

УДК 811.161.1'42

ББК Ш141.12-  
51+Ш300.1

Код ВАК 10.02.20

Карякина М.В.

Екатеринбург, Россия

### Концепт «Игра» в

#### художественном тексте

**Аннотация.** Концепт «Игра» исследуется как явленный в языке художественной литературы мыслительный образ, особые оттенки значения которого акцентируются в разные эпохи развития культуры, в частности в русской литературе рубежа XIX-XX веков. Рассматриваются способы создания семантического поля игры на разных уровнях поэтики текста в произведениях Леонида Андреева, концепт «игра» анализируется как одна из доминант его творчества.

**Ключевые слова:** концепт, игра, художественный текст, поэтика, Леонид Андреев.

Karyakina M.V.

Ekaterinburg, Russia

### Concept «Game» in a fiction text

**Abstract.** The concept “Game” is considered as a mental image in fiction literature. The special shades of meaning of the concept are accentuated in different phases of culture development, in particular in Russian literature of the XIX-XX centuries. Different ways of semantic field of game in different poetic levels in Leonid Andreev’s works are considered as one of the main dominants of his creation.

**Key words:** concept, game, fiction text, poetics, Leonid Andreev.

---

#### Сведения об авторе:

Карякина Мария Валерьевна, кандидат филологических наук, доцент кафедры иностранных языков и деловой коммуникации.

Место работы: Уральский государственный горный университет.

**Контактная информация:** 620144, г. Екатеринбург, ул. Хохрякова, 85, к. 3514, тел. 251-40-89.

**e-mail:** [karyakina\\_m@mail.ru](mailto:karyakina_m@mail.ru)

---

Karyakina Mariya Valeryevna, Candidate of Philology, Associate Professor.

Place of employment: Ural State Mining University.

В современной филологии концепт является понятием, продуктивность которого доказана рядом исследований. Существует много определений данного термина. В этом исследовании будем опираться на определение Ю.С. Степанова, который полагает, что концепт – это, с одной стороны, «сгусток культуры в сознании человека: то, в виде чего культура входит в ментальный мир человека, и, с другой стороны, концепт – это то, посредством чего человек сам входит в культуру, а в некоторых случаях и влияет на нее» [Степанов 1983: 40-41]. В разные эпохи развития культуры актуализируются различные концепты, обретающие особые новые смыслы. Набор таких доминирующих мыслительных образов, стоящих за языковыми знаками, к которым часто обращаются писатели и поэты, составляют концептосферу языка определенной эпохи. Именно в языке

художественной литературы, в концептуальной структуре художественного текста, проявляются наиболее актуальные для эпохи и автора концепты. Их исследование возможно через поиск «рассеянных» по тексту различных по форме носителей концепта – языковых единиц, связанных с названием концепта, – объединение их в семантико-ассоциативные группы (текстовые гнезда), являющиеся концентратами смысла, и анализ этих групп, репрезентирующих актуализируемые автором смыслы. Внимание на носителях концепта акцентируется автором чаще всего путем повторов данных языковых единиц.

Художественный концепт соединяет в себе как прямое значение слова, так и переносные, а также «целую плеяду ассоциативных значений» [Аскольдов 1997: 278], которые для художественного концепта играют особую роль. Обратимся к анализу «внутренней формы» концепта «игра». Это слово обладает сложной лексико-семантической структурой, значительное место в которой принадлежит переносным значениям. Но семантическим ядром этого слова, в определении которого сходятся все словари, является сема «деятельность/движение/род занятий» с рядом сем-конкретизаторов: «в течение определенного времени», «с определенной целью» (чаще – развлечение, отдых, спортивное соревнование; но цель может быть и неблагоприятной), «по определенным правилам». Доминантность семы деятельности определяет предикативность концепта игры, то есть инвариантом понятия «игра» (в терминах А. Вежбицкой) является не прототип, а определенный ментальный сценарий. Остальные значения слова (в БАСе их зафиксировано 8), по сути, являются переносными, но и более конкретными в смысле их употребляемости в типовых контекстах: музыкальная игра, театральная игра, игра воображения, игра шампанского, игра бриллиантов.

Концепт «игра» является важнейшим образом, по-своему трактуемым в культуре различных эпох. По мнению Ю.М. Лотмана, в культуре происходит чередование «игровых» и «неигровых» эпох. Такими «игровыми» эпохами, «когда искусство властно вторгается в быт, эстетизируя повседневное течение жизни», являются, по определению ученого, эпоха Возрождения, барокко, романтизм, искусство начала XX века, когда происходят «взрывы художественной талантливости» [Лотман 1997: 198].

Причиной пристального внимания литературы начала XX века к феномену игры и обращения к игровой поэтике стало обостренное восприятие исторического времени «катастрофическим», «рубежным» сознанием. Ощущение «конца» (конца века, конца эпохи, конца

времен), предчувствие грядущего апокалипсиса, крушения прежней культуры было связано с ощущением смыслоутраты, воплотившемся в образе всеобъемлющего хаоса. Такое обостренное восприятие дисгармонии действительности спровоцировало изменение глубинных философско-художественных представлений о мире и личности, утративших цельность, и актуализацию характерной для литературы коллизии разоблачения кажимости, видимости. В связи с этим в литературе появляется тема двойничества мира и человека, тема театра, маскарада, где смешиваются игра и жизнь в один поток, где одно подменяет другое.

Для символистов (Ф. Сологуба, Д. Мережковского, З. Гиппиус, А. Белого, В. Брюсова, Вяч. Иванова) игра является категорией онтологической (мистериальной, имеющей тайный смысл), отражающей «двоемирие», в котором совмещены или, лучше сказать, опрокинуты мир объективный и субъективно воспринимаемый, реальный и сверхчувственный.

«Рубежным» игровым сознанием насыщена и поэзия «последнего поэта» старого мира и первого поэта грядущего - А. Блока [Заманская 1996: 11]. Тема маски и скрывающегося под ней, тема человека и его тени, отражения, игры и балагана, видимого и невидимого, призрачности сущего активно разрабатываются им: «Мы ли - пляшущие тени?! Или мы бросаем тень?! Снов, обманов и видений/ Догоревший полон день» («Смятение», 1907г.; из цикла «Маски»). «Я на земле был брошен в яркий бал,/ И в диком танце масок и обличий/ Забыл любовь и дружбу потерял» («Песнь Ада», 1909г.).

Несколько иной аспект феномена игры был раскрыт акмеизмом. «В послесимволистскую эпоху, - пишет современный исследователь, - игра осмысливается как культурно-эстетический и психологический феномен. На смену теургическому житнетворчеству приходит осознанное ролевое поведение, «дионисийская» театральность поэзии символистов вытесняется «театром стихотворения» акмеистов и ориентацией на эстрадность футуристов» [Мелешко 1998: 235-236]. Футуристы же акцентировали в своем творчестве иную сторону феномена игры. Это был эпатаж («Новое Первое Неожиданное») чрезмерно вольного обращения с материалом, целью которого провозглашалось создание «Новой Грядущей Красоты Самоценного (самовитого) Слова».

Трагическое самоощущение человека начала XX века различными способами преодолевалось разными художниками. Как очень точно замечает современный исследователь, «в мире искусства

потребность найти связующие начала трагически разорванной личности и мира реализуется в потенцировании поэтики мифа, игры, масковой образности» [Исаев 2001: 10].

Само понятие игры на рубеже XIX-XX веков расширяется, оно «обретает некий новый смысл» [Вислова 1997: 28]. Феномен игры обретает активность, распространяясь на явления и понятия изначально неигровой природы. Расширяется область референции слова. Это явление было названо Л. Ретюнских «игроизацией»: «Игра продуцирует процесс игроизации, осуществляемый в ходе экстраполяции отдельных игровых характеристик на иные феномены бытия игры в мире людей. Игроизация является репрезентативным способом бытия игры в мире людей, потенциально способным трансформировать любой эмпирический, интеллектуальный и т. п. акт в игру, путем привнесения в него экзистенциальной составляющей игры» [Ретюнских 1998: 11]. Процесс игроизации жизни человека связан с новым типом сознания, доминантой которого становится особый тип жизнеотношения. А этот новый тип сознания и объясняет, почему «человек XX столетия легко меняет роли, маски, образы, а, следовательно, потенциальная возможность игровых составляющих его поведения и жизненных установок выше, чем в предшествующих культурах» [Ретюнских 1998: 28].

С целью анализа концепта «игра» в художественной литературе рубежа XIX-XX веков обратимся к произведениям Леонида Андреева. Творчество этого писателя критик В. Львов-Рогачевский назвал «гениально подведенным итогом пережитому периоду, пережитым настроениям интеллигенции в незабываемых художественных образах» [Львов-Рогачевский 1914: 16-17]. В его произведениях «игра», по наблюдениям исследователей последних лет (Еременко М. В., Корнеева Н. А. и др.), становится не только сквозным мотивом, отражающим парадоксальность жизненных явлений и противоречивость человеческой натуры, но и существенной составляющей художественного мышления писателя. При этом в художественном мире Андреева проявляется эффект сопряжения индивидуального творческого мировоззрения (концепции *homo ludens*) и художественного сознания эпохи, тяготеющего к эстетическому претворению действительности, похожую на игру, игровыми же способами. В качестве материала исследования возьмем пьесу «Черные маски» (1908), в которой концепт «игра» является важнейшим для прочтения авторской идеи и выявления скрытых механизмов ее репрезентации в тексте. Концепт «игра» является в пьесе центральным, так как именно он определяет смысловое строение

текста, а, в конечном счете, и «выбор того репертуара языковых средств, которые реально используются при его порождении» [Красных 1998: 60]. И, несмотря на то, что этот концепт в тексте рассеивается, представляя собой «нечто вроде туманности; более или менее расплывчатого сгустка представлений» [Барт 1994: 87], связанных ассоциативными отношениями, он конкретен в своих проявлениях на всех уровнях поэтики произведения. Постоянная его репрезентация раскрывает богатство форм и многогранность значений.

В пьесе «Черные маски» концепт «игры» рассредоточивается на несколько текстовых гнезд, исходящих из семантической структуры самого этого слова и его ассоциативных связей: «маскарад» (игра масок), «музыка» (игра звуков), «шутка» (игра слов). «Игровая» сема присутствует уже в названии произведения. В тексте же пьесы автор постоянно употребляет и настойчиво акцентирует слова «игровой» семантики (шутка, смех, хохот, веселье, бал, музыка, шут, маски, ложь, обман): «Лоренцо (смеясь). Ах, вот что – замаскированные звуки. Как это мило, синьоры! Вы послушайте, сегодня даже звуки замаскированы. Правда, я и не знал, что звуки также могут одевать отвратительные маски. Но это так забавно!» (Андреев, 363). «Лоренцо (слабо улыбаясь). Простите, синьоры: я позабыл, что сегодня мне все изменяет – и лица, и звуки, и наконец слова. Но кто бы мог подумать, мои дорогие гости, что слова также могут одевать отвратительные маски. Продолжай свою шутку, певец!» (Андреев, 370).

Основным механизмом реализации концепта «игры» в пьесе Л. Андреева становится разворачивание в тексте самого процесса игры, базирующего на двух его важнейших законах: удвоении и перевороте. «Игра» возводится автором в основной принцип построения текста (кладется в основу сюжета, используется в характеристике и речи персонажей). Она становится неким абсолютом, заставляющим развиваться действие в соответствии со своей внутренней логикой умножения и запутывания реальности. Первоначальная картина прибытия на бал масок совершенно естественна и реальна: «Появляется несколько замаскированных; костюмы обыкновенные, как в маскарадах – арлекины, пьеро, сарацины, турки и турчанки, животные и цветы» (Андреев, 357). Но уже эти маски, скрывая свои лица, путают главного героя: «Лоренцо (весело приглядываясь). Но я никого не узнаю. Это поразительно, синьоры! Я никого не узнаю. Это не вы, синьор Базилио? Мне кажется, я узнаю ваш голос. Голос. Синьора Базилио здесь нет. Синьор Базилио умер. Лоренцо (смеясь). Какая смешная шутка – синьор Базилио умер. Он также жив, как и я. Маска. А разве ты жив? Лоренцо (нетерпеливо, но очень любезно).

Оставим смерть в покое, господа. Голоса. Проси ее, чтобы она оставила тебя в покое. Она в покое не нуждается» (Андреев, 357).

Далее появляются маски – двойники Петруччио, Марио, Пиетро и других слуг, а также множество масок Франчески, среди которых Лоренцо теряет свою жену. В этом эпизоде двоеение оборачивается троеением и последующим увеличением количества масок, выводящим действие за рамки реалистичного, доводящим его до абсурда, превращая в фантазогамию. Смысл при этом с буквального переносится на философский уровень. Мотивы неузнавания, потери становятся концептуально значимыми, маркируя одиночество, оставленность героя и противопоставление его враждебно настроенному «масочному», «игровому» миру, отнимающему у героя все реальные основания, выбивающему почву из-под ног.

Именно в состоянии запутанности и смятения герой Андреева приходит к постановке важнейшего экзистенциального вопроса: «Лоренцо. Если все правда в этих пожелтевших листках, то кто же властитель мира: Бог или Сатана? И кто же я, тот, кто называл себя Лоренцо, герцогом Спандары?» (Андреев, 371). Разрешение этого вопроса видится через обращение к родовым понятиям: «Чей же я сын, о моя святая мать: сын рыцаря, всю кровь отдавшего Господу, или же сын грязного конюха, отвратительного обманщика и вора, обокравшего господина во время его молитвы?» (Андреев, 372). Антиномичность природы человека показывается писателем через «овнешнение» внутреннего конфликта, создание двойника главного героя и столкновение Лоренцо Бывшего и Лоренцо Вошедшего. Поединок двойников, в котором Лоренцо Вошедший убивает Лоренцо Бывшего, не разрешает внутреннего противоречия героя. Оставшийся Лоренцо уверен в своей реальности и невключенности в игру: «Почему вы думаете, что на мне маска, синьоры? (Ощупывая лицо.) Это обыкновенное лицо, это мое лицо, уверяю вас, синьоры» (Андреев, 378). Но главный герой не может «разорвать связь с этим миром, не быть участником маскарада, нести в себе начало, противоположное тому, что его окружает» [Башкиров 1993: 170]. Поэтому и его лицо оказывается маской: «Лоренцо (в ужасе). Что это? Что сделалось с моим лицом? Оно не слушается меня. Оно не хочет улыбнуться, - оно стынет. (Жалобно). Я, вероятно, схожу с ума, синьоры! Поглядите на меня, ведь это же не маска, это же лицо, живое человеческое лицо. Хохот, крики. – Долой маску, убийца! Смотрите! Смотрите! Лоренцо каменеет. Лоренцо (с каменным лицом). Все погибло, синьоры. Я хотел улыбнуться – и не мог. Я хотел заплакать, и не мог я заплакать, синьоры. На мне каменная маска» (Андреев, 378).

В «игру» в пьесе вовлекается и неживое: вино, звуки, слова. Они также надевают маски, меняются. Вино превращается и становится «красно, как кровь Сатаны, и дурманит голову, как змеиный яд» (Андреев, 361). Нежная красивая и грустная музыка, которую написал Лоренцо, превращается во «что-то дикое, где одновременно звучит злой смех, крики отчаяния и боли, и тихо жалуется чья-то печаль» (Андреев, 362). Певец Ромуальдо оказывается замаскированным и слова песни деформируются, одевая маски. Прекрасная песня превращается в гимн Сатане. Реальность, создаваемая Андреевым в пьесе, имеет специфичную характеристику нестабильности, подверженности изменениям.

Постепенно отталкивание от реальности возрастает, что знаменуется появлением в пьесе аллегорических масок: «сердце», «ложь» и «мысли» самого Лоренцо. Эти маски стоят на грани конкретного и абстрактного. В высшей степени абстрактными являются «черные маски» - маски-символы (символы хаоса, мирового зла, иррационального начала). Создание автором этих масок выводит пьесу на мистериальный уровень, характеризующий состояние мира.

Различные проявления концепта «игры» в пьесе Л. Андреева «Черные маски» образуют целую «вязь» значений, связанных семей «обманности». Таким образом, центральным компонентом в структуре андреевского концепта «игры» становится мотив обмана, путаности, розыгрыша, переодевания, маскировки, что отражается, прежде всего, на языковом уровне: (в ремарке) шут Экко постоянно «все забавно путает», Лоренцо: «О нет, синьоры, вам это показалось. Эти очаровательные маски родят так много смешных недоразумений, и уже давно какой-то шутник, подделавшись под мой голос и мое лицо, обманывает всех дурной ложью». На сюжетном уровне этот мотив проявляется в игре масок, запутывающей главного героя, запутывается в сюжете и читатель. Данный мотив имеет свое отражение и в системе персонажей (маски, шут Экко и Лоренцо, которого маски называют «великим артистом»), и в пересечении пространственно-временных планов, и в области композиции пьесы (пятое действие, в котором Лоренцо показывается «сумасшедшим»), оказывается перевернутой картиной первого действия, в котором Лоренцо «нормален»; первое и пятое действие соотносимы и своими финалами, при заполнении пространства сцены черными масками одно завершается погружением сцены во тьму, а в последнем все охватывает огонь).

Все вышеперечисленные проявления игрового начала исходят от автора, его игровой стратегии в системе отношений «автор - текст - читатель». Игра автора охватывает все произведение. Рисуя в начале

пьесы место действия: богатые залы в старинном рыцарском замке, фрески на стенах, старые потемневшие картины, готические окна, мраморные колонны, - он играет со зрителем: «Это, по сути дела, самая большая маска в пьесе» [Башкиров 1993: 164]. Великолепный замок, пышный маскарад, веселый праздник, любовь прекрасной Франчески, дружеская преданность – все это красивая маска, скрывающая глубокое одиночество главного героя и сложность, противоречивость его души, которая и является «заколдованным замком», «театром», в котором протекает игра-борьба света и тьмы как символов добра и зла. При этом границы между «игрой в жизнь» и жизнью «размываются в художественном пространстве..., они размываются и для самого автора». Таким образом, оказывается, что «игра как способ срывания масок захватила и творца, ибо стала... реальностью, действительностью существования человека» [Башкиров 1993: 168, 163]. Подлинное бытие становится областью невыразимого, а представления человека о мире – карнавалом, маскарадом. Дух всеобщей относительности карнавала пронизывает всю пьесу Л. Андреева, которая представляется как сумасшедший вихрь масок, в котором стираются грани между реальным и ирреальным, правдой и ложью, добром и злом, маской и истинным лицом, здравым смыслом и сумасшествием, жизнью и смертью.

Концепт «игры» в пьесе Л. Н. Андреева «Черные маски» чрезвычайно объемён и многослоен. Он разворачивается в тексте в пространстве определений «мировой театр», «театр жизни», «театр души» и помогает автору воплотить мысль о глубочайшей дисгармонии мира, об абсурдности действительности и о трагическом положении человека, включенного в вечную игру, в которой все может стать всем, все подменяется, обманывает, где постоянен только переворот. Способ формирования концепта «игры» в пьесе заключается в «рассеивании» в тексте различных по форме носителей концепта и стягивании, группировании отдельных элементов концепта в текстовые гнезда, являющиеся концентратами смысла. При этом значение концепта в соответствии с внутренней логикой произведения одновременно все больше разветвляется и нарастает, переходя от конкретных значений к абстрактным, формируя философский смысл пьесы.

## ЛИТЕРАТУРА

Андреев Л. Н. Собр. соч. в 6-ти томах. Т. 3. М.: Художественная литература, 1994. 656 с.

Аскольдов С.А. Концепт и слово // Русская словесность. Антология / Под. общ. ред. В. П. Нерознака. М.: Academia, 1997. С. 267-279.

Барт Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс, 1994. 616 с.

Башкиров Д. Л. Неореалистическая драма Л. Андреева: Дис. ... канд. филол. наук. Минск, 1993. 232 с.

Вислова А. В. На грани игры и жизни (Игра и театральность в художественной жизни России «серебряного века») // Вопросы философии. 1997, № 12. С. 28-38.

Заманская В. В. Русская литература первой трети XX века: проблема экзистенциального сознания. Екатеринбург, Магнитогорск: Изд-во Урал. гос. ун-та, 1996. 408 с.

Исаев С. Г. «Сознанию незнаемая мощь...». Поэтика условных форм в русской литературе начала XX века. Великий Новгород: НовГУ им. Ярослава Мудрого, 2001. 213 с.

Красных В. В. От концепта к тексту и обратно (К вопросу о психолингвистике текста) // Вестник Московского университета. Серия 9. Филология. 1998, № 1. С. 53-70.

Лотман Ю.М. Беседы о русской культуре. Быт и традиции русского дворянства (XVIII- начало XIX века). СПб.: Искусство-СПБ, 1997. 399 с.

Львов-Рогачевский В. Две правды. Книга о Леониде Андрееве. М.: Прометей, 1914. 104 с.

Мелешко Т. А. Художественная концепция игры в поэзии Н. Гумилева («Романтические цветы», «Жемчуга», «Чужое небо», «Колчан»): Дис. ... канд. филологических наук. Вологда, 1998. 253 с.

Ретюньских Л. Онтология игры. Автореф. ... докт. филос. наук. М., 1998. 40 с.

Степанов Ю.С. Константы: Словарь русской культуры. Опыт исследования. М.: Школа «Языки русской культуры», 1997. 824 с.