ИЗДАТЕЛЬСТВО ГРАМОТА

Филологические науки. Вопросы теории и практики
Philology. Theory & Practice

ISSN 2782-4543 (online)
ISSN 1997-2911 (print)

2025. Том 18. Выпуск 11 | 2025. Volume 18. Issue 11
Материалы журнала доступны на сайте (articles and issues available at): philology-journal.ru

RU

Влияние «Пиковой дамы» А. С. Пушкина на поэтику русской «игорной» литературы XIX в.

Чжан Хуэйминь

Аннотация. Цель исследования заключается в установлении роли повести А. С. Пушкина «Пиковая дама» как ключевого источника формирования поэтики русской «игорной» литературы XIX века, результатом чего является выявление целостной системы мотивов, образов и художественных приёмов, определивших развитие последующей литературной традиции. В статье рассматриваются особенности интерпретации пушкинских мотивов искушения, выигрыша и проигрыша, судьбы и вмешательства потусторонних сил в произведениях М. Ю. Лермонтова, Н. В. Гоголя, Л. Н. Толстого, Ф. М. Достоевского, В. Ф. Одоевского, Л. Н. Андреева и А. П. Чехова, прослеживается их трансформация и взаимосвязь. Анализ позволяет показать, каким образом поэтика игры, заданная Пушкиным, становится универсальной моделью художественного осмысления человеческого выбора и судьбы в русской литературе XIX века. Научная новизна исследования состоит в том, что впервые русская «игорная» проза и драматургия XIX века осмысливаются как единое межтекстовое пространство, объединённое поэтикой «Пиковой дамы», где игра рассматривается не только как социальный или бытовой элемент, но и как универсальная художественная модель, отражающая философские категории судьбы, выбора и искушения. Полученные результаты показали, что «игорные» произведения русской литературы XIX века объединены устойчивым комплексом мотивов (искушения, выигрыша и проигрыша, судьбы, фантастического) и системой образов (игрока, двойника, роковой женщины, шулера и одушевлённых карт), генетически восходящих к пушкинскому прототексту. Поэтика «Пиковой дамы» выступает основанием формирования художественной традиции, обеспечивающей единство русской литературы XIX века при всём многообразии её жанровых и стилистических воплощений.

EN

The influence of A. S. Pushkin's "The Queen of Spades" on the poetics of 19th-century Russian "gambling" literature

Huimin Zhang

Abstract. The aim of the study is to establish the role of A. S. Pushkin's novella "The Queen of Spades" as a key source for the formation of the poetics of 19th-century Russian "gambling" literature, which results in the identification of a holistic system of motifs, images, and artistic techniques that determined the development of subsequent literary tradition. The article examines the peculiarities of interpreting Pushkin's motifs of temptation, winning and losing, fate, and the intervention of otherworldly forces in the works of M. Yu. Lermontov, N. V. Gogol, L. N. Tolstoy, F. M. Dostoevsky, V. F. Odoevsky, L. N. Andreev, and A. P. Chekhov, tracing their transformation and interrelation. The analysis demonstrates how the poetics of play, established by Pushkin, becomes a universal model for the artistic comprehension of human choice and fate in 19th-century Russian literature. The scientific originality of the research lies in the fact that 19th-century Russian "gambling" prose and drama are conceptualized for the first time as a unified intertextual space, united by the poetics of "The Queen of Spades", where gamble is viewed not only as a social or everyday element but also as a universal artistic model reflecting the philosophical categories of fate, choice, and temptation. The findings revealed that "gambling" works of 19th-century Russian literature are united by a stable complex of motifs (temptation, winning and losing, fate, the fantastic) and a system of images (the gambler, the double, the femme fatale, the sharper, and animated cards), all genetically tracing back to Pushkin's prototext. The poetics of "The Queen of Spades" serves as the foundation for an artistic tradition that ensures the unity of 19th-century Russian literature despite the diversity of its genre and stylistic manifestations.

Научная статья (original research article) | https://doi.org/10.30853/phil20250654

© 2025 Авторы. © 2025 ООО Издательство «Грамота» (© 2025 The Authors. © 2025 Gramota Publishing, LLC). Открытый доступ предоставляется на условиях лицензии CC BY 4.0 (open access article under the CC BY 4.0 license): https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Введение

Тема игры, в частности, карточной игры, нередко ложится в основу сюжетов русской литературы XIX в. Первым, кто обратился к мотиву игры в русской литературе, был А. С. Пушкин. Именно от поэтики его произведений отталкивается это исследование.

Актуальность исследования обусловлена возрастающим интересом современного литературоведения к комплексному осмыслению феномена игры как универсальной художественной модели, отражающей философские и культурные основы русской литературы XIX века. В условиях переосмысления эстетических категорий и поиска межтекстовых связей особенно значимым становится обращение к «Пиковой даме» А. С. Пушкина как к исходному прототексту, задавшему ключевые принципы поэтики игры и оказавшему долговременное влияние на развитие русской словесности. Необходимость такого исследования продиктована стремлением современной науки выявить механизмы формирования художественной традиции, в которой игра становится не только структурообразующим элементом, но и способом философского осмысления человеческого существования. Тем самым работа отвечает актуальной задаче литературоведения – уточнению и расширению представлений о месте и значении пушкинского наследия в контексте эстетики XIX века и выявлению его роли в формировании художественных принципов русской литературы последующих десятилетий.

В рамках настоящего исследования были поставлены следующие задачи:

1. Изучить специфику осмысления мотива игры в русской литературе XIX века.
2. Проанализировать произведения М. Ю. Лермонтова, Н. В. Гоголя, Л. Н. Толстого, Ф. М. Достоевского, В. Ф. Одоевского, Л. Н. Андреева и А. П. Чехова с целью выявления пушкинских образно-смысловых параллелей.
3. Определить основные мотивы, восходящие к «Пиковой даме», и проследить их трансформацию в последующей литературе.
4. Обобщить результаты анализа для выявления основных тенденций формирования поэтики русской «игорной» литературы XIX века.

Методологическую основу исследования составляют методы, направленные на комплексное изучение поэтики и межтекстовых связей русской «игорной» литературы XIX века. Ключевым является сравнительно-исторический метод, позволивший выявить преемственность мотивов и образов «Пиковой дамы» в творчестве М. Ю. Лермонтова, Н. В. Гоголя, Ф. М. Достоевского, Л. Н. Толстого и других писателей, а также проследить эволюцию «игорной» темы в контексте литературного процесса эпохи. Типологический метод применён для выявления устойчивых структурных и семантических моделей (мотивы искушения, выигрыша и проигрыша, образы игрока, роковой женщины, двойника), формирующих общую систему русской «игорной» поэтики.

Значительное место занимает интертекстуальный анализ, позволивший установить прямые и скрытые цитатные связи, аллюзии и реминисценции, объединяющие тексты разных авторов в единое художественное пространство. Анализ поэтики использован для изучения образной системы, символики и художественных приёмов, через которые реализуется философская идея игры как формы человеческого выбора. В работе также применён структурно-семиотический подход, опирающийся на идеи Ю. М. Лотмана, что позволило рассмотреть игру как особый код русской культуры XIX века и интерпретировать «Пиковую даму» как текст, задавший семиотическую модель «игорного мира».

В теоретическом плане исследуемая проблематика опирается на понимание «Пиковой дамы» как прототекста, задавшего ключевые поэтические и семиотические модели русской «игорной» литературы XIX в. В повести Пушкина карточная игра впервые изображена не только и не столько как бытовой элемент дворянского досуга, а как культурно-символическая структура, связывающая игру с понятиями судьбы, искушения, смерти и мистического вмешательства потусторонних сил. Именно эта трансформация «игры» в универсальную метафору существования определяет дальнейшие литературные практики: игра становится формой экзистенциального выбора героя, способом изображения и осмысления случайности как философской категории. Таким образом, в теоретическом измерении речь идет о формировании особой «поэтики игры», где сюжетные и образные элементы («роковые карты», «двойники», «роковая женщина», «шулер») становятся устойчивыми семантическими узлами, повторяющимися в разных художественных системах – от романтизма Лермонтова до реализма Гоголя и Достоевского и далее до символизма и декаданса конца XIX в.

Материалом исследования послужили художественные произведения XIX века: повесть А. С. Пушкина «Пиковая дама» (1834), драма М. Ю. Лермонтова «Маскарад» (опубликована в 1842 г.), повесть «Штосс» (опубликована в 1845 г.) и поэма «Тамбовская казначейша» (1838), пьеса Н. В. Гоголя «Игроки» (1842), роман Л. Н. Толстого «Война и мир» (1869), повесть «Хаджи-Мурат» (1896, опубликована в 1912 г.) и рассказ «Записки маркера» (1855 г.), повесть В. Ф. Одоевского «Мартингал» (1846), рассказ Л. Н. Андреева «Большой шлем» (1899), рассказ А. П. Чехова «Винт» (1884).

Теоретическую основу исследования составили труды отечественных и зарубежных литературоведов, посвящённые изучению поэтики, семиотики и философии игры в русской литературе XIX века. При построении концепции исследования использовались положения семиотической теории Ю. М. Лотмана (1994) о тексте как культурном коде, в котором игра выступает моделью взаимодействия человека и судьбы. Идеи В. В. Виноградова (1936) о стиле как выражении мировоззренческой позиции автора позволили рассматривать «Пиковую даму» как художественную систему, воплощающую философию случая и необходимости. Концепция В. Э. Вацуро (1979) и наблюдения А. Б. Ботниковой (1982) легли в основу анализа мистико-философской природы «игорных» мотивов у Лермонтова, где карточная игра осмысляется как форма испытания человеческой воли.

Работы М. А. Дударевой (2017) и С. А. Озеркина (2024) позволили интерпретировать «Штосс» Лермонтова в ритуально-инициационном и символическом ключе, а исследование М. А. Александровой и Л. Ю. Большухина (2010) показало, как лермонтовский «Фаталист» наследует пушкинскую модель столкновения рационального и иррационального. Положения Е. Г. Падериной (2002) о жанровой специфике гоголевской пьесы «Игроки» использованы для выявления «игорных» структур и драматургических приёмов, восходящих к пушкинской поэтике.

В философско-культурном аспекте особое значение имели исследования, посвящённые творчеству Ф. М. Достоевского: статьи Н. К. Даниловой (2015), Е. С. Жуневой (2021), К. А. Королевой (2021), В. А. Суковатой и М. Дамировой (2013), а также В. И. Габдуллиной (2008). Эти работы раскрывают игру как метафору экзистенциального выбора, соблазна и испытания, подчёркивая связь «игорной» поэтики с религиозно-философской проблематикой. Отдельное место занимает наблюдение В. Г. Короленко (1957) о «таинственной сознательности» карт в рассказе Андреева «Большой шлем», что подтверждает философскую глубину «игорного» мотива в литературе конца XIX века.

Совокупность этих теоретических подходов позволила рассматривать игру в произведениях Пушкина и его литературных преемников не только как эстетическую категорию, но и как универсальную модель человеческого существования, отражающую категории судьбы, искушения и нравственного выбора.

Практическая значимость исследования заключается в возможности использования его результатов при преподавании дисциплин филологического и культурологического профиля, таких как «История русской литературы XIX века», «Теория литературы», «Поэтика художественного текста». Материалы и выводы статьи могут быть применены при разработке спецкурсов и семинаров, посвящённых творчеству А. С. Пушкина и его литературных последователей, а также при создании учебных пособий и методических рекомендаций по анализу художественного текста.

Обсуждение и результаты

Мотив искушения появляется в первых главах «Пиковой дамы»: Германн долгое время сопротивляется карточному азарту, поскольку азарт противоречит его рациональности, однако история о комбинации трёх карт пробуждает в нем ранее не испытываемые чувства. Стремление узнать тайну трёх карт Пушкин использует как метафору искушения и азарта карточной игры. При этом важно, что искушение в повести имеет двойственный характер: оно связано не только с соблазном легкой наживы, но и с обольщением тайной, которая манит героя своей недостижимостью. Германн стремится приобщиться к сакральному знанию, выйти за пределы человеческих возможностей и тем самым бросить вызов самой судьбе. Пушкин показывает, что в основе этого искушения лежит разрушительный синтез страсти к тайне и жажды власти, превращающий азартную игру в универсальную метафору человеческой слабости перед лицом рока. В этом смысле искушение Германна близко к библейскому мотиву запретного знания: тайна карт становится своеобразным «плодом с древа познания», прикосновение к которому неизбежно ведёт к катастрофе. Таким образом, мотив искушения у Пушкина выходит далеко за пределы бытового описания карточной игры и превращается в фундаментальный символический узел, определяющий логику сюжета и формирующий основу всей последующей русской «игорной» литературы XIX в.

Важно, что и Германн Пушкина, и Алексей Иванович («Игрок») Достоевского, и Нехлюдов («Записки маркера») Толстого не были заядлыми игроками к началу произведений, для них первая игра становится искушением. Даже для опытных игроков, например, героев-шулеров у Гоголя и Одоевского или Бутлера у Толстого («Хаджи-Мурат») начало игры описывается как искушение. Таким образом, карточные игры, достаточно характерные для русского дворянского быта XIX в., превращаются у Пушкина и в целом в русской литературе в экстраординарное событие, связанное с моральным выбором главного героя.

Вслед за мотивом искушения следует мотив выигрыша и проигрыша. Большинство героев начинает играть ради получения некой высшей ценности в качестве выигрыша. Чаще всего этот выигрыш воспринимается как нечто судьбоносное, способное изменить жизнь героя. В «Пиковой даме» Германн обратился к игре после того, как узнал о комбинации, благодаря которой можно гарантировано выиграть, то есть его целью было разбогатеть, изменить свою жизнь и социальный статус.

Герои Лермонтова в «Штоссе» и «Тамбовской казначейше» стремятся выиграть в карты женщин. Алексей Иванович из «Игрока» также играет и ради денег, и ради женщины (герой стремился улучшить материальное и социальное положение себя и Полины Александровны). Таким образом, азартные игры могут служить средством приобретения либо любви, либо богатства и часто связаны с возможностями изменения жизни и социального статуса, что актуально для российского общества XIX в. Азартная игра у Пушкина и в последующей русской «игорной» литературе – способ изменить свою судьбу.

Мотив проигрыша сосуществует в паре с мотивом выигрыша. Для Пушкина и следовавших за ним авторов проигрыш, как и выигрыш, является судьбоносным и равнозначен буквальной или символической смерти. В «Пиковой даме» герой, поддавшись искушению ради выигрыша, способного изменить его судьбу, проигрывает свою жизнь, ведь потеря рассудка фактически равнозначна смерти. Однако пушкинский мотив проигрыша шире простой сюжетной развязки: он символизирует крушение человеческих амбиций, попытку обмануть судьбу и неизбежную расплату за дерзость. Германн, стремящийся к рациональному контролю и математической точности, сталкивается с тем, что сама игра разрушает его внутренний порядок и приводит к хаосу сознания. В этом смысле проигрыш у Пушкина – это не просто финансовый крах, а духовное разложение личности, граничащее с безумием.

Хотя финал неоконченного Лермонтовым «Штосса» неизвестен, наиболее вероятно, что игра с потусторонними силами для него также закончилась бы смертью или сумасшествием (Ботникова, 1982; Вацуро, 1979;

Данилова, 2015). В двух других произведениях Лермонтова, где игра заканчивается выигрышем («Маскарад» и «Герой нашего времени»), герой так или иначе все равно погибает. В «Записках маркера» проигравшийся Нехлюдов кончает жизнь самоубийством, а в пародийном «Мартингале» неназванный герой лишь благодаря шулерству дяди избегает смерти, спровоцированной проигрышем в карты. Также проблема потери собственного «я» – символической смерти – раскрывается в «Игроке» Достоевского. Главный герой говорит о себе «я сам погибший человек» (Достоевский, 1973, с. 312). В «Войне и мире» Николай после проигрыша также думает о смерти: «Боже мой, я погибший, я бесчестный человек. Пулю в лоб, одно, что́ остается…» (Толстой, 1980, с. 63)

Мотивы искушения, выигрыша и проигрыша (смерти) у Пушкина напрямую соотнесены с доминирующими мотивами судьбы, высших сил и «катастрофичности для человека мистического опыта» (Дударева, 2017, с. 74), с которыми связаны азартные игры. Азартная игра как попытка бросить вызов судьбе появляется именно у Пушкина, герои которого играют в «банк». Ю. М. Лотман отмечает, что характер данной игры выдвигал на передний план «философию случайности или мистику, вторжение потусторонних сил в закономерный порядок» (1994, с. 143). В «Пиковой даме» это вторжение очевидно: образно («душа Мефистофеля», «неведомая сила», «фантастические богатства») Пушкин указывает на связь героев со сверхъестественным. Германн в своих попытках стать хозяином собственной судьбы фактически идет на сделку с дьяволом: призрак старухи сообщает ему роковые карты, которые приведут его к погибели (Щеблыкин, 2004).

В дальнейшем к этим мотивам борьбы с судьбой и вмешательства потусторонних сил обращались многие писатели. У Лермонтова в «Штоссе» присутствуют и призрачный старик, и попытка героя обыграть судьбу, и дьявольский характер карточной игры. Роковая связь карточной игры, случая и смерти также прослеживается и в других произведениях Лермонтова, «Герое нашего времени» и «Маскараде». В несколько пародийном ключе мистика, карты и смерть отображаются в «Игроках» Гоголя и «Мартингале» Одоевского – герои близки к повторению судьбы пушкинских и лермонтовских персонажей, однако реальность, выраженная в том числе в шулерстве, отводит от них мнимую угрозу смерти.

В конце века, в эпоху декаданса, связь карт с потусторонним миром вновь становится актуальной, поскольку игра начинает осмысляться как проявление иррациональных и роковых сил, управляющих человеческой судьбой. Для писателей этого периода карты символизируют не просто случай, но вмешательство неведомого, воплощая идею фатальности и мистической предопределённости бытия. В. Г. Короленко отмечал, что в рассказе «Большой шлем» Андреева «в случайной игре карточных комбинаций как бы чувствуется чья-то таинственная сознательность, насмешливая и злая» (1957, с. 364). Его герои соблюдают определенные ритуалы («Я никогда не играю больше четырех» (Андреев, 1990, с. 149)) и стремятся, пускай лишь в игре, обмануть судьбу («верное оружие против судьбы» (Андреев, 1990, с. 153)). Однако так же, как главный герой не может обмануть судьбу и собрать «большой шлем в бескозырях», невозможно обмануть и смерть. В этом рассказе, который жанрово и стилистически значительно отличается от «Пиковой дамы», пушкинские мотивы роковой и мистической сущности карт повторяются достаточно точно. Это говорит о преемственном характере влияния Пушкина на русскую литературу.

Кроме того, русскую «игорную» литературу объединяет общая система персонажей, восходящая к пушкинской традиции. Наряду с центральным образом игрока, в произведениях разных авторов XIX века повторяются образы двойников, роковых женщин и шулеров, формирующие устойчивый комплекс мотивов, связанных с темой игры и искушения.

Двойники – популярный литературный образ. В «Пиковой даме» у Германна есть несколько двойников: появляющийся только в начале первой части Сурин (Виноградов, 1936) и граф Сен-Жермен (схожесть имен, связь с тайной трёх карт, мотивы «отношений» с графиней).

Двойники также занимают важное место в гоголевских «Игроках». В этом произведении есть целый ряд отсылок и парафраз к «Пиковой даме»: двойниками Германна можно считать «немца» Кругеля и пытающегося выиграть «нечестным путем» Ихарева. В пьесе у главного героя, Ихарева, есть также несколько двойников – Глов и Утешительный (Падерина, 2002)

В «Игроке» Достоевского двойником Алексея Ивановича является Антонида Васильевна Тарасевичева. Несмотря на внешнее различие, у героев много сходств в манере поведения, нравственных ориентирах и страсти к игре. Благодаря неожиданному сходству между персонажами Достоевский показывает различные пути судеб игроков (Щеблыкин, 2004). При этом в самом образе Алексея Ивановича прослеживаются черты Германна, то есть его можно считать двойником пушкинского героя. Другим двойником Алексея Ивановича является генерал, чья история «разворачивается параллельно с судьбой учителя, отражая её на всём протяжении, то опережая, то дополняя её отдельными эпизодами» (Данилова, 2015, с. 252).

Образ роковой женщины в судьбе героя также появляется в «Пиковой даме». Любовная линия между главным героем и бедной воспитанницей графини при этом является вторичной по отношению к теме азартной игры. Однако в «Пиковой даме» без Лизаветы Ивановны роковой игры в карты не было бы в жизни Германна: в момент, когда герой впервые видит Лизавету, решается его участь. Женщина как то, что искушает к игре, но не превосходит в своей власти азарт игрока, – это образ, который можно встретить в «Штоссе» и «Тамбовской казначейше» Лермонтова и в «Игроке» Достоевского (Жунева, 2021).

Распространенный образ шулера как персонажа, стремящегося выиграть нечестным путем, также впервые появляется у Пушкина. Как отмечает С. Бочаров, Германн действительно становится шулером: он «имитирует риск и борьбу с Роком, а на самом деле играет наверняка» (2007, с. 142).

У Лермонтова в «Герое нашего времени» «Вулич тоже “шулер” (в особом смысле этого слова)» (Александрова, Большухин, 2010, с. 50). Гоголь в «Игроках» также рисует портреты разнообразных шулеров и мошенников. Такие же яркие портреты шулеров встречаются в «Мартингале», причем герой, растущий в семье шулеров, постепенно проходит путь от азартного игрока до шулера.

Другим важнейшим образом «игорных» произведений является образ игральных карт. Образ карт впервые появляется в «Пиковой даме», где они представлены не просто инструментом игры, а отдельными персонажами. У Пушкина карты, во-первых, одушевленные («пиковая дама прищурилась и усмехнулась» (Пушкин, 1959-1962, с. 331)) и, во-вторых, связаны с потусторонним миром. Оба эти подхода в дальнейшем были использованы и другими авторами.

В «Штоссе» у Лермонтова карты также служат проводником между миром живых и мертвых (Падерина, 2002). В пародийных «Игроках» Гоголя не только дама пик, как у Пушкина, оживает, но также и вся колода крапленых карт приобретает имя «Аделаида Ивановна». Тем самым «Гоголь, по сути дела, возвращает вещи архаический статус персонажа» (Озеркин, 2024, с. 136). В «Большом шлеме» Андреева карты также имеют собственный характер: «карты капризничали», «карты знают о его желании и нарочно не идут к нему, чтобы позлить» «смеялись три шестерки и хмуро улыбался пиковый король» (1990, с. 152). У Чехова в «Винте» «оживление» карт также присутствует (вместо карт в игре выступают фотографии чиновников), хотя и в ироничном ключе.

Таким образом, проведённый анализ позволяет обобщить основные черты поэтики русской «игорной» литературы XIX века. В рассмотренных произведениях – от пушкинской «Пиковой дамы» до рассказов Андреева и Чехова – мотив игры выступает не только как сюжетный приём, но и как способ художественного постижения судьбы человека, испытывающего пределы воли и разума. Выявленные мотивы искушения, выигрыша и проигрыша, вмешательства потусторонних сил, а также устойчивые образы игрока, двойника, шулера и роковой женщины формируют единый семантический комплекс, восходящий к пушкинскому прототексту. Эти наблюдения подтверждают, что поэтика «Пиковой дамы» стала фундаментом развития особой традиции, где игра осмысляется как универсальная категория русской художественной мысли XIX века.

Заключение

Проведённое исследование позволило установить, что «игорная» проблематика занимает важное место в русской литературе XIX века и является значимым элементом её поэтики. Игра осмысляется писателями не только как форма развлечения или социального взаимодействия, но и как символ судьбы, выбора и искушения, отражающий глубинные философские и нравственные аспекты человеческого существования.

Анализ произведений М. Ю. Лермонтова, Н. В. Гоголя, Л. Н. Толстого, Ф. М. Достоевского, В. Ф. Одоевского, Л. Н. Андреева и А. П. Чехова показал, что в них в различных жанровых и художественных формах реализуются мотивы и образы, восходящие к поэтике «Пиковой дамы» А. С. Пушкина. Несмотря на различия стиля, эстетики и художественных задач, все эти произведения сохраняют пушкинское понимание игры как нравственного испытания и столкновения человека с судьбой.

В результате исследования выявлены устойчивый комплекс мотивов (искушения, выигрыша и проигрыша, судьбы, вмешательства потусторонних сил) и система характерных образов (игрока, двойника, шулера, роковой женщины и одушевлённых карт). Эти элементы формируют поэтику русской «игорной» литературы XIX века и демонстрируют генетическую связь с пушкинским прототекстом. Таким образом, «Пиковая дама» становится не только исходной точкой литературной традиции, но и смысловым центром, вокруг которого формируется единое художественное пространство эпохи.

Систематизация полученных данных позволила рассмотреть русскую «игорную» литературу XIX века как единый художественный феномен, внутри которого поэтика пушкинской повести стала стержневым элементом. Именно пушкинская модель игры как взаимодействия случая, судьбы и морального выбора задала направление дальнейшей разработке игровых мотивов и типов персонажей в произведениях русских писателей XIX века.

Сделанные в ходе исследования выводы подтверждают, что повесть А. С. Пушкина «Пиковая дама» не только определила формирование поэтики русской «игорной» литературы XIX века, но и задала универсальные принципы художественного осмысления темы игры как философской категории. Выводы исследования показывают, что пушкинская модель игры, основанная на взаимодействии судьбы, выбора и искушения, оказала непосредственное влияние на творчество Лермонтова, Гоголя, Толстого, Достоевского, Одоевского, Андреева и Чехова. Обобщённые результаты анализа позволяют рассматривать данную традицию как целостное художественное явление, связанное внутренним единством мотивов и образов. Поэтика «Пиковой дамы» предстает как исходная точка развития отечественной традиции художественного освоения игровой темы, которая сохраняет влияние на эстетическое сознание последующих эпох.

Перспективы исследования связаны с дальнейшим изучением трансформации поэтики игры в литературе XX-XXI веков, включая произведения модернистов и постмодернистов, а также с анализом интермедиальных связей между литературными и визуальными интерпретациями «игорного» мотива. Развитие данной темы позволит проследить, каким образом пушкинская традиция продолжает оказывать влияние на современное художественное сознание и культурные практики.

Материалы исследования | Research materials

1. Андреев Л. Н. Собрание сочинений: в 6 т. М.: Художественная литература, 1990. Т. 1.
2. Гоголь Н. В. Полное собрание сочинений: в 14 т. Л.: Изд-во АН СССР, 1949. Т 5. Женитьба: драматические отрывки и отдельные сцены. Игроки.
3. Достоевский Ф. М. Полное собрание сочинений: в 30 т. Л.: Наука, 1973. Т. 5. Повести и рассказы. 1862-1866; Игрок: роман.

4. Лермонтов М. Ю. Собрание сочинений: в 4 т. СПб.: Издательство Пушкинского Дома, 2014a. Т. 2. Поэмы. Тамбовская казначейша.
5. Лермонтов М. Ю. Собрание сочинений: в 4 т. СПб.: Издательство Пушкинского Дома, 2014b. Т. 3. Драмы. Маскарад.
6. Лермонтов М. Ю. Собрание сочинений: в 4 т. СПб.: Издательство Пушкинского Дома, 2014c. Т. 4. Проза. Письма. Герой нашего времени.
7. Лермонтов М. Ю. Собрание сочинений: в 4 т. СПб.: Издательство Пушкинского Дома, 2014d. Т. 4. Проза. Письма. Штосс.
8. Одоевский В. Ф. Повести и рассказы. М.: Художественная литература, 1988.
9. Пушкин А. С. Собрание сочинений: в 10 т. М.: ГИХЛ, 1959-1962. Т. 5. Романы, повести. Пиковая Дама.
10. Толстой Л. Н. Собрание сочинений: в 22 т. М.: Художественная литература, 1979. Т. 2. Записки маркера.
11. Толстой Л. Н. Собрание сочинений: в 22 т. М.: Художественная литература, 1980. Т. 5. Война и мир. Т. 2.
12. Толстой Л. Н. Собрание сочинений: в 22 т. М.: Художественная литература, 1983. Т. 14. Хаджи-Мурат.
13. Чехов А. П. Полное собрание сочинений и писем: в 30 т. М.: Наука, 1974-1983 Т. 3 Винт.

Источники | References

1. Александрова М. А., Большухин Л. Ю. «Пиковая дама» в рецепции Лермонтова («Фаталист») // Новый филологический вестник. 2010. Т. 15. № 4.
2. Ботникова А. Б. Страница русской гофманианы: Э.-Т.-А. Гофман и М. Ю. Лермонтов // Художественный мир Гофмана: сборник статей. М.: Наука, 1982.
3. Бочаров С. Г. Случай или сказка? // Бочаров С. Г. Филологические сюжеты. М., 2007.
4. Вацуро В. Э. Последняя повесть Лермонтова // М. Ю. Лермонтов: исследования и материалы / отв. ред. М. П. Алексеев. Л.: Наука, 1979.
5. Виноградов В. В. Стиль «Пиковой дамы» // Временник Пушкинской комиссии. 1936. Т. 2.
6. Габдуллина В. И. Искушение Европой: роман Ф. М. Достоевского «Игрок» // Вестник Томского государственного университета. 2008. Т. 2.
7. Данилова Н. К. «Игрок» и особенности романа Достоевского // Царскосельские чтения. 2015. Т. I (XIX).
8. Дударева М. А. Преодоление «Порога» в повестях М. Ю. Лермонтова «Фаталист» и «Штосс»: ритуальная действительность // Ученые записки Худжандского государственного университета им. академика Б. Гафурова. Гуманитарные науки. 2017. № 3 (52).
9. Жунева Е. С. Любовь как воплощение азартной игры (на материале романа Ф. М. Достоевского «Игрок») // Манускрипт. 2021. Т. 14. № 7. https://doi.org/10.30853/mns210230
10. Королева К. А. Глубокая игра. Роман «Игрок» Достоевского // Философия. Журнал высшей школы экономики. 2021. № 5 (3). https://doi.org/10.17323/2587-8719-2021-3-117-139
11. Короленко В. Г. О литературе. М.: Гослитиздат, 1957.
12. Лотман Ю. М. Беседы о русской культуре. СПб., 1994.
13. Озеркин С. А. Роль числовой семантики в неоконченных повестях М. Ю. Лермонтова «Я хочу рассказать вам…» и «Штосс» // Отечественная филология. 2024. № 5. https://doi.org/10.18384/2949-5008-2024-5-104-113
14. Падерина Е. Г. О жанровой специфике пьесы Н. В. Гоголя «Игроки» // Лесной вестник. 2002. № 3.
15. Суковатая В. А., Дамирова М. Рулетка как метафора путешествия в романе Ф. М. Достоевского «Игрок» // Лабиринт. Журнал социально-гуманитарных исследований. 2013. № 2.
16. Щеблыкин И. П. К трактовке аллегорий символико-философской повести Лермонтова «Штосс» // Русская литература. 2004. № 3.

Информация об авторах | Author information

RU

Чжан Хуэйминь[1]
[1] Санкт-Петербургский государственный университет

EN

Huimin Zhang[1]
[1] St. Petersburg State University

[1] *763716643@qq.com*

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 27.09.2025; опубликовано online (published online): 18.11.2025.

Ключевые слова (keywords): поэтика игры; русская «игорная» литература XIX века; пушкинская традиция; мотив искушения; интертекстуальность; poetics of gamble; Russian 19th-century “gambling” literature; Pushkinian tradition; motif of temptation; intertextuality.