

Фрагмент из книги

Andreas Tönnesmann

Monopoly. Das Spiel, die Stadt und das Glück.

Verlag Klaus Wagenbach, Berlin 2011

ISBN 978-3-8031-5181-0

с. 11-30

Андреас Тённесманн

Монополия. Город, игра и удача.

Перевод Татьяны Набатниковой

ИДЕЯ

Чарльз Дэрроу в двойном свете

Кто изобретает игры? Признаться, иногда простая идея становится зародышевой клеткой, из которой возникает игра. Но для того, чтобы придумать логические правила и удобные ходы игры, разработать запоминающиеся формы и, наконец, выполнить все те условия, на которых зиждется долговременный успех игр, почти каждая игровая идея должна пройти процесс культурного переформирования и приспособления, испытания и улучшения. Такие фазы временами могли охватывать несколько исторических эпох, и классические настольные игры – лучшее тому свидетельство. Военная и королевская игра *чатуранга* впервые возникла в V веке н.э. в Индии, но ей пришлось проделывать кружной путь через Шри Ланку, Персию и арабскую культуру, прежде чем она под персидским названием *шахматы* сумела водвориться в Испании, а вскоре во всей Европе – в той многократно переработанной и изменённой, но, наконец, установившейся форме, которую мы знаем до сих пор. Возможно, ещё более древние источники имеют *мельница* или *нарды*, которые в Германии раньше назывались *пuff*, а во Франции *триктрак*.

При ближайшем рассмотрении настольные игры почти всегда тематические, ну вспомните, что главное в *шахматах* – и здесь я никого не удивлю – это война и битва. Стратегические игры превращают игрока в генерала, исполняя тем самым его тайные желания. Один из самых успешных, наряду с *шахматами*, вариантов называется *пачиси*, эта игра тоже пришла к нам из Индии. Непрístupные крепости усложняют ход этой игры-гонки, не только сдерживая движение, но и требуя от игроков предвидения и практического интеллекта. Тема, продолжительность и побуждение к выигрышу, нервный трепет и доходчивость формы – всё это должно превосходно сочетаться, чтобы обеспечить игре популярность и успех в поколениях. Совершенство игры всегда предполагает совершенство в применении, а его вряд ли достигнешь в одном – единственном акте дальновидного изобретения. С другой стороны, не

всякая игра имеет в своём распоряжении века для шлифовки, чтобы прийти к окончательному общему знаменателю.

На первый взгляд Монополия не проходила этапы становления, она была сделана. Согласно легенде, в начале 1930-х годов вспышка озарения привела её изобретателя Чарльза Дэрроу (1889-1967) к успеху и бессмертной славе. В то время авторские игры были известны уже не первый год, но лишь начиная с XX века они смогли сделать своих творцов богатыми. К предтечам Чарльза Дэрроу относится Йозеф Фридрих Шмидт из Амберга, изобретатель игры *не горюй*, однако фатальным образом потребовалась такая катастрофа, как Первая мировая война, чтобы вывести его изобретение на неповторимый путь успеха, по которому игра пошла с 1908 г. (Рис. 2). *Не горюй* основана на индийских предшественниках *пачиси* и *чаупар*, и наверняка Шмидту был известен их современный английский вариант *лудо*. Называть изобретением ещё одну модификацию перед лицом многих прототипов было бы, конечно, преувеличением – мягко выражаясь, Шмидт произвёл радикальное упрощение старой игры-гонки *пачиси*. Крепости и блокады были напрочь устранены; только бросание игральной кости решает судьбу победы и поражения, и тем самым отпадает требование какого бы то ни было интеллекта участников. Эпические компоненты также свелись к нулю, и маршрут, по которому двигаются игровые фигуры, иначе как безотрадной пустыней не назовёшь.

[2 *Не горюй* – девиз, подходящий для тяжёлых времён. Игра переживала свой звёздный час в Первую мировую войну.]

Чем же тогда объяснить столь внушительный успех этого минималистского отпрыска древнеиндийской игровой культуры? К настоящему времени продано более 70 миллионов экземпляров этой игры. Ответ явно кроется в военных неудачах, которые немецкая армия переживала с 1916 г. Очевидно, что именно тогда игра *не горюй* стала самым распространённым подарком, который полевая почта доставляла с родины на фронт бойцам, в первую очередь пациентам лазаретов. Пожертвование 3000 игр для рассылки на фронт позволило Шмидту в том году расширить его скромную мюнхенскую мастерскую на задворках до

фабрики игр и зарегистрировать её в качестве регулярного бизнеса. И в самом деле, какой сигнал мог служить для деморализованных солдат лучшим утешением, чем ежедневно подкрепляемое игрой *не горюй* понимание, что победу и поражение определяет только судьба, а стратегические способности или боевой дух не играют роли? Удачно выбранное название – безусловно самое главное достижение Шмидта – при всём желании не могло совмещаться с ура-пропагандой и в качестве приветственного обращения к победному войску было бы полным промахом. Напротив, оно становится понятным как призыв отнестись к поражению спокойно – пассивный девиз, которому ещё не раз в немецкой истории суждено было стать актуальным и даже без военного повода занять своё место в каталоге обывательских добродетелей. Не только в Германии, но и во Франции (*T'en fais pas*), Италии (*Non t'arrabbiare*) и в остальном мире это кредо в виде игры обрело с тех пор своих верных приверженцев.

Хотя и иначе, чем Шмидт, имя которого в любом случае стало почитаемо в среде знатоков, Чарльз Б. Дэрроу тем не менее смог обосноваться на месте идола и некоронованного короля всех тех честолюбивых и почти всегда неудачливых последователей, которые год за годом заполняют выставки изобретателей и бомбардируют производителей своими предложениями о том, как беспрюжно осчастливить человечество их новыми, в высшей степени изощрёнными, но, несмотря на это, пригодными для продажи играми и завоевать мировые рынки. Изобретатель игр – после Дэрроу эта деятельность, ранее не принимавшаяся в расчёт, стала профессией мечты. И действительно, есть отдельные выдающиеся авторы, которым удаётся успех с идеей игры – иногда даже с целой серией игр. Такие люди, как Алекс Рэндольф (1922-2004), имеющие высшее образование и любящие мастерить что-то интеллектуальное, – классические мастера этого занятия, нередки среди них математики. И как нарочно прародителем этой элиты пришлось стать вполне среднему человеку Дэрроу, монтажнику отопительных систем и слесарю-сантехнику из Германтауна, штат Пенсильвания. То немногое, что мы знаем о нём, вряд ли выходит за банальные границы человеческого существования. Тем не менее, именно

его профессия могла принести ему в свое время известный престиж. К началу XX века, когда Дэрроу обучался ремеслу, профессия слесаря-сантехника отнюдь не была рядовой; напротив, его работа выдвигала перед ним требование - наряду с технологической компетенцией - ещё и культурной ответственности, ведь она была теснейшим образом связана с целями градостроительного реформаторского движения. Слесарь-сантехник был в каком-то смысле прирождённым проводником на пути к современной жизни. С точки зрения Адольфа Лооса, венского архитектора и острого на язык борца за радикальное обновление культуры быта, эта профессия обладала прямо-таки элитарными чертами. Лоос прожил несколько лет в Америке. В одной статье в «*Нойе фрайе прессе*» он объявил американского *водопроводчика* «пионером чистоты», да что там, «первым ремесленником в государстве» и «квартирьером культуры, крайне важной сегодня культуры».

И, тем не менее: биография Дэрроу никак не соотносится с тем, что мы знаем о других знаменитых авторах игр. После успеха Монополии его больше не преследовал зуд изобретательства – тогда как Алекс Рэндольф запатентовал больше сотни салонных игр, - и Дэрроу не пытался сам заняться продажей Монополии и затем преуспеть в качестве изготовителя. После того, как 31 декабря 1935 г. *United States Patent and Trademark Office* закрепил его авторское право на новую, разработанную им игру Монополия (Рис. 3) и как только доля его прибыли позволила ему, он купил себе в Пенсильвании ферму и стал вести жизнь рантье, почти не приметную со стороны.

[3 С удостоверением и печатью: патент Чарльза Дэрроу на Монополию от 1935 г.]

При этом Монополия появилась на свет отнюдь не так легко, как долгое время считалось. О том, как это происходило, рассказывают две истории. Обе следует тщательно сопоставить друг с другом, если хочешь приблизиться к тому, что, возможно, было на самом деле. Историю номер один запустила гулять по свету досточтимая фирма Parker Brothers из Салема, штат Массачусетс. Компания Паркер Бразерс была самым известным производителем игр в США и с самого начала изготовляла и

распространяла Монополию наряду с другими своими бестселлерами. Предприятие, основанное в 1883 г. тогда всего лишь шестнадцатилетним Джорджем С. Паркером, который сам был страстным разработчиком игр, сохраняло свою самостоятельность до 1968 г.; за год перед тем Чарльз Дэрроу умер на своей ферме. После этого звучное имя Паркер существовало уже только на бумаге. Компания Паркер Бразерс прошла через руки нескольких инвесторов, пока в 1991 г. не была куплена гигантом игрушек Хасбро и в промежутке перестала существовать даже как марка.

Это Паркер Бразерс сделали имя Чарльза Дэрроу известным, снабдили его скупыми биографическими сведениями и обеспечили таким образом место в истории человеку, о котором мы почти ничего не знаем и который, судя по всему, сам приложил усилия к тому, чтобы никогда не выходить в свет рампы. Немногие дошедшие до нас фотографии не дают представления о его внешности, и лишь одна из них стала знаменитой: очкарик лет 60-ти, корректно одетый в белую рубашку с пёстрым галстуком, сидит – на фоне обшитой деревянными панелями стены – перед раскрытой доской Монополии, перед ним – беспорядочно нагромождённые стопки игровых денег (Рис. 4). С дружелюбной улыбкой он протягивает партнёру по игре, от которого в кадр попала только рука, 500-долларовую «купюру». И хотя фотография внешне напоминает моментальный снимок, она далеко не спонтанное свидетельство повседневности. Сцена явно была тщательно выстроена для фотографа, на что указывают многие признаки. Столик слишком мал для того, чтобы на нём действительно можно было играть, доска повернута так, чтобы не Дэрроу, а зритель мог прочесть надпись «Монополия». И улиц застроено больше, чем присутствует свидетельств о собственности, а для того, чтобы собрать столько денег, сколько здесь навалено, пришлось бы опустошить коробки по меньшей мере трёх Монополий. Мы не знаем, играл ли Дэрроу после своего ухода в частную жизнь хоть раз в Монополию ради удовольствия, – но если да, то этот постановочный снимок уж никак не может служить доказательством.

[4 Чарльз Дэрроу играет в «свою» Монополию – позируя фотографу!]

Сведения об «изобретателе» Монополии, которые до нас дошли, ограничиваются немногими фактами. Родившийся в 1889 г. специалист по отоплению и пару едет в 1927 г. из Питтсбурга в Германтаун, штат Пенсильвания – в некогда самостоятельный город, который, правда, уже в 1854 г. влился в метрополию Филадельфия и с тех пор примыкал к центру в качестве северо-западного предместья. О его основании в XVII веке немецкими квакерами и менонитами с тех пор напоминает разве что название. Сегодня в качестве аттракциона для туристов тут есть лавка, которая под звуки рождественской песни *Stille Nacht* круглый год продаёт ёлочные игрушки, а раньше здесь была отпечатана первая Библия Америки – быть может, в память о Иоганне Гутенберге. Но своей скромной, хотя и меланхолически окрашенной исторической славой городок обязан, главным образом, *сражению при Германтауне*, которое в 1793 г. при участии Джорджа Вашингтона шло с переменным успехом на Мейн-стрит и в котором местные войска позорно проиграли англичанам.

В 1920-е годы Германтаун-авеню, как стала называться Мейн-стрит, представляет собой транспортную и торговую артерию типичного – без малейшей ностальгии – американского среднего города, оживлённую рекламой, прохожими и моделью Т-Форда (Рис. 5). Здесь Дэрроу работал как служащий сантехнической фирмы, пока 24 октября 1929 г. на Уолл-стрит не разразился Чёрный четверг, после которого он, как и миллионы американцев, потерял работу. После многих признаков кризиса, которые давно предшествовали этому дню, в четверг биржевые курсы драматически обрушились, следствием стала задолженность небывалого масштаба, и понадобилось три года, чтобы последовавший за этим кризис 1932 г. достиг своего дна и вошёл в историю под роковым названием Великая Депрессия.

[5 Пенсильвания-авеню в Германтауне, месте рождения Монополии, снимок 1921 г.]

При этом в Филадельфии, насколько можно судить, кризис не повлёк за собой такие тяжёлые последствия, как в других крупных городах Америки. В январе 1932 г. Хэмптон Мур, республиканский бургомистр города, смог заявить: «Я осмотрел Южную Филадельфию. Я заглядывал в отдалённые улочки и увидел мало бедности. С одного наблюдательного пункта я посчитал автомобили. Мимо меня проезжали разные люди - бедные и богатые, белые и цветные, иностранцы и местные. В Филадельфии больше нет голода». Он гордо доложил в Вашингтон, что его город самостоятельно преодолел кризис. Но это было приукрашивание действительности. На самом деле в традиционно чёрной южной части Филадельфии треть населения оставалась без заработка, а всего город насчитывал 281 000 безработных. Мур был завзятый сторонник либеральной экономики. Для него главное было избежать вмешательства государства в дела его города. Но и частным благотворительным организациям в Филадельфии приходилось тяжело. В 1930 г. Комитет помощи безработным собрал чуть ли не четыре миллиона долларов и построил приюты для 10 000 бездомных, но осенью 1931 г. ему пришлось приостановить свою деятельность. Сходным образом закончилось дело и для возникшей по инициативе города Community Chest Campaign, которая получила с состоятельных граждан целых десять миллионов долларов, но тоже не могла похвастаться долговременным успехом.

Частная помощь, как выяснилось, была не в состоянии справиться с трудностями. Когда Франклин Д. Рузвельт (Рис. 6) весной 1933 г. выиграл президентские выборы и провозгласил первую фазу «нового курса» с программой инвестиций и общественной занятости, мэр Мур проявил недовольство тем, что доступная теперь денежная помощь из Вашингтона потечет в его город. Федеральное правительство, дескать, превышает свои полномочия экономическим стимулированием, таково было его мнение. Больше всего он боялся усиления демократической конкуренции для его собственной Grand Old Party, которая в Филадельфии находилась у власти с незапамятных времён – ведь за неё здесь традиционно были и рабочие, и чёрное население (насколько оно могло участвовать в выборах). Он настаивал на дальнейшем сокращении

коммунальных расходов и на увольнении городских служащих, тогда как вашингтонская власть давно уже резко сменила политический курс. Эдвард Джонс, руководитель Works Progress Administration (WPA) Пенсильвании, отчаялся бороться с ним и обеспечил работой 12 000 человек, оплачиваемых из общественных фондов, в пригородах Филадельфии, а не в самой метрополии, где последнее слово было за Муром.

[6 Ничуть не удручённый во времена Великой Депрессии: Франклин Д. Рузвельт (1882-1945), 32-й президент США.]

Расчёты мэра, правда, в конце концов, лопнули, но совсем иначе, чем он мог ожидать. Перед муниципальными выборами осенью 1935 г. его злейший противник, вождь демократов С. Дэвис Вильсон, неожиданно-негаданно переметнулся в стан республиканцев, выдавил Мура как кандидата из гонки и, незначительно опередив своего демократического соперника, стал мэром. Уже в 1939 г. Вильсон умер, находясь в должности. По личным качествам отнюдь не безупречный – дважды предстал перед судом из-за своих сексуальных проступков и из-за азартных игр, правда, осуждён не был, – он, однако, за короткое время сумел привести Филадельфию под сень государственной поддержки. После его избрания процветало строительство дорог и мостов, набирало обороты строительство социального жилья, и очень скоро 47 000 рабочих были трудоустроены за счёт WPA.

Эти быстро меняющиеся обстоятельства тех лет и стали крёстными родителями при рождении Монополии. Как и многие домохозяйки, Эстер Дэрроу пыталась немного заработать на жизнь ручным трудом. Чарльз Дэрроу вспомнил и о своих ремесленных способностях, которые не ограничивались одним лишь ремонтом отопления, и обзавёлся ножовкой, чтобы по заказу друзей и знакомых мастерить игрушки. Несмотря на это, кризис оставлял супругам гораздо больше досуга, чем им хотелось бы. Оба отнюдь не были «детьми печали». Пояс приходилось затягивать потуже, но это не мешало им проводить лишнее свободное время со старыми и новыми друзьями. В их число входили с 1932 г. Чарльз и Олив Тодд. Чарльз Тодд, который как строитель занимался ремонтом отелей,

знал Эстер Дэрроу ещё со школьной скамьи; когда он со своей женой переехал в Германтаун, две эти семьи возобновили отношения. И то сказать: что ещё было делать? Четверо весельчаков не собирались падать духом, но в трудные времена платить за развлечения им было нечем. Решение нашлось быстро. Все четверо любили коллективные игры. И фаворитом у них быстро стала *игра Атлантик-Сити*, к которой Чарльз Тодд недавно пристрастился с другими приятелями и теперь втянул в неё новых спутников.

Мечта одной квакерши

Атлантик-Сити, приморский город в Нью-Джерси, в тридцатые годы ещё не был шумным, ярким и переполненным людьми «северным Лас-Вегасом», каким он стал, начиная с 1978 г., после отмены запрета на азартные игры. С его именем тогда были связаны благопристойные удовольствия купания и отдыха на пляже, созерцательность и некоторый налёт эксклюзивности. Со времени окончания гражданской войны эта некогда рыбацкая деревня шаг за шагом развивалась, превращаясь в место отдыха для жителей больших городов. Летнюю публику составляла в первую очередь буржуазия Филадельфии – города, который находился всего в 60 милях. Около 1870 г. удалось устранить два препятствия, которые ещё мешали курортной карьере города: обилие комаров и труднопроходимый участок между посёлком и побережьем. Решить обе проблемы помогло строительство первого дощатого настила для прогулок по пляжу, искусственного пляжного променада, свайная конструкция которого позволяла просто пересечь как неровные дюны, так и рассыпанные среди них болотца, и который создал безопасный прогулочный маршрут, давая, наконец, возможность показаться в элегантных нарядах (Рис. 7).

[7 Элегантность была в Атлантик-Сити обязательна. Ныне это бывшее курортное местечко превратилось в «северный Лас-Вегас».]

Достаточно состоятельные люди не просто шли гулять, а предоставляли чёрным боям катить себя в сидячей коляске (Рис. 8). Наряды из белой кисеи, широкополые шляпы, кокетливо вращаемые зонтики от солнца оживляли картину, бессчётные отели и пансионы окаймляли как прогулочные мили, так и улицы и площади во множестве новых кварталов – начиная от люксовых гостиниц наподобие знаменитого «United States» и кончая простыми *boarding house*, которые делали доступными удовольствия летнего отдыха и для менее обеспеченных. Особенно в десятилетия между 1870 г. и сменой века Атлантик-Сити быстро пробежал отрезок развития до чуть ли не бесклассового отпускного местечка, после того как соединение с несколькими крупными железнодорожными линиями решающим образом облегчило его связь с другими городами вплоть до Нью-Йорка. Если численность местного населения составляла около 5 000, то во время летнего отдыха Атлантик-Сити превращался в город с населением 65 000. Место становилось всё более привлекательным и для туристов выходного дня, особенно после того, как находчивый инвестор соорудил в 1882 г. первый *amusement pier* с танцплощадками, концертными сценами, ресторанами и барами. После смены века появилось электрическое освещение пляжа, а немного спустя добавились первые кинотеатры.

[8 *Расслабленное прогулочное катание? Оригинальное изображение пресловутой «Дворцовой аллеи». Открытка.*]

Атлантик-Сити шагнул было в будущее, однако социальные травмы Америки в начале XX века, после всего лишь нескольких десятилетий процветания, подтолкнули этот всё ещё безобидно-созерцательный пляжный рай к его закату: сперва сухой закон – введённый в 1919 г. по всей федерации, - и затем, с 1929 г., Великая Депрессия. Если запрет на алкоголь в Атлантик-Сити, как и повсюду, привёл к нелегальным винокурням и подпольным пивным, к организованной преступности и коррупционным скандалам большого размаха, которые всё больше отпугивали традиционную публику, то экономический кризис сделал всяческие поездки в отпуск недостижимой мечтой – несмотря на тот факт, что Рузвельт в 1933 г. в интересах сбора налогов положил конец

сухому закону, что должно было бы, вообще-то, пойти во благо туризму. Мечта об отпуске, ностальгические воспоминания о беспечных днях на пляже с набитым отпускным кошельком снова оживали у обеих супружеских пар во время вечерней игры в Германтауне.

Игру Атланти-Сити, конечно, нельзя было купить ни в одном магазине. Чарльз Тодд смастерил свой единственный экземпляр по такому же самодельному образцу, который попался ему недавно по случаю, из тёмно-коричневой клеёнки (Таблица 1.). Четыре стороны вокруг пустого центрального поля были схематически разделены на девять полей каждая - для игры-гонки, цветные уголки объединяли отдельные поля в группы; поля были довольно неуклюже подписаны: названия улиц из Атлантик-Сити – такие, как Ориенталь-авеню, Вермонт-авеню или Сред. (Средиземноморская)-авеню - чередовались с вокзалами, а поля, вкраплённые между ними, отводились для *Chance* и для *Community Chest*.

Для всякого, кто до сих пор ещё верил в честный изобретательский дух Чарльза Дэрроу, самое позднее сейчас наступит крушение мира. В 1932 г., за три года до получения патентного свидетельства вся игра Монополия, включая названия улиц, поля шансов и общественного благотворительного фонда – которые отсылают игрока к пресловутой колоде карт в середине игрового поля – и даже стартовые и тюремные углы уже присутствовали в готовом виде на исходном образце; только называлась игра по-другому. Но если истинным изобретателем был Чарльз Тодд, почему он ничего не заподозрил, когда Дэрроу взял его игру напрокат, якобы для того, чтобы скопировать её для собственного пользования? И почему – пусть поначалу он был ещё легковёрным по наивности своей – он и впоследствии не боролся за свои права, когда компания Паркер Бразерс вывела Монополию на рынок и вместе с его другом Дэрроу обогатилась на этом?

Историки Монополии – такие, как Филип Е.Орбанес, - давно прояснили этот вопрос. Не только Чарльз Тодд, но и бесчисленные другие люди до него уже играли в популярную игру, которая вертится вокруг инвестиций в земельные участки, вокруг неожиданных налоговых

требований и принудительных отсидок в тюрьме, и которой улицы Атлантик-Сити лишь на первый взгляд придали идентичность с реальным городом. Строго говоря, курортный город имеет мало общего с игрой; Тодд лишь в одной компании столкнулся с человеком, который был родом из Атлантик-Сити, и потому пришёл к ностальгической идее назвать игровые поля по общему родному городу. Судя по всему, Тодд не особенно хорошо ориентировался в Атлантик-Сити, ведь он изменил написание *Marven Gardens*, красивой улицы на периферии курортного местечка, на *Marvin Gardens* – ошибка, которая, как выяснится, имела некоторое значение для истории Монополии.

Игра, которую с некоторым правом можно обозначить как Пра-Монополию, возникла существенно раньше, чем в 1930-е годы, а именно в период смены веков – с XIX на XX. Она называлась *игра землевладельцев*, и её создательницей была стенографистка Элизабет («Лиззи») Маджи Филлипс из Чикаго, штат Иллинойс, которая впоследствии жила преимущественно в Вашингтоне. Стенограф – в XIX веке это была уважаемая профессия, которая привлекала одарённых и умных людей, если они из-за нехватки денег или по другим причинам не могли учиться. Некоторые преобразователи мира зарабатывали себе на хлеб стенографистами, как Говард Эбенезер (1850-1928), изобретатель и страстный пропагандист «города-сада». 5 января 1904 г. Элизабет Маджи запатентовала свою игру – вообще как первую настольную игру, - и по истечении двадцатилетнего срока охраны права она добилась нового патента для переработанной редакции. Игра Лиззи Маджи никогда не достигала тиражей, заслуживающих упоминания, но многочисленные самодельные копии и издания мелкими тиражами циркулировали ещё и в 1930-е годы в разных местах американского Восточного побережья. К своей первой заявке на патент Лиззи Маджи приложила план-эскиз игры (Рис. 9). Квадратная доска напоминает план крепости: между выступающими, похожими на бастионы угловыми полями простираются четыре фланга, поделённые каждый на 9 узких полей. Они символизируют участки земли – частные или общественные, среди них есть также ветки железнодорожных путей и золотой прииск, - в отдельных случаях владельцы обязаны платить налог или жертвовать на

благотворительные цели. Середина крестообразно поделена на четыре просторных поля. В основе игры лежит «идея, воспитательная по своей сути», которую Маджи сформулировала в своих патентных заявках 1904 и 1924 гг..

[9 *Преимущественные права? Патент Лиззи Маджи 1904 г. на Игру землевладельцев.*]

Восемь карточек на земельные участки распределяются между участниками, остальные пока сложены стопкой в середине игровой доски и позднее могут быть куплены. Дело осложняется, когда замечаешь, что карточек владельцев собственности существенно больше, чем игровых полей. То есть общая участвующая в игре земельная собственность представлена на игровой доске лишь частично. Кроме того, игрокам раздаются разноцветные игровые фишки и маленькие флажки с надписями *Земля в обработке* или *Посторонним вход воспрещён*; их можно при необходимости поставить на участок карты владельца. От общего места старта фишки игроков двигаются вперёд вокруг игрового поля соответственно выпавшему числу брошенной игральной кости. Цели нет, приходится снова и снова проходить тем же круговым курсом. Это было новшеством для тогдашних игр и позднее стало одной из причин, почему Паркер Бразерс поначалу отвергли Монополию. Кто, бросив игральную кость, попадал на земельный участок, тот мог его купить, продать или взять (не бесплатно) в эксплуатацию, если же участок принадлежал другому игроку – тогда нужно было платить арендную плату.

Попав на земельный участок, вход на который был воспрещён, вам поневоле приходилось отправляться в тюрьму (*poorhouse*). Кроме того, одно из угловых полей имеет надпись *No trespassing – go to jail* (Проход запрещён, отправляйся в тюрьму). При нехватке денег или по другим причинам игрок мог продавать принадлежащие ему земельные участки другим игрокам с аукциона – по самой высокой предложенной цене. Банк занимал одно из центральных полей, всего в игре находилось 6 600 долларов. Победителем становился тот, кто первым зарабатывал состояние в 3 000 долларов.

Где в этой запутанной игре, которая по своей логике и стратегии во многом предвещает Монополию, кроется педагогический импульс? Постоянно ссылаются на то, что на Лиззи Маджи сильное влияние оказала экономическая теория Генри Джорджа (Рис. 10). Её отец был сотрудником и учеником этого некогда весьма успешного, да и популярного самоучки и теоретика экономики. Джордж был родом из Филадельфии; путь его становления выявляет некоторые поразительные параллели с жизнеописаниями других ранних социалистов – таких, как Карл Маркс, Уильям Моррис или Жозеф Прудон. Начатая учёба осталась незавершённой, затем Джордж жил в Сан-Франциско и работал свободным журналистом. На короткое время он выбился в редакторы рабочей газеты *The Standard*, пока не переехал в 1881 г. с семьёй в Нью-Йорк, чтобы в 1886 г. хотя и без успеха, но с заметным результатом стать кандидатом в бургомистры: ему удалось получить около трети голосов.

Уже задолго до того Джордж разоблачал социальные уродства Нью-Йорка, особенно провоцирующее соседство чрезмерного богатства и горемычной бедности, которое он бичевал как позор и немощь американской политики. Занимаясь вопросами социального неравенства, он и пришёл к собственной теории экономики и налогов и сочинил свой всемирно известный в то время труд *Progress and Poverty* (Прогресс и бедность). Впервые опубликованная в 1879 г., эта книга была переведена на 14 языков, а её общий тираж достиг четырёх миллионов экземпляров. Тем самым Генри Джордж вошёл в число наиболее успешных теоретиков общества и утопических социалистов XIX века.

Его учение – в Америке бесхитростно названное *джорджизмом* – не является полноценным теоретическим построением, какое мы видим, например, у Карла Маркса в *Капитале* 1867 г. Он сам признавался с некоторым щегольством, что даже не был знаком с ведущими экономическими и социальными теориями своего времени, когда приступил к работе над своей книгой и объявил войну возмутительным ножницам доходов и состояний в США. Так это было или не так – главное, что он претендовал на статус непререкаемого пророка. Он

брался найти не менее как *the remedy* – панацею от всех возможных симптомов нужды своего времени. При этом он якобы «лишь следовал по пути собственной мысли», пока ему в 1869 г., по его словам, не было ниспослано нежданное «озарение» о том, как укротить катастрофические обстоятельства. Джордж, отец которого издал труды епископальной церкви, был приверженцем двух непоколебимых пра-американских догматов веры – с одной стороны, свободы личности, с другой – божественной справедливости. Содействовать победе и того, и другого – в этом он с едва ли не сектантским упорством видел свою миссию; и простота, да что там – прямо-таки феноменальная одномерность заключений, которые он выводил из своих наблюдений, помимо всего прочего погружала его теорию в сияние религиозных учений о спасении и откровении.

[10 Стремящийся к благу, но не одолевший сей подлый мир: Генри Джордж (1839-1897) придумал «единый налог» как панацею от кризисов.]

По Генри Джорджу все беды современности коренились исключительно в несправедливом распределении земли, которая есть божий дар всему человечеству. Землю следует не перераспределять, а заново обложить налогом – вот путь, который должен неминуемо привести людей к счастью. Выдвигая свою теорию единого налога, он требовал ни больше ни меньше как эксклюзивного налога на землю, который был бы ориентирован только на размеры земельного владения, а не на доход с него, и так одним махом отменил бы все до сих пор взимаемые налоги на капитал, на труд и на средства производства.

Его критика больших городов была радикальной, причём некоторые из его наблюдений кажутся по-прежнему современными: «Есть земельные участки под застройку, владельцы которых из каждого фута уличного фасада извлекают больше прибыли, чем мог бы заработать среднестатистический ремесленник; есть земельные участки под застройку, цена продажи которых выше, чем обошлось бы вымостить их золотыми монетами. На главных улицах стоят высотные дома из гранита и мрамора, стекла и железа, облицованные в самом дорогом стиле и

оборудованные со всем комфортом. И тем не менее сто́ят они не так дорого, как земля, на которой они стоят – та же самая земля, которая не стоила ничего, когда явился первый поселенец. [...] Самая ценная земля мира, земля, которая приносит наивысший доход, отличается не плодородием, а особой субъективной ценностью, которой она обязана росту населения». Суть экономика современных метрополий схвачена здесь точнее, чем во многих других работах современной ему критики больших городов. А нельзя ли отсоединить собственность на землю от её природных плодоносных возможностей и тем самым точнее описать основополагающее различие между сельскими и городскими доходами с земли?

Итак, нет сомнений, что Генри Джордж был проницательным диагностом. Зато наивным кажется ожидание, что одна-единственная мера – эксклюзивное налогообложение частной собственности на землю при ликвидации всех остальных налогов – сможет повернуть к лучшему все прискорбные обстоятельства и таким образом восстановит справедливый замысел Творца. С одной стороны - не уставал убеждать Джордж, - «единый налог» избавил бы широкие слои населения, не имеющего собственности, от налогового гнета, с другой стороны, воспрепятствовал бы губительной земельной спекуляции со стороны тех, кто землей владеет. Не говоря уже о том, что предложение на рынке земельных участков должно при этом сразу вырасти, а цены на землю неминуемо упадут, что надёжно избавит от спекуляции. Остался неустановленным – и остаётся поныне неустановленным у последователей Джорджа – только вопрос, какой же застройщик станет вообще интересоваться землёй в этом сомнительном раю, который поднимает налоги исключительно только на землю и тем самым неизбежно делает владельца земли проигравшим по сравнению с предпринимателем или акционером, а то и вообще приводит его к краху.

Однако не один только Генри Джордж пребывал в непоколебимой вере в единый налог. Его намного опередили физиократы – та просветительская национальная экономическая школа, которая сформировалась во Франции и Швейцарии еще в годы французской

революции. Уже Франсуа Кёэнэ (1694-1774), Виктор Рикети (граф фон Мирабо, 1715-1789) и их соратники энергично выступали за монопольный налог, которым облагались бы исключительно собственники земли. Уже тогда простота этой теории была привлекательна и находила приверженцев даже в высокопоставленных кругах – правда, накануне индустриализации, когда ещё никто не знал о небывалых возможностях современной промышленной экономики. Так университет Базеля в 1776 г. пригласил известного немецкого физиократа Йоханна Аугуста Шлеттвайна в качестве профессора; ландграф фон Гессен год спустя даже сделал воинствующего критика власти деканом экономического факультета в Гиссене. Существенный шаг вперед Генри Джорджа по сравнению с этими предтечами несомненно состоит в том, что он от ещё совершенно аграрного подхода XVIII века перешел к экономике современных ему городов. С другой стороны, те, кто взялся за практическое воплощение его учения, были главным образом эзотерически настроенные люди искусства и интеллектуалы, которые с лучшими намерениями затевали едва замеченные общественностью благородные инициативы – хотя и с заслуживающим внимания упорством. Один фонд в швейцарском Арлесхайме, центре антропософского учения, по-прежнему чтит труды Генри Джорджа. И до сих пор существующий, насчитывающий всего 500 жителей посёлок Арден в штате Делавэр (Рис. 11), основанный в 1900 г. архитектором-идеалистом Уиллом Прайсом, знаменит не в последнюю очередь тем, что не принимает во внимание федеральное и региональное налогообложение, а в соответствии с учением Генри Джорджа до сих пор осуществляет практику *единого налога*.

[11 Чистая идиллия благодаря «единому налогу»: дом художника в Ардене, штат Делавэр, единственной в мире «джорджистской» общине.]

Лиззи Маджи, изобретательница игры и дочь закоренелого джорджиста, после 1905 г. несколько раз выбирала местом проведения отпуска именно колонию художников Арден. Там часто и охотно играют в настольную *игру землевладельцев*. А почему, собственно? Опробетчиво было заключать из успеха игры и из происхождения её создательницы,

что *игра землевладельцев* была целиком и полностью посвящена пропаганде единого налога. Против этого свидетельствует не только отсутствие всякого указания на Джорджа и на «единый налог» в патентном заявлении Маджи, но и анализ самой игры. Так, несколько запутанные правила погружают игроков в экономическую систему, которая, если обратить внимание на детали, функционирует отнюдь не по земельным и налоговым заветам Генри Джорджа, а частично даже противоречит им – например, налоги платятся на предметы роскоши и на уголь, а вот на земельные владения как раз не платятся! Ход игры и её правила задают игрокам либерально-экономический образец поведения. Земельные участки можно покупать по принципу случайности игры-гонки, в которой игральная кость решает, куда продвинуться игроку, и сбывать их тому, кто больше даст, не платя при этом никаких пошлин. И каждый может приобрести франшизу на использование общественных сооружений – таких, как водоканал и электростанция. И хотя это было бы не исключено и по Генри Джорджу, однако «единый налог» постоянно ориентировал экономическую деятельность только на одну оправдывающую его цель: предотвращение земельной спекуляции.

Единственное, что в концепции Элизабет Маджи совпадало с экономической теорией Джорджа без сучка и задоринки, а конкретно с её упрощённой однонаправленностью, так это полное пренебрежение производственным сектором и сектором услуг. Тщетно было бы искать в космосе *игры землевладельцев* фабрики, магазины, адвокатские конторы или врачебные кабинеты. А ведь в этой игре речь идёт несомненно о модели мира – а не просто об отображении одного определённого функционального фрагмента. По крайней мере, стартовое поле, которое при прохождении доски кругами игроки то и дело пересекают, представляет собой своего рода карту мира в медальоне, окаймлённом двойной рамкой, и эта карта мира воспринимается как эмблема игры. Здесь всем игрокам регулярно выплачивается по два доллара зарплаты за работу на матери-земле (*Labor upon Mother Earth produces wages*), о чём возвещает круговая надпись наподобие гербового девиза.

Была ли сама Лиззи Маджи такой же горячей сторонницей Генри Джорджа, как её отец, мы не можем сказать с уверенностью, для этого мы слишком мало знаем об её персоне. Правда, твёрдо известно, что Маджи принадлежала к религиозному движению квакеров: отличаясь глубокой убеждённостью и миссионерским импульсом. И исповедание веры *Общества Друзей* – как называет себя эта религиозная община, ориентированная на ценности равноправия, со дня её основания англичанином Джорджем Фоксом в 1650 г. – оставило в концепции мира и игры Маджи весьма заметные следы. Многие квакеры довольно рано бежали из Англии в американские колонии, где они весьма успешно укрепили свою веру и впоследствии смогли внести посильный вклад в формирование политической и государственной идеологии США. Своей игрой Маджи совершенно определённо хотела утвердить значимость квакерских убеждений.

Поэтому можно назвать программным тот факт, что в её мире не существует материализованных религиозных объектов: нет ни церквей, ни воскресных или других школ, которые в Америке XIX века на абсолютно законной основе служили и религиозному воспитанию. Именно решительный отказ от институциональной религии, включая священничество и строительство церквей, является оплотом квакерского исповедания христианства. То, что в её игре вместе с тем отсутствуют театры или концертные залы, легко объясняется отказом квакеров от мирских удовольствий; квакеры долгое время одевались в серое и отказывались также от традиционной вежливости. С другой стороны, у них было очень серьёзное отношение к равенству всех человеческих существ и к обязанности трудоспособных отвечать за социальное попечение. Поэтому не удивительно, что каждый участник *игры землевладельцев* должен платить налоги, чтобы смягчить гнёт социальной нужды – на соответствующих полях приходится раскошелиться на немалую сумму в пять долларов в помощь бездомным или в качестве пожертвования на одежду.

Наконец, и позиция квакеров по вопросу землевладения и социальных налогов, как показывает история *Общества Друзей*, ещё

никогда не совпадала полностью с действующими политическими нормами. Согласно последовательной пацифистской установке квакерства – «люби врагов своих!» - уплата налогов отвергалась, если они должны были служить финансированию войн; также планирование строительства церквей из общественных средств могло превратить верующих квакеров в повстанцев, которые решительно противостояли налоговой повинности. Из-за принципиального непризнания рабства многие квакеры практиковали в XIX веке конспиративное укрытие беглых рабов и даже нелегальные акции освобождения. Отказ от рабства уже давно привёл к разработке и реализации альтернативных концепций хозяйственного использования земли. Это относилось в первую очередь к большим угодьям Пенсильвании, которая в 1681 г. была основана Уильямом Пенном в качестве свободного штата для квакеров и других преследуемых за веру общин; год спустя Пенн приобрёл для той же цели и будущий штат Делавэр. Около 1850 г. движение квакеров - освободительное и требующее равноправия по широкому фронту - достигло своей промежуточной кульминации в действиях Лукреции Мотт (Рис. 12), которая жила в Филадельфии. Как неустрашимая активистка *аболиционизма*, движения за ликвидацию рабства, она, будучи ключевой фигурой первого всеамериканского женского конгресса, добилась принятия в 1848 г. документа Seneca Falls Convention for woman's rights, текста основного положения политического женского движения, не устаревшего по сей день.

[12 Лукреция Мотт (1793-1880), стойкая квакерша, помогала угнетённым и вела женское движение США к его лучшим временам.]

Как любые игры, и уж конечно все хорошие игры, *игра землевладельцев* Лиззи Маджи, архетип экономических игр вообще, тоже отнюдь не была буквальным переложением заранее заготовленной идеологии. Ни в коем случае не стремясь к триумфу джорджизма, Маджи хотела, несмотря на педагогическое рвение, которое ею владело, создать в первую очередь развлекательную игру. Хотя игру Маджи подчинили традициям джорджизма и квакерства не что иное как определённые общественные предположения, политический образ мыслей и

гуманитарные убеждения, но результат и по сей день не кажется заранее заданным. Оригинальной *игра землевладельцев* была в любом случае – с гротесковым отпечатком, который отнюдь не делал игру отталкивающей, но с самого начала мешал её успешным продажам.

О красоте и низости

Заметного распространения творение квакерши так и не получило, однако и забвение ему тоже было не суждено. Прежде всего в интеллектуальной среде Восточного побережья – включая университеты – *игра землевладельцев* смогла завоевать известную симпатию и даже сохранить её на некоторое время, может быть, как раз потому, что игра казалась столь несообразной и своими необычными идеями давала повод и к невольному комизму. В ходу были почти исключительно самодельные копии, которые при необходимости допускали изменение правил и хода игры; правда, в 1906 г. и в 1932 г. появились издания оригинала, тиражи которых, конечно, оставались маленькими и едва находили себе покупателя.

[13 Скотт Ниринг (1883-1983), воинствующий профессор, который практиковал со своими студентами финансовые игры. Снимок 1917 г.]

Должно быть, латентный отпечаток квакерства был причиной того, что *игра землевладельцев* так полюбилась именно в Филадельфии, в Wharton School of Finance der University of Pennsylvania, в годы перед Первой мировой войной. Например, экономист и неприкаянный социалист Скотт Ниринг (Рис. 13), временами член коммунистической партии, из-за чего его неоднократно увольняли с преподавательской должности, охотно приносил с собой на семинары модифицированную согласно его собственным представлениям игру, когда преподавал в Wharton School (1906-1915). Он явно побуждал своих студентов покупать не только отдельные поля, но целые группы земельных участков и права пользования. Наверняка игра должна была подчеркнуть негативные – по его представлениям – аспекты капиталистической земельной экономики. По словам Филипа Е. Орбанеса студенты Ниринга были первыми, кто

закрепил за любимой игрой их профессора прозвище «Монополия». Рой Эмерсон Страйкер (1893-1975), экономист, а во времена Депрессии один из самых влиятельных сотрудников Франклина Д. Рузвельта – как аграрный политик, - развил идеи Ниринга в собственной – опять же самодельной – версии игры Маджи образца 1927 г. В этой игре земельные участки не только объединялись в группы, но и маркировались определённым цветом, кроме того, создавалась возможность повысить доходность за счёт застройки. Маленькие, аккуратно вырезанные и раскрашенные картонные фасады были размещены соответственно на отдельных полях.

После всего того, что было собрано в ходе тщательного исследования предыстории Монополии, кажется, больше нет сомнений: так называемое изобретение Чарльза Дэрроу было плагиатом! От принципиальной идеи игры до правил, от геометрии до тюрьмы, от названий улиц до домов – всё это сформировала короткая, но бурная предыстория американских финансовых игр лет за 30 до того, как Дэрроу продал свой продукт компании Паркер Бразерс. Не дрогнула ли у него рука при подписании лицензионного договора 19 марта 1935 г.? Этого мы не знаем. По крайней мере, Паркер Бразерс понимали, что почва, на которой действуют они сами и их партнёр по договору, юридически шаткая. Иначе с чего бы Паркер-отец в ноябре 1935 г. собственной персоной отправился в Вашингтон, чтобы выкупить у Лиззи Маджи – ей тогда было 69 лет, и она уже давно не думала о том, что ещё может продавать свою игру – за 500 долларов наличными патент на *игру землевладельцев?*

По поводу того, что Дэрроу был отъявленный обманщик, сообщество любителей Монополии уже пришло к единому мнению – насколько это сообщество может подойти к вопросу с критической меркой. И действительно, обстоятельства, в которых Дэрроу разработал свою игру и вывел её на рынок, вряд ли позволяют человеку разумному усомниться в том, что для Монополии он щедро угостился из запаса давно существовавших игровых идей, правил и мотивов. Разумеется, систему доказательств - для пущей её неувязимости - следовало выстраивать на

материале самой игры. Есть ли вообще неподкупный способ обнаружить плагиат – присвоение чужого интеллектуального достижения - и объективно описать отношения между оригиналом и копией? Что касается текстов, сегодня это вполне реально. Цифровые программы, специально настроенные на то, чтобы из больших, гетерогенных объёмов текста отфильтровать буквальные совпадения, помогут добыть необходимые доказательства с высокой точностью.

Чтобы нащупать методический фундамент для вскрытия плагиата, следует, конечно, вернуться назад намного дальше, а именно, к европейскому гуманизму XIV и XV веков, когда в связи с насущной необходимостью такие качества, как подлинность или уникальность вообще впервые потребовали более точного определения. Тогда, на пороге между Средневековьем и Новым временем, из нового направления искусства и....