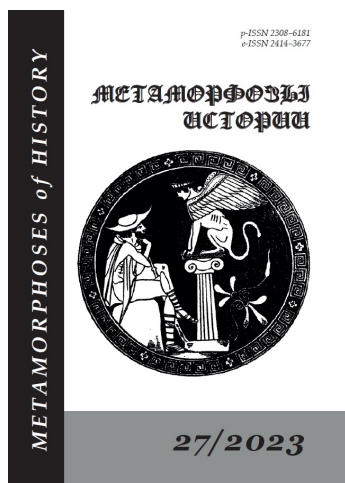




Метаморфозы истории 2013-2024

ISSN 2079-8784

URL - <http://ras.jes.su>

Все права защищены

Выпуск 27 Том . 2023

Французские игры «в гуся» середины XVIII века как источники по изучению антропологии власти Нового времени (по материалам из собрания Государственного Эрмитажа)

Демичева Таисия Максимовна

Старший преподаватель кафедры истории нового и новейшего времени, кандидат исторических наук, Санкт-Петербургский государственный университет

199034, Россия, Санкт-Петербург, Университетская наб., д. 7–9

Аннотация

В данной статье мы рассмотрим французские настольные игры середины XVIII века – Фортификационную игру и Новую морскую игру. Цель настоящего исследования состоит в том, чтобы проанализировать дискурс и символизм данных гравюр, а также рассмотреть идеи, которые в них транслировались. Рассматривая данные источники в рамках дискурса эпохи Просвещения, в заключении будет показано, что данные игры обладали многоаспектными функциями и служили как средством обучения, так пропаганды и продвижения престижа Франции в XVIII веке.

Ключевые слова: настольные игры, игра «в гуся», Франция, XVIII век, антропология власти

Дата публикации: 27.03.2023

Источник финансирования:

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

Демичева Т. М. Французские игры «в гуся» середины XVIII века как источники по изучению антропологии власти Нового времени (по материалам из собрания Государственного Эрмитажа) // *Метаморфозы истории* – 2023. – Выпуск 27 [Электронный ресурс]. URL: <https://history-metamorph.ru/S230861810023856-1-1> (дата обращения: 17.05.2024). DOI: 10.37490/S230861810023856-1

¹ Рассматривая феномен антропологии власти, важно изучить и проанализировать инструменты и механизмы, с помощью которых властные институты транслировали свои идеи. В данной статье мы обратимся к таким источникам, как настольные игры Нового времени и разберем интересующую нас проблематику на примере одного конкретного вида настольной игры – так называемой «игры в гуся».

² Эта игра была известна еще со времен Позднего Средневековья и представляет собой гравюру. На ней изображено поле, состоящее из определенного количества ячеек с учетом «опасных мест» (как правило, 63 ячейки, но были и исключения). Игрокам было необходимо преодолеть данные ячейки, чтобы достичь финала и забрать кассу, поскольку они делали ставки во время игры.

³ Механизм игры «в гуся» предполагал наличие пары костей для определения очередности хода. В ряде случаев правила были выгравированы в центре поля. Кроме этого существовали и специальные издания, словари, содержавшие свод правил по известным в Новое время играм. Так, в 1792 году был опубликован Словарь игр (*Encyclopédie méthodique. Dictionnaire des jeux , faisant suite au tome III des mathématiques*)¹, включавший свод правил ряда настольных игр, популярных к концу XVIII века. В ряде случаев он позволяет восполнить часть пробелов, касающихся количества игроков и хода игры, если это не было указано на игровом поле.

⁴ В настоящем исследовании нас, в первую очередь, интересует не механика и правила игры «в гуся», а символизм и иконография, используемая во Франции Нового времени в данных источниках. Источники, на которых построено исследование, хранятся в отделе Западноевропейского искусства Государственного Эрмитажа – *Le Nouveau jeu de la Marine* (Новая морская игра), 1768 г. и *Le Jeu des fortifications* (Фортификационная игра), 1751 г.

⁵ История создания настольной игры «в гуся» подробно рассматривается в монографиях Эдди Дагана «*Early Modern Board Games: The Royal Game of Goose*» и Эдриена Сэвилла «*The Cultural Legacy of the Royal Game of the Goose: 400 years of Printed Board Games*». В последнем исследовании замечен подход исследователя к историческим настольным играм в рамках методологии новой культурной истории. Стоит отметить, что если в зарубежной историографии можно наблюдать определенный всплеск интереса к таким источникам Нового времени, как настольные игры², то в отечественной историографии данный объект в основном рассматривается больше как археологический³, нежели как источник по изучению дискурсов и нарративов Нового времени.

⁶ В данном исследовании мы предпримем попытку изменить данную ситуацию. Наша цель будет состоять в том, чтобы проанализировать дискурсы и нарративы французской настольной игры «в гуся» середины XVIII века. При проведении исследования наша методология будет базироваться на принципах новой культурной истории, новой политической истории и истории ментальностей.

⁷ Фортификационная игра (Le Jeu des fortifications)⁴ предназначалась для студентов престижной Королевской военной школы, основанной Людовиком XV в 1751 г., возможность поступить в которую имела только у дворян. Как это часто бывало с гравюрами, данный источник несколько раз переиздавался и к 1751 г. это было пятым изданием данной игры.

⁸

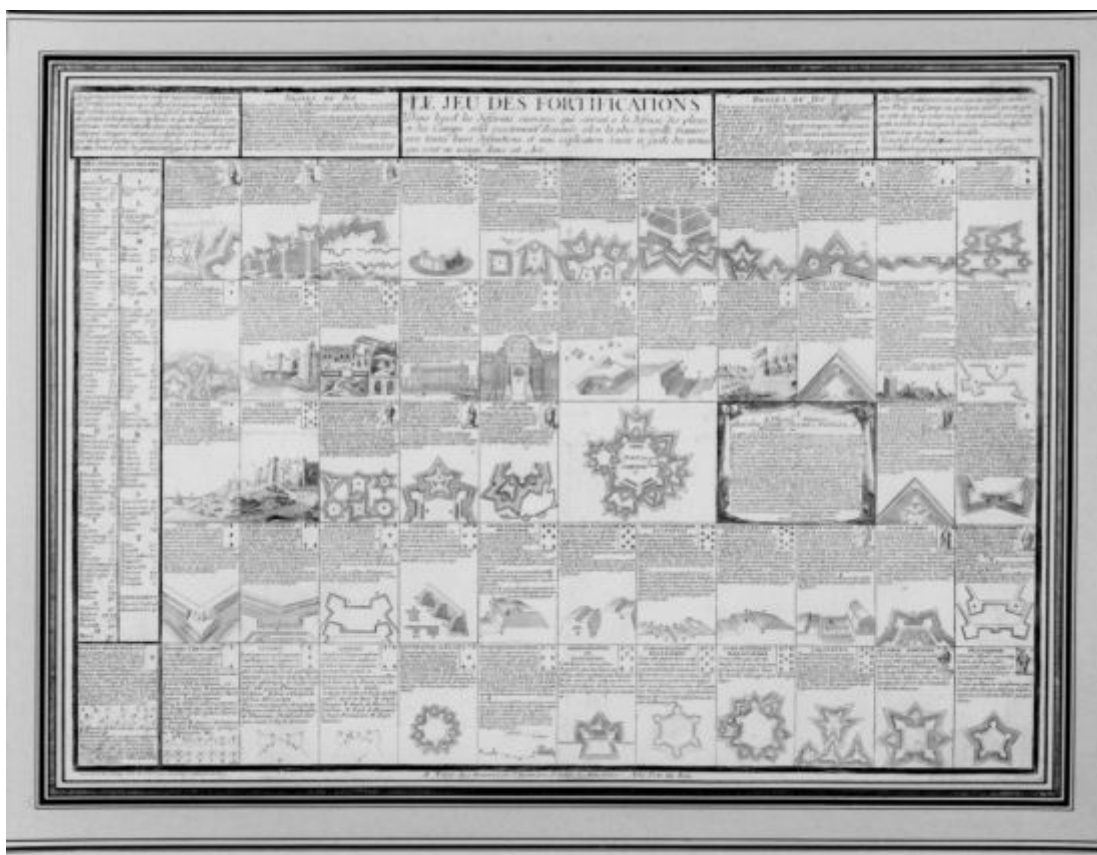


Рис. 1. Фортификационная игра. Изображение взято из открытого источника. Ciompi, Luigi, Seville, Adrian. Giochi dell'Oca e di percorso. URL : <http://www.giochidelloca.it/> (дата обращения: 22.12.2022).

⁹ Поле игры представляет собой 53 ячейки, которые необходимо преодолеть, чтобы достигнуть конечной точки пути – крепости, расположенной в центре игрового поля. Одним из важных принципов, положенных в основу данной игры, был педагогический: игрок должен был начать свой путь с азов, а именно с изучения геометрии, чтобы в конце достигнуть финальной точки – крепости.

¹⁰ Собственно, сами издатели игры так поясняли свой выбор: «Геометрия является необходимым введением в фортификационную науку, поскольку именно с ее помощью инженеры ведут свою работу, составляют планы местностей и расстояние до мест, а офицеры выгодно выстраивают армию в бою и разбивают

лагерь либо для того, чтобы атаковать или чтобы защищаться. Мы сочли уместным дать некоторые сведения о первых принципах этой науки в первых рисунках этой карты»⁶.

¹¹ Поскольку одна из задач игры виделась в обучении азам фортификационного дела, авторам было важно донести до аудитории основные понятия и характеристики, необходимые для понимания фортификационного искусства. Так, на игровом поле мы находим информацию, разъясняющую, что «Фортификация — это искусство, которое учит, как привести место, лагерь или любой другой пост в состояние, достаточно выгодное для того, чтобы небольшое количество войск могло легко защитить его от значительной армии. Слово «фортификация» также используется для обозначения всех видов работ, которые могут послужить укреплению»⁷. Для достижения данных задач авторы стремились придерживаться принципа достоверности, что указано на гравюре: «Фортификационная игра, в которой различные приспособления, служащие для защиты мест и лагерей, точно нарисованы в соответствии с новейшей манерой со всеми их определениями и кратким и простым объяснением терминов, которые используются в этом искусстве»⁸. Иными словами, мы видим, как в самой игре содержатся основы, необходимые для изучения военного дела, и объяснение понятий, которые будет использовать студент Королевской военной школы при игровом обучении.

¹² Таким образом, цель данной игры состояла в том, чтобы дать дворянской молодежи начальные знания в области фортификационного искусства. Особо хочется подчеркнуть, что данная цель была прямо прописана в посвящении, расположенном в центре игрового поля.

¹³ В данном посвящении, подписанным гравером Жан-Франсуа Домоном, отмечалось, что невозможно предоставить более мощной защиты, чем защита самой многочисленной, самой знатной и самой цветущей молодежи королевства. Далее в тексте делался акцент на факторе благородства людей, поступивших в Королевскую военную школу — а именно, что благородство крови соединяется с величием их мужества, чтобы они смогли стать рядом с богом войны Марсом⁹. Кроме того, стоит отметить, что в тексте посвящения особый акцент был сделан на персонал, который отбирал в военное заведение молодых дворян: «Я следую только за светом тех, кто избрал вас и ведет вас с такой мудростью и успехом»¹⁰.

¹⁴ Саму игру можно рассматривать как дополнительный способ обучения, направленный на закрепление необходимых навыков: «Я не боюсь помешать любому из ваших обычных упражнений, предложив для вашего развлечения игру, содержащую начальные элементы военного искусства»¹¹.

¹⁵ Каждая из 52 ячеек на поле включает понятие, его изображение и пояснения к изучаемому понятию. Ячейки с первой по шестую содержат базовые геометрические элементы: геометрические фигуры, круглые фигуры, линии, углы, планы, ортографию или профиль, возвышения. Далее играющий начинал знакомиться с необходимыми понятиями в области фортификации: регулярные

укрепления, нерегулярные укрепления, треугольники, укрепленный квадрат, пятиугольник и пр. В данном случае под пятиугольниками, треугольниками имелись в виду не геометрические фигуры, а треугольные и пятиугольные укрепления с бастионами и куртинами. Кроме вышеперечисленного в ячейках Фортификационной игры использовались такие понятия военного дела, как укрепления островов, арсенал, подъемный мост, барьер, казематы, батареи, линии защиты и пр.

¹⁶ Те знания и умения, которым обучали юные дворянские умы, рассматривались в качестве вложения в будущее благополучие и безопасность Франции. Так, издатель Ж.-Ф. Домон отмечал, что данную игру можно рассматривать как вклад в силу и доблести, которые однажды станут предметом восхищения и счастья Франции.

¹⁷ Также подобные игры можно рассматривать как механизм, регулируемый властью, поскольку их издание санкционировалось королем, о чем говорит надпись «Privilege du Roy» на гравюре.

¹⁸ Особый символизм можно увидеть в функционировании данной игры. Так, ячейки 10 и 11 (треугольные и квадратные фортификации) согласно правилам считались неважными оборонительными сооружениями и поэтому, попавшему туда игроку следовало перейти на ячейку 12 «Пятиугольник». При попадании на номер 16, где были обозначены наружные укрепления, игрок был обязан пропустить два хода. Логика проявлялась, например, что с номера 25, где были изображены мосты через реку, было необходимо заплатить сумму в кассу, после чего можно было перебраться на номер 27 «Острова». С ячейки 26 «Командование» игрок перемещался на номер 38, где была изображена военная площадь. При этом другие игроки были обязаны ему помочь монетой.

¹⁹ Кроме этого игра содержала ряд опасностей и ловушек, которые должны были преодолеть молодые французские дворяне. Например, тот, кто достигал числа 34, где были расположены укрепления контр-мины и фугады (подземные работы, включая размещение взрывчатых веществ под противником), должен был остаться на своем месте и не уступать его пришедшему игроку. Согласно правилам, нового игрока было необходимо вернуть к той ячейке, с которой тот начинал, и заставить всех переместиться на два места назад. Или, если игрок попадал на номер 39, обозначенный как сокращение и отступление, ему необходимо было уйти к валу под номером 30. В случае, если игрок прибывал на номер 48, где был расположен разводной мост, ему надо было ждать один круг хода, пока данный разводной мост не снесут, и затем заплатить одну монету в кассу.

²⁰ Стоит также выделить последний пункт в правилах, согласно которому игрок, прибывший на ячейку 49, где был изображен замок, который, как отмечено на гравюре, представлял к XVIII веку устаревшее фортификационное сооружение, должен был заново начать игру, чтобы узнать, как его можно укрепить современными способами.

²¹ Таким образом, наряду с военно-патриотическими идеями в игре можно наблюдать определенные педагогические приемы, направленные на обучение

фортификационному делу молодых дворян. В рамках этого уделялось внимание разнице в разных фортификационных сооружениях и показывались преимущества новых и слабые моменты устаревших к XVIII веку укреплений.

²² Схожий подход мы можем наблюдать и в другой игре середины XVIII века – Новой морской игры 1768 г.

²³

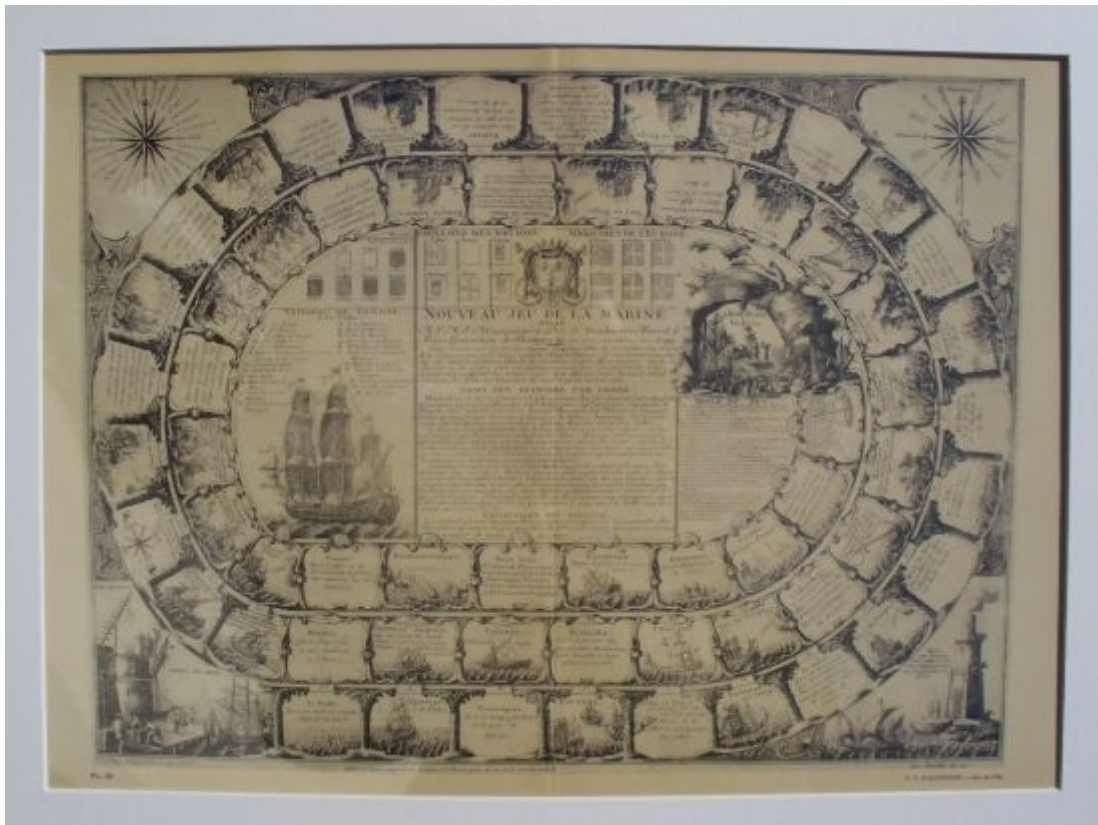


Рис. 2. Новая морская игра. Изображение взято из открытого источника. Ciompi, Luigi, Seville, Adrian. *Giochi dell'Oca e di percorso*. URL : <http://www.giochidelloca.it/> (дата обращения: 22.12.2022).

²⁴ Как и в предыдущем случае, известно несколько версий данной игры, которые издавались с начала XVIII века и датируются 1710–1720 гг.¹³.

²⁵ Рассуждая о данном источнике, как о способе транслировать определенные идеи, первое, на что стоит обратить внимание – это год выхода игры – 1768 г. Гравюра была издана по окончании Семилетней войны, после которой, как известно, Франция потерпела поражение и потеряла большую долю своих колоний. В следствие чего мы можем попытаться рассмотреть Новую морскую игру как некий инструмент пропаганды.

²⁶ Как и в случае Фортификационной игры, следует обратить на посвящение, помещенное в центре игрового поля. Игра посвящена герцогу де Пентьевру, французскому адмиралу и губернатору Бретани. В тексте посвящения гравер-издатель Жан-Батист Крепи отмечал, что цель игры сводится к воплощению в ней наиболее важных вещей, которые станут наставлением для молодежи, предназначением которой является поддержка государства и интересов своего принца. Игра ее составителями воспринималась как отдых, с одной стороны, – любопытный, с другой – полезный, который мог бы обучить целевую аудиторию,

то есть молодежь, не только терминам, используемым на флоте, но также деталям и названиям различных военных кораблей¹⁴.

²⁷ Как видим, текст данного посвящения носит воспитательно-патриотический характер, что объясняется унижительными поражениями французского флота в Семилетней войне. Как и в случае Фортификационной игры, издание санкционировалось королем.

²⁸ Несмотря на то, что данный источник можно рассматривать как объект пропаганды, исследователь Сильвэн Линарес подчеркивает, что неизвестны какие-либо документы или письма, свидетельствующие о том, что государственный секретарь по делам военно-морского флота запросил или одобрил издание игры¹⁵.

²⁹ В отличие от предыдущей, поле Новой морской игры загружено информацией. Оно пронумеровано ячейками от 1 до 63, расположенными по спирали. Каждая игровая клетка содержит термин из военно-морского дела и, как правило, сопровождается иллюстрацией. Отдельные ячейки иллюстрируют различные типы кораблей, маневры и тактику боя. Элементы расположены вокруг центрального пространства, в котором подробно описаны правила и изображено британское судно. В нижних углах наше внимание привлекают морские батальные сцены, в верхних углах – аллегории ветров и компасы. Вверху и в середине игры находятся флаги морских держав Европы и их геральдические цвета. Схема корабля сопровождается иерархическим списком военно-морских управлений. Игровое поле также содержит обучающую информацию о чинах и званиях морских офицеров, о сигналах, передаваемых от кораблю к кораблю.

³⁰ В данной игре были прописаны не только правила, но и подробно разъяснена механика хода: необходимое количество костей, фишки для хода, очередность хода игроков. Особо привлекает внимание факт, отмечающий, что игроки должны были на входе договориться о цене фишек. Такого момента не было в Фортификационной игре и не отмечено в играх конца XVIII века¹⁶.

³¹ Как и в Фортификационной игре, в Новой морской игре важной составляющей был акцент на логику и разумное преодоление препятствий. Логичность проявляется в том, что путь игрока начинался из морского порта и завершался хорошим портом, то есть при успешном освоении всех правил военно-морского дела и навыков, необходимых для обучения профессии, все завершалось благополучным возвращением в порт.

³² Перечислим ниже концепты, использованные создателями игры для обучения французской молодежи военно-морскому делу:

³³ 1) Посадка и морской порт. 2) Рейд — место несколько удаленное от порта. 3) Парусник. 4) Шквалы. Досадная и недолгая по длительности погода. 5) Эскадра. 6) Мыс. 7) Судно в укрытии. 8) Салют. Честь, оказанная кораблю, в виде нескольких залпов пушечного огня. 9) Попутный ветер. 10) Держаться моря. Быть в море далеко от порта и рейда. 11) Остров. Земля, окруженная водой. 12) Приливы и отливы. 13) Военный корабль на рейде. 14) Зондировать — узнавать глубину моря и качество дна. 15) Торговый парусник. 16) Плыть на всех парусах.

17) Галера, куда отправляют осужденных. 18) Попутный ветер. 19) Водоснабжение. Остановка, чтобы обновить пресную воду на судне. 20) Дрейф. Сойти с курса из-за ветров и приливов и отливов. 21) Судовладелец, назначенный принцем. 22) Волнения на море. Или морские волны — это волны, взволнованные беспокойным ветром. 23) Испанский галеон. 24) Подводная скала. Опасное место у песчаной отмели или скалы, скрытой под водой. 25) Встречный ветер. 26) Отпустить. Прервать прямой курс, чтобы встать на якорь в порту или на каком-либо другом участке маршрута. 27) Попутный ветер. 28) Компас. Используется при управлении кораблями туда, куда необходимо направиться. 29) Бригантина. Корабль с низким бортом. 30) Переоборудование. Починить поврежденный корабль. 31) Встать на якорь. Остановиться в месте на якоре. 32) Корабль, выброшенный на песчаную отмель. 33) Тартана. Легкое судно. 34) Пополнять запасы. Доставка продовольствия и военного снаряжения в осажденное место. 35) Фрегат. 36) Попутный ветер. 37) Абордаж. Атаковать в бою корабль неприятеля, сильнейший корабль побеждает. 38) Якорь. Железный инструмент, прикрепленный тросом для остановки судов. 39) Брандер. Старое судно, послужившее в боях. 40) Буря. Уничтожает и ломает корабли в открытом море. 41) Скала в море. 42) Фелука. 43) Флейта. 44) Корсары и разбойники. Два разных вида пиратов. 45) Попутный ветер. 46) Неисправный корабль. Благодаря особому расположению парусов судно остается на месте и останавливается без движения и без необходимости становиться на якорь. 47) Длинная барка. 48) Выкупать. Платить денежную сумму с вражеского судна, которое было захвачено. 49) Морской бой. 50) Яхта. Небольшой английский корабль. 51) Поломка мачты. Сломать мачту корабля и разбить ее так, что она станет бесполезной для корабля. 52) Корсар, который захватывает корабль и держит его в плену. 53) Пляж. Приятный вид на берег моря. 54) Попутный ветер. 55) Крейсировать. Разведывать и изучать намерения врагов. 56) Бомбардирование. 57) Хорошая погода. Или время попугаев. Это когда дует прохладный ветер и горизонт чист и не насыщен туманами. 58) Кораблекрушение. 59) Гондола. Небольшое венецианское судно. 60) Шлюпка, баркас. 61) Штиль. Когда на море нет волн и нельзя плыть из-за отсутствия ветра. 62) Секстант, используется для определения высоты звезд на море и на суше. Также используется посох Якова, чтобы измерить высоту солнца. 63) Хороший порт — конец игры¹⁷.

³⁴ Таким образом, анализируя используемые концепты, можно их подразделить на такие группы, как корабли, гидрография, навигация и военные действия на море. Мы видим, что в отличие от Фортификационной игры, где были только геометрические понятия и непосредственно виды фортификационных сооружений, типология представленных концептов более разнообразна.

³⁵ Кроме того, текст правил содержит ряд важных нюансов, которые учитывают смысловое наполнение и иконографию ячеек. Так, например, если игрок попадал на ячейку 25 «Встречный ветер», то он должен был уплатить цену в кассу и вернуться на номер 7 «Укрытие». Если игрок оказывался на номере 40 «Буря», тот ему было необходимо заплатить оговоренную цену и отправиться на номер 30 «Переоборудование». Таким образом, молодой игрок мог запомнить, чем опасны на море встречный ветер и буря.

³⁶ Если игрок оказывался на ячейке 19 «Водоснабжение», он должен был уплатить соответствующую цену и остаться там в течение двух ходов игры. Тот, кто попадал на номер 32, место, где корабль застрял на мели, должен был заплатить сумму в кассу и оставаться на месте, пока его не вызволит другой игрок. Подобные механизмы лишний раз указывали на опасности, таящиеся в военноморском деле, и обращали внимание французского курсанта на тот факт, что, если судно сядет на мель, то может потребоваться помощь извне.

³⁷ Кроме природных опасностей молодые французские моряки должны были запомнить, что можно ожидать угрозу от корсаров. Так, если игрок попадал на ячейку 52 «Корсар», этот корсар брал игрока в плен. Соответственно, игрок должен был остаться на ячейке, пока за ним не придет другой. Более жестоким испытанием можно назвать то, которое поджидало играющих на номере 58 «Кораблекрушение», когда игрок должен был уплатить сумму в кассу и начать игру с начала. Этот механизм схож со случаем Фортификационной игры, когда игрок отправлялся с устаревшего укрепления в виде средневекового замка на старт, дабы еще раз закрепить все необходимые знания.

³⁸ Ячейка «Попутный ветер» в игре подтверждала свое значение в мореходной науке, поскольку попав на нее, игрок не имел права останавливаться. Механизм игры заставлял игрока определенным образом двигаться дальше.

³⁹ Как мы видим, в Новой морской игре богатая иконография военноморского дела позволяла увидеть разные типы кораблей и понять трудности и опасности мореплавания.

⁴⁰ Можно отметить, что изданные в разгар эпохи Просвещения, эти игры хорошо созвучны идеям Энциклопедии, утилитаризма знаний, а также росту значимости наук и искусств. На примере их механики мы видим воплощение принципа разума – одного из основных принципов, характеризующих нарративы и дискурсы эпохи Просвещения. Это принцип можно обнаружить как в целях, которые были поставлены в данных источниках – обучение французской молодежи в игровой форме военным наукам, так и в логике их построения, когда реальные опасности, подстерегавшие моряка или солдата, сохраняли свой смысл на игровом поле.

⁴¹ Подходя к выводам, можно отметить, что в обоих случаях игры несли мощные сообщения – иногда скрытые, иногда явные – принимая преимущество средства печати для отображения бесконечно адаптируемой иконографии. И Фортификационная, и Новая морская игра содержали посвящения, которые носили военно-патриотический характер. Они служили средством обучения, воспитания, пропаганды и продвижения идей имперского проекта для поддержания престижа Франции на мировой арене в середине XVIII века.

Примечания:

1. Encyclopédie méthodique. Dictionnaire des jeux, faisant suite au tome III des mathématiques. Paris : Chez Panckoucke, 1792. 362 p.

2. Seville, Adrian. The Cultural Legacy of the Royal Game of the Goose: 400 years of Printed Board Games, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2019. 392 p.; Duggan, Eddie. Early Modern Board Games: The Royal Game of Goose, 2016.

52 p.; Alain, Girard, Claude, Quétel. L'histoire de la France racontée par le Jeu de l'Oie. Paris : Balland-Massein, 1982. 192 p.

3. Гринев А.М. О новых видах настольных игр в средневековом Новгороде // Исторический журнал: научные исследования. 2018. № 2. С. 81-88; Колосницын П.П. Средневековые настольные игры в Старой Руссе по археологическим данным // Ученые записки Новгородского государственного университета. 2018. № 6 (18); Пархимович С.Г. Настольные игры в сибирских городах в конце XVI - XVIII в: Тавлеи // Северный регион: Наука, Образование, Культура. 2020 №1 (45). С. 100–111.

4. Daumont, Jean François. Le Jeu des fortifications : ГЭ: инв. № ОГ-199212.

6. Daumont, Jean François. Le Jeu des fortifications : ГЭ: инв. № ОГ-199212.

7. Daumont, Jean François. Le Jeu des fortifications : ГЭ: инв. № ОГ-199212.

8. Daumont, Jean François. Le Jeu des fortifications : ГЭ: инв. № ОГ-199212.

9. Daumont, Jean François. Le Jeu des fortifications : ГЭ: инв. № ОГ-199212.

10. Daumont, Jean François. Le Jeu des fortifications : ГЭ: инв. № ОГ-199212.

11. Daumont, Jean François. Le Jeu des fortifications : ГЭ: инв. № ОГ-199212.

13. Llinares, Sylviane. L'art de naviguer en s'amusant ou le Nouveau Jeu de la Marine au xviii^e siècle // La mer en partage : Sociétés littorales et économies maritimes. XVI^e-XX^e siècle. Aix-en-Provence : Presses universitaires de Provence, 2016. P. 23–42. URL: [>>>>](#) (acced at 22.12.2022).

14. Crépy, Jean Baptiste. Le Nouveau jeu de la Marine, 1768: ГЭ: инв. № ОГ-199214.

15. Llinares, Sylviane. L'art de naviguer en s'amusant ou le Nouveau Jeu de la Marine au xviii^e siècle // La mer en partage : Sociétés littorales et économies maritimes. XVI^e-XX^e siècle. Aix-en-Provence : Presses universitaires de Provence, 2016. P. 23-42. URL: [>>>>](#) (acced at 22/12/2022).

16. Encyclopédie méthodique. Dictionnaire des jeux , faisant suite au tome III des mathématiques. Paris : Chez Panckoucke, 1792. 362 p.

17. Crépy, Jean Baptiste. Le Nouveau jeu de la Marine, 1768: ГЭ: инв. № ОГ-199214.

Библиография:

1. Alain, Girard, Claude, Quétel. L'histoire de la France racontée par le Jeu de l'Oie. Paris : Balland-Massein, 1982. 192 p.

2. Ciompi, Luigi, Seville, Adrian. Giochi dell'Oca e di percorso. [Электронный ресурс]. URL : <http://www.giochidelloca.it/> (acced at 22.12.2022).

3. Duggan, Eddie. Early Modern Board Games: The Royal Game of Goose, 2016. 52 p.

4. Llinares, Sylviane. L'art de naviguer en s'amusant ou le Nouveau Jeu de la Marine au xviii^e siècle // La mer en partage : Sociétés littorales et économies maritimes. XVI^e-XX^e siècle. Aix-en-Provence : Presses universitaires de Provence, 2016. P. 23-42. [Электронный ресурс]. URL: <https://books.openedition.org/pup/44075#ftn1> (acced at 22.12.2022).

5. Seville, Adrian. The Cultural Legacy of the Royal Game of the Goose: 400 years of Printed Board Games, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2019. 392 p.

6. Гринев, А.М. О новых видах настольных игр в средневековом Новгороде // Исторический журнал: научные исследования. 2018. №2. С. 81–88.

7. Колосницын, П.П. Средневековые настольные игры в Старой Руссе по археологическим данным // Ученые записки Новгородского государственного

университета. 2018. № 6 (18). С. 1–7.

8. Пархимович, С.Г. Настольные игры в сибирских городах в конце XVI - XVIII в: Тавлеи // Северный регион: Наука, Образование, Культура. 2020 №1 (45). С. 100–111.

French goose games of the mid 18th century as sources for the study of the anthropology of power (based on the State Hermitage collection) in Modern history

Taisiia Demicheva

Senior Lecturer, Department of Modern and Contemporary History, PhD in Modern History, Saint Petersburg State University

199034, St. Petersburg, Russia, Universitetskaya emb., 7–9

Abstract

In this article we will focus on French board games of the mid-18th century – the Fortification Game and the New Marine Game. The purpose of this study is to analyze the discourse and symbolism of these engravings and consider the ideas that they conveyed. In this study, we are primarily interested not in the mechanics and rules of the game of goose, but in the symbolism and iconography used in XVIII century France. Our goal will be to analyze the discourse of the goose board game of the middle of the 18th century. The sources on which the study is based are kept in the Department of Western European Art of the State Hermitage. When conducting research, our methodology will be based on the principles of a new cultural history, a new political history and a history of mentalities.

Considering these sources within the framework of the discourse of the Enlightenment, in conclusion it will be shown that these games carried powerful messages—sometimes hidden, sometimes overt—taking advantage of the printing medium to display endlessly adaptable iconography. Both the Fortification and the New Marine Game contained dedications that were of a military-patriotic nature. They served as a means of training, education, propaganda and promotion of the ideas of the imperial project to maintain the prestige of France on the world stage in the middle of the 18th century.

Keywords: board games, goose game, France, 18th century, anthropology of power

Publication date: 27.03.2023

Citation link:

Demicheva T. French goose games of the mid 18th century as sources for the study of the anthropology of power (based on the State Hermitage collection) in Modern history // *Metamorphoses of History – 2023. – Issue 27* [Electronic resource]. URL: <https://history-metamorph.ru/S230861810023856-1-1> (circulation date: 17.05.2024). DOI: 10.37490/S230861810023856-1