часто попадает в поле зрения разработчиков настольных игр. Игровое толкование сражений начала XVII века уступает в количественном отношении атмосфере наполеоновских войн, Крымской войне, Первой и Второй мировым войнам. Даже в капитальном труде М. С. Костюхиной, наиболее полно представившем отечественную настольную игру XVIII – первой половины XX века, нет упоминаний о подобных [2]. Всего мною было выявлено 25 игр с 1975 по 2019 гг. Из них странам-участникам военного конфликта принадлежит девять игр (Россия – пять, Швеция – четыре); странам с хорошо развитой системой игрового производства – 16 (США – 14, Великобритания – 2). Число выявленных игр не может считаться окончательным.

В советских играх историческая достоверность часто ретушировалась. Созданная Р. Я. Юриком в 1975 г. игра «Штурм крепости» в дизайне использовала именно мотивы начала XVIII века, но действующие имена и топонимика не назывались. В 1992 г. З. Л. Венедиктовой выполнена уже аутентичная игра-самоделка «Полтавский бой»: игрок вырезал и раскрашивал по образцам бумажные модели солдат русской и шведской армий. Петр I был представлен, Карл XII – нет (так в сознании русского ребенка закреплялся образ победителя). Следующие российские игры – уже современные. В 2011 г. фирма «Звезда» выпустила набор «Полтава». В набор входят правила игры, историческая справка и 70 миниатюр русских и шведских солдат Северной войны. Перекос наблюдается в цветовой гамме миниатюр. В этом же году вышла другая военно-историческая игра «Полтавская битва 1709» (А. Разыграев, издательство «Статус Белли»). Историческая хроника объективно воспроизводится с помощью игрового поля, фишек, кубиков и боевой таблицы. К 25 января 2020 г. поставлен финал сбора средств на минимальный тираж познавательной исторической игры по петровской эпохе «Мой флот» (авторы – К. Назаренко, В. Кунина, Л. Кипарисова).

Шведские игры по Северной войне были первыми среди зарубежных, ведь «Северная война (1700-1721) была периодом, которым до недавнего времени пренебрегали варгеймеры» [3]. “Holowczyn (Battle of the Moscow Roadˮ, 1980) и игра-симулятор Полтавской битвы “Peter the Great (The defeat of Sweden at Poltavaˮ, 1983) были созданы П. Энглундом. Шведский историк детально передал реальную обстановку, даже нерешительность русского командования в битве при Головчине и штурм редутов при Полтаве. В 2009 г. шведская компания “Three Crowns Game Productionsˮ выпустила игру, чей успех заставил США перевыпустить тираж, – “Pax Balticaˮ. Стратегия, созданная С. Малдуном, охватывает всю двадцатилетнюю войну; игроки могут выбрать себе любую из пяти наций, участвующих в битвах.

Англоязычные игры выпущены в 2000-х гг. Разработчиками использованы разные механики: варгеймы (“Polemos: Great Northern Warˮ, 2005, Великобритания; “Poltava's Dread Dayˮ, 2012. США); миниатюрные игры (“Great Northern War: Kliszowˮ, 2006, США), карточная игра (“Carolus. Great Northern Warˮ, 2010, Великобритания), рекламная игра для показа на выставке (“Poltava 1709ˮ, 2017, США) и пр.

Можно сказать, что история Северной войны в игровом международном пространстве подается объективно, с преобладанием разработок по ключевому событию – Полтавской баталии, но хорошо заметно стремление геймдизайнеров дать шанс игрокам выполнить иной сценарий, чем произошедший в далеком от нас XVIII веке.

Литература

1. Костюхина М. С. Военные настольные игры в русской досуговой культуре и воспитательных практиках XIX – начала XX века // Труды Карельского научного центра РАН. 2013. № 4. С. 56–67.

2. Костюхина М. С. Детский оракул. По страницам настольно-печатных игр. М., 2013.

3. Полтавское сражение и современный варгейм. URL: https://armflot.ru/traditsii/446-poltavskoe-srazhenie-i-sovremennyj-vargejm