

**Рабочий клуб как место презентации советского режима: агитация, развлечение, игра**

*Любавский Роман Геннадиевич*

доцент, к.и.н. кафедры истории Украины  
Харьковского национального университета  
имени В. Н. Каразина,  
Lubavsky@karazin.ua  
ORCID: 0000-0003-3496-9699

*Статья посвящена и исследованию советской пропаганды социалистических идей в сфере досуга на примере харьковских рабочих. В статье анализируется методика и практика проведения развлекательно-агитационных игр советскими пропагандистами. Делается вывод о том, что большевики пытались найти некий баланс между агитацией и необходимостью удовлетворить тягу публики к развлечениям.*

**Ключевые слова:** советская пропаганда, рабочая история, рабочие клубы, советские игры, Харьков.

**Робітничий клуб як місце презентації радянського режиму: агітація, розвага, гра**

*Любавський Роман*

Доцент, к.і.н. кафедри історії України  
Харківського національного університету  
імені В. Н. Каразіна,  
Lubavsky@karazin.ua  
ORCID: 0000-0003-3496-9699

*Стаття присвячена дослідженню радянської пропаганди соціалістичних ідей в сфері дозвілля на прикладі харківських робітників. В статті аналізуються методика та практика проведення розважально-агітаційних ігор радянськими пропагандистами. Робиться висновок про те, що більшовики намагалися віднайти баланс між агітацією та необхідністю задовольнити тяжіння публіки до розваг.*

**Ключові слова:** радянська пропаганда, робітничі історія, робітничі клуби, радянські ігри, Харків.

## Workers' club as a place of presentation of the Soviet regime: agitation, entertainment, games

Roman Liubavskiy

Associate Professor, Ph.D. Department of History of Ukraine  
V. N. Karazin Kharkiv National University  
Lubavsky@karazin.ua  
ORCID: 0000-0003-3496-9699

*During the 1920–1930s, Soviet power attached great importance to clubs for workers as institutions for popularizing socio-political ideas of a new way of life and educating a new person. Clubs were supposed to be the venue for specific rituals of the new social order («red weddings», etc.), an intermediary between political slogans and the workers' world of everyday life. It was through such actions that the authorities sought to root in the public mind the idea of social practices that were markers of the behavior of the new Soviet person. Party leaders in their desire to transform all the social fabric of society in accordance with socialist principles could not rely solely on propaganda activities, ignore the human need for rest and entertainment. They were searching for plastic, streamlined forms of propaganda. It can be stated that in the 1920–1930s cultural workers of Kharkiv workers' clubs actively used game forms of agitation to incorporate new socio-political ideals into the daily life of society. For this, previously existing games were Sovietized and new ones invented. Designers of the new Soviet culture carefully monitored the content of gaming practices, reacted to their changes. In the mid-1930s, in accordance with the change in the state concept of "culture", some "Soviet" games that were popular in the first years after the establishment of Soviet power (for example, "political fishing rod") were marked as "excesses" and removed from arsenal of propagandists. The Soviet government made every effort so that the games were not only and not so much entertainment, but became the means by which social initiatives were refracted into the everyday practices of society, becoming a part of people's life.*

**Keywords:** Soviet propaganda, labour history, workers' clubs, Soviet games, Kharkov.

По определению М. Рольфа, характер советской власти в первые десятилетия можно определить, как «инсценирующая диктатура». Массовые советские праздники имели перформативный характер [21, с. 7]. Местами их проведения были публичные городские пространства, улицы и площади. Однако, презентация режима на повседневном уровне происходила и в других локациях. Одними из них являлись рабочие клубы. Они были местом проведения политических акций, ритуалов новой советской обрядности, площадкой где режим презентовал и воплощал свое присутствие.

Большевики использовали известные и изобретали новые, в том числе и игровые, формы пропаганды. Советское государство существовало во время «века масс», поэтому не могло находиться вне процессов становления массового производства и потребления, массовой политики и культуры [11, с. 239]. Учитывая

это, на наш взгляд, весьма перспективным является изучение поисков, которые вела советская власть с целью нахождения некоего баланса между перевоспитанием социума и удовлетворением запросов публики. Особенно важно проследить эту политику в первые десятилетия советской власти, когда такие эксперименты проводились особенно активно, дерзко, поэтому они весьма показательны. Изучение поисков, которые вела советская власть в этом направлении, дает возможность сформулировать новые исследовательские задачи. Какие формы пропаганды использовали культработники на протяжении 1920–1930-х гг. для развлечения и агитации населения, прежде всего пролетариата? Какие из них со временем были маркированы как «уклоны» и «перегибы»? Ответы на эти вопросы можно получить реконструируя разнообразные игры, которые организовывали пропагандисты в рабочих клубах. Учитывая их специфику, назовем их «советскими» играми. Целью данного исследования является изучение методов организации и практик проведения советских/советизированных игр в 1920–1930 е гг. на примере клубов для рабочих Харькова. По определению Й. Хейзинги, игра есть «добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя, но, безусловно, обязательным правилам, с целью, заключающейся в самом этом занятии» [22, с. 58–59].

Местом проведения «советских» игр, как правило, были клубы для рабочих, а также дома культуры и рекреационные зоны в городах. Несмотря на то, что принципы организации и проведения игр универсальны (добровольность участия, наличие правил), природа практик их проведения имеет различные формообразования. В данном исследовании внимание будет сфокусировано на изучении игр соревновательных, основанных имитации и подражании, а также азартных с вероятностным исходом. Следует отметить, что объектом исследования являлись только те игры, которые способствовали политизации досуга обывателя. Игры для детей остались вне поля исследования, так как эта проблема имеет свою специфику.

В советское время историки были единогласны в выводах, что с помощью рабочих клубов власти удалось организовать досуг людей соответственно социалистическим принципам [5, с. 333, 337; 7, с. 105]. В современной историографии тема политизации досуга горожан становится все более популярной. Авторы рассматривают ее в контексте новой политической, культурной истории, истории повседневности [10; 12; 14].

Данное исследование проводилось, прежде всего, на основе делопроизводственной документации клубов, профсоюзных организаций и предприятий крупных промышленных центров СССР (отчетной, организационной), материалов центральных и региональных периодических изданий.

В 1920–1930-е гг. статус повседневности изменился, из обычной и неприметной она стала семантически насыщенной. По образному выражению Ю. Лотмана, в периоды больших социокультурных трансформаций люди должны были заново учиться бытовому поведению, словно иностранному языку [12, с. 293–294]. Эта метафора в полной мере применима к анализу игровых практик. Как отмечает С. Ловелл, «не советский» человек для того, что бы стать «советским» должен был научиться рационально использовать свое время [10, с. 146–147].

Работники клубов использовали игры с целью проведения мониторинга и расширения знаний играющих по вопросам международной политики, классовой борьбы и пр.

Это прослеживается на примере организации игры «полит-телефон» – советизированной модели известной игры «испорченный телефон». Как и в оригинальном варианте, игроки должны были шепотом говорить друг другу слова или выражения. Однако в советской игровой модели участники выбирали слова не произвольно, а в соответствии с установленной темой (Первое мая, День Парижской коммуны и т.д.). После окончания игры участники и организаторы выясняли, кто перепутал слова. С проигравшего взымался фант, за возвращение которого ему необходимо было выполнить определенное задание. По мнению агитаторов, проведя анализ того, как участники коверкали загаданные им слова, можно было, в некоторой степени, выяснить насколько люди усвоили определенную информацию [8, с. 164].

Показательной была практика проведения игры «полит-удочки». Ее довольно часто и с успехом проводили советские пропагандисты в 1920-е – в первой половине 1930-х гг. Форма проведения игры во многом зависела от фантазии людей, ее организовывающих. Например, сотрудники упомянутого владимирского клуба имени В. Молотова предлагали своим посетителям подцепить на крючок удочки пустую бутылку, на дне которой была записка с вопросом о значении трудовой дисциплины на производстве [18, с. 18]. Харьковские пропагандисты организовали эту игру по-другому. Так, в мае в мае 1930 г. они проводили «полит-удочку» во время книжного базара, с целью популяризации общеобразовательной литературы о гигиене и санитарии. Этот базар был устроен на территории «Нового Харькова» – «социалистического» городка для рабочих тракторного завода. На улице был поставлен двухметровый киоск без крыши и окон в котором находился библиотекарь. Медицинский работник, исполняя роль массовика-затейника, задавал игрокам вопросы на санитарно-гигиеническую тему. После того, как человек отвечал, ему давали удочку, которую он забрасывал в киоск. Если ответ был верным, то библиотекарь привязывал к концу веревки брошюру по теме заданного вопроса. При неправильном ответе «рыбак» оставался ни с чем [23, с. 168–169]. «Полит-удочка» входила в стандартный «репертуар» советского культработника, пропагандиста-агитатора до первой половины 1930-х гг. Ситуация изменилась после 1934 г. когда в «Комсомольской Правде» вышла статья, которая призывала работников просвещения не подменять большевистскую агитацию «праздничной шумихой» [17, с. 1]. Материал был вскоре перепечатан журналистами центральных и региональных изданий [20, с. 1–2; 16, с. 2], после чего «полит-удочка» стала маргинальной игрой. Изменение ее статуса отражает харьковская периодическая печать. Так, в ноябре 1935 г. на страницах газеты «Харьковский рабочий» была опубликована заметка, автор которой критиковал руководителей клуба института Государственной торговли за проведение «полит-удочки» во время праздника, посвященного годовщине Октябрьской революции. Если ранее журналисты писали об этой игре в нейтральных коннотациях, то теперь она была маркирована как «возмутительная антисоветская инсценировка» [1, с. 2]. Причины столь разительной смены оценок следует искать в изменении общего культурного фона в Советском государстве. В первой половине – середине 1930-х гг. в СССР, оперируя терминологией В. Паперного, произошел переход от так называемой «Культуры 1» к «Культуре 2» [19, с. 41–60], наступил период «великого отступления» [15], вследствие чего веяния эпохи революционных преобразований были отвергнуты советской властью из-за несоответствия изменившемуся культурному мейнстриму (mainstream).

Отметим, что авторы методических пособий для клубных работников обращали особое внимание на то, что «полит-игры» следовало проводить после «серьезных» форм работы, таких как доклад или лекция. Таким образом, на одну чашу весов ставились агитационные мероприятия, имеющие статус основного «товара», который предлагался вниманию населения, а на другую чашу – игры, которые использовались властью в качестве противовеса. Этим достигался некий баланс между пропагандой и развлечением населения.

Еще одной интересной формой агитации были игры, основанные на имитации и подражании, в особенности практики проведения политических, технических судов и «боев». Игра является не только средством развлечения, но и познания, обучения типу поведения, так как позволяет моделировать ситуации, воспитывать необходимую для практической деятельности структуру эмоций. Учитывая эту особенность свойств игры, идеальной исследовательской моделью для изучения становления баланса между советской пропагандой и развлечением населения являются политические суды. Рассмотрим методику их организации и проведения на материалах деятельности харьковских клубов для рабочих. Так, в конце 1924 г. сотрудниками рабочего клуба имени III Интернационала было организовано несколько политических судов. На «скамье подсудимых» находились недисциплинированный член клуба и промышленный работник, саботирующий производительность труда на производстве. Их роли исполняли актеры клубной самодеятельности. Присяжных также изображали молодые люди, члены клубного актива [4, л. 1]. Судебный процесс состоял из слушания материалов дела, выступления обвинителей и дискуссии, после чего выносился приговор. Моделирование подобных ситуаций должно было продемонстрировать посетителям клуба примеры поведения, которые выбивались из советской системы ценностей и как следствие должны были быть подвержены общественному порицанию. Пропагандисты использовали политические суды для подчинения реальности, моделирования ситуаций, создание которых в реальной жизни было бы сопряжено с большим количеством условий и ограничений (или вообще невозможно). Так, культработники харьковского латышского клуба «Дарбс» летом 1924 г. провели показательный политический суд над виновниками начала Первой мировой войны. Источники не дают ответа на вопрос о том, кто именно был осужден. Однако, как показало исследование отчетной документации клуба, «наиболее драматические роли» были отданы членам театрального кружка клуба [3, л. 11]. То, что, по-видимому, ключевые роли в игре были отданы тем людям, которые имели высокий уровень актерской подготовки, свидетельствует о стремлении усилить эмоциональное воздействие на зрителей.

В 1930-е гг. с бурным развитием промышленности в СССР правительство развернуло массовую кампанию по борьбе за качество продукции. В этих условиях появились и новые разновидности известных игр – так называемые «технические суды». Они не имели ничего общего с театрализованными постановками, проводимыми культработниками в середине 1920-х гг. Показательные судебные процессы конца 1920-х – начала 1930-х гг. («Шахтинское дело», «дело Промпартии» и пр.) проведенные в СССР, продемонстрировали партийным функционерам новые «лекала» для проведения агитационных судов. Агитаторы организовывали «технические суды» для проведения пропаганды технических знаний на материалах конкретного «судебного дела». Так, показательный технический суд был проведен в

1933 г. на Харьковском пивном заводе. В отличие от политических судов 1920-х гг. судили не абстрактных, а конкретных людей, которые были признаны специальной комиссией виновниками брака на производстве. Для некоторых осужденных судебных процесс закончился не только общественным порицанием, но и лишением звания ударника [13, с. 25–26]. Таким образом, игровая компонента при проведении технических судов при наличии ролей судей и свидетелей была минимизирована. В данном случае произошло явное смещение баланса в сторону не только демонстрации практик, выбивающихся из советской системы ценностей (некачественное отношение к работе), но и принятия жестких дисциплинарных мер.

Итак, советские культработники использовали политические суды для демонстрации обществу новой модели поведения, взаимоотношения с людьми, идеологически выверенных примеров для подражания, навязывания оценочных суждений внешнеполитических событий. Практика проведения технических судов демонстрирует не только стремление власти надзирать и учить, но наказывать и дисциплинировать.

Показательным является проведение азартных игр с вероятностным исходом. Сконцентрируем внимание на организации «полит-лотереи», а также проанализируем отдельные уникальные проекты создания агитационных игр. Политическая лотерея проводилась в одних рабочих клубах как плановое мероприятие, другие же организовывали ее в канун революционных праздников «красного календаря». Игра проводилась следующим образом: культработники в специальную урну помещали записочки с вопросами (составленными членами клубного актива или самими играющими) на определенную тему. Игроки по очереди вытаскивали вопросы из урны и отвечали на них. Если специальная комиссия решала, что ответ правильный, то игрок получал приз (в соответствии с бюджетом клуба). Авторы методического сборника для клубных работников приводили примеры, когда в качестве выигрыша людям давали продукты – яблоко (за ответ на легкий вопрос) и хлебную булку (за ответ на более трудный вопрос) [8, с. 167–168]. Отметим, что советские культработники использовали игры в качестве инструмента антирелигиозной пропаганды. Так, в зависимости от целей, которые ставили перед собой агитаторы, политическая лотерея могла стать антирелигиозной [6, с. 19–20]. Более азартной модификацией «полит-лотереи» был «полит-аукцион». Разница между ними заключалась в том, что ответ одного игрока мог быть дополнен другим участником игры. Выигравшим считался тот, кто последним давал содержательный комментарий по вопросу [8, с. 169]. Стремление пропагандистов сделать ставку на азартность игры свидетельствует об их желании использовать человеческие эмоции для увеличения «силы проникающего действия» политических лозунгов в повседневный мир человека. Известны проекты по созданию антирелигиозных карт [2, с. 64–66].

Итак, советская власть в своем стремлении преобразовать все социальные ткани общества в соответствии социалистическим принципам не могла опираться исключительно на пропагандистские мероприятия, игнорировать человеческую потребность в отдыхе и развлечениях. Идеологи партии искали пластичные, обтекаемые формы пропаганды. Можем констатировать, что в 1920–1930-е гг. культработники рабочих клубов Харькова активно использовали игровые формы агитации для инкорпорации новых общественно-политических идеалов в

повседневную жизнь социума. Для этого были советизированы существовавшие ранее игры и придуманы новые. Дизайнеры новой советской культуры тщательно следили за содержанием игровых практик, реагировали на их изменения. В середине 1930-х годов в соответствии со сменой государственной концепции «культурности» некоторые «советские» игры, которые были популярны в первые годы после установления советской власти (например, «полит-удочка»), были маркированы как «перегибы» и изъяты из арсенала пропагандистов. Советская власть прилагала все усилия, что бы игры были не только и не столько развлечением, а стали средством, благодаря которому социальные инициативы преломлялась в повседневные практики общества, становились частью его жизни.

### *Литература*

1. «Гвоздь программы» // Харьковский рабочий. 1935. 14 нояб. С. 2
2. Вительс. Поповские слезы (карты безбожника) // Рабочий клуб. 1925. № 8–9. С. 64–66.
3. ДАХО. Ф. 820. Оп. 1. Д. 1079. Л. 11.
4. ДАХО. Ф. 820. Оп. 1. Д. 1080. Л. 1.
5. Диденко Г. Д. Рабочий класс Украины в годы восстановления народного хозяйства (1921–1925). К., 1962.
6. Елизаров И. Я. Нужен ли рабочим праздник рождества. Материалы к антирождественской компании. Л., 1930.
7. История советского рабочего класса: в 6 т. Т. 2: Рабочий класс – ведущая сила в строительстве социалистического общества: 1921–1937 гг. М., 1984.
8. Клуб в день 1 Мая. М., 1924.
9. Коткин С. Новые времена: Советский союз в межвоенном цивилизационном контексте // Мишель Фуко и Россия: Сборник статей. СПб.; М., 2001.
10. Ловелл С. Досуг в России: «свободное» время и его использование // Антропологический форум. 2005. № 2. С. 136–173.
11. Лотман. Ю. Бытовое поведение и типология культуры в России XVII века // Культурное наследие Древней Руси. Истоки, становление, традиции. М., 1976.
12. Любавський Р. Повсякденне життя робітників Харкова в 1920-ті – на початку 1930-х років. Х., 2016.
13. Малкин Л. Техсуды как метод массовой техпропаганды // Клуб. 1933. № 13. С. 25–26.
14. Малышева С. Ю. Казанские «игры» 1924 года // Эхо веков. 2001. № 3–4. С. 274–281.
15. Тимашев Н. «Великое отступление» (Глава из книги) // Новый журнал. 2007. № 248 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://magazines.gorky.media>. Доступ: 1.10.2019.
16. Не подменять большевистскую пропаганду шумихой // Харьковский рабочий. 1934. 26 апр. С. 2.
17. О неправильных формах комсомольской работы // Комсомольская Правда. 1934. 27 мая. С. 1

18. Организуем отдых рабочих ночных смен // Клуб. 1933. № 2. С. 18.
19. Паперный В. Культура два. М., 1996. С. 41–60.
20. Против показной шумихи // Клуб. 1934. № 9. С. 1–2.
21. Рольф М. Массовые советские праздники. М., 2009.
22. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб., 2011.
23. Чацький Л. М. Саносвіткнигу в маси робітників Харківського Тракторного Заводу / Л. М. Чацький // Профілактична медицина. 1930. № 9–10. С. 168–169.