

ОНТОЛОГИЯ ИГРЫ В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КОНЦЕПЦИИ ВЛАДИМИРА НАБОКОВА

Э.Д. Коверзнева, Т.В. Казарина

Самарский государственный университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия

Обоснование. Игры сопровождали человечество на различных этапах его существования, автоматически сохраняясь в памяти каждого последующего поколения. Поэтому мы совершим ошибку, если будем отрицать универсальность игровых принципов в человеческой культуре. Игра как мотив также является сквозной темой набоковского творчества. Данный мотив уже не раз рассматривался множеством исследователей, но есть вероятность, что концепт игры занимает более значимое место у Набокова, чем было доказано. В классическом исследовании французского философа и социолога Роже Кайуа все известные человечеству игры сведены к 4 основным разновидностям: *agon*, *alea*, *mimicry* и *ilinx*. Показательным примером для демонстрации всех четырех типов может стать один из романов Набокова «Король, дама, валет».

Цель — решить проблему функциональной значимости мотива игры в произведении Набокова «Король, дама, валет».

Методы. Основным методом исследования был выбран структурный анализ романа Набокова «Король, дама, валет» с учетом социологических и культурологических работ Й. Хейзинги и Р. Кайуа.

Результаты. В итоге внимательного анализа произведения были получены следующие результаты:

- 1) основа сюжета — любовный треугольник, где поведение каждого героя связано с определенным типом игры;
- 2) Драйер олицетворяет собой игры агонального типа с присущим им духом соревнования и самосовершенствования. В случае с Драйером мы чаще всего «имеем дело с личной формой заслуги»; то есть с игрой, которая полностью зависит от воли игрока, потому что он ее провоцирует, но не участвует в ней, когда его вовлекает в игру кто-то другой;
- 3) многие движения Марты будто наполнены легкой кокетливой игривостью. Она готова «бросать кости», обладая лишь надеждой на победу, ведь у Марты нет необходимых навыков для достижения цели. Она пытается выиграть не столько у своего мужа, сколько у судьбы, которая уже тесно связала ее с Драйером узами брака. Все это напоминает игры типа *alea*;
- 4) у Франца ярко выражены навыки моделирования воображаемых ситуаций. Талант принимать временные условия фиктивного мира в качестве настоящих, погружаться в несуществующую реальность; возможность спокойно отбрасывать собственную личность и притворно приобретать чужую, где ты преступник или умелый любовник, делают из Франца мастера игр в *mimicry*;
- 5) Король, Дама и Валет — роли в игре более масштабной, чем та, что устроили они сами. Распоряжается героями другой, невидимый, участник — мир, по законам которого все происходит. Он объединяет все масти одной карточной партией, где огромное значение имеет раздача, то есть случай. Поэтому ни один из героев не доводит желаемое до конца — им попросту не везет с картами;
- 6) мир в романе неоднократно сравнивается с «игривой собакой», то и дело вторгающейся в личное пространство каждого человека и устраивающей там настоящий переполох. Последний тип игр как раз и характеризуется постоянным стремлением к головокружению — *ilinx*. Каждый из героев твердо убежден, что занят собственной игрой и что победа будет зависеть исключительно от его усилий. Но на самом деле они попадают под влияние «игривой собаки» и, сами того не понимая, включаются в игру, где нет награды, а только безудержные аттракционы из чувств, эмоций и рискованных действий.

Выводы. Название набоковского романа наталкивает нас на мысль, что отношения его героев могут быть поняты как игровые — причем с позиции одной, карточной, игры. Но анализ произведения убеждает, что герои используют разные игровые стратегии, и это делает общую картину гораздо сложнее и содержательней.

Ключевые слова: мотив игры; игровая стратегия; психология; социальное поведение; концепция мира.

Список литературы

1. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. Москва: Азбука-Аттикус, 1938.
2. Кайуа Р. Игры и люди. Москва: Изд-во ОГИ, 2007.

Сведения об авторах:

Эвелина Денисовна Коверзнева — студентка, группа 5471-450301D, факультет отечественной филологии; Самарский государственный университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия. E-mail: KoverznevaLina@yandex.ru

Татьяна Викторовна Казарина — научный руководитель, доктор филологических наук, профессор; профессор кафедры русской и зарубежной литературы и связей с общественностью; Самарский государственный университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия.
E-mail: kazarina_tv@bk.ru