

Мир науки. Социология, филология, культурология <https://sfk-mn.ru>

World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies

2022, №3, Том 13 / 2022, No 3, Vol 13 <https://sfk-mn.ru/issue-3-2022.html>

URL статьи: <https://sfk-mn.ru/PDF/24FLSK322.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Чжан, Х. Сравнительный анализ описания коммерческих и азартных карточных игр в русской литературе /

Х. Чжан // Мир науки. Социология, филология, культурология. — 2022. — Т. 13. — № 3. — URL:

<https://sfk-mn.ru/PDF/24FLSK322.pdf>

For citation:

Zhang H. Comparative analysis of the description of commercial and gambling card games in Russian literature.

World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies, 3(13): 24FLSK322. Available at:

<https://sfk-mn.ru/PDF/24FLSK322.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.).

Чжан Хуэйминь

ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет», Санкт-Петербург, Россия

Студент аспирантуры «Филологического факультета», 3 курс

E-mail: 763716643@qq.com

Сравнительный анализ описания коммерческих и азартных карточных игр в русской литературе

Аннотация. В русской литературе XIX века тема игры занимает важное место. Исследованию игровой литературы посвящен ряд работ российских и иностранных авторов. Однако большинство работ посвящено описанию азартных игр. Тем не менее, помимо азартных игр — как в русском обществе, так и в русской литературе — существовали и коммерческие игры, т. е. такие игры, в которых исход зависел от мастерства игрока, а не от удачи. Сравнительный анализ описания коммерческих и азартных карточных игр в русской литературе XIX века, проведенный в данной статье, позволил выявить не только сходства и различия в описании двух разных типов карточных игр, но и выделить новые аспекты понимания образа карт и карточных игр в русской литературе. Анализ образа коммерческих и азартных игр был проведен на основе таких произведений, как «Пиковая дама» А.С. Пушкина, «Маскарад», «Герой нашего времени» и «Штосс» М.Ю. Лермонтова, «Игроки» Н.В. Гоголя, «Хаджи-Мурат» и «Война и мир» Л.Н. Толстого, «Мартингал» В.Ф. Одоевского, Большой шлем Л.Н. Андреева, «Винт» А.П. Чехова. Как показал проведенный исторический, культурологический и литературный анализ, хотя в русской литературе и присутствует несколько традиционных отличий в описании коммерческих и азартных игр (коммерческие игры ассоциируются с более домашней и уютной атмосферой пространства игры, коммерческие игры более характерны для немолодых игроков), в целом сходств в описании игр больше, чем различий. В то время как в жизни русского общества между азартными и коммерческими играми существовало четкое различие, в описаниях русских авторов эти два типа игры имеют тенденцию к сближению и перениманию черт друг друга. Это в первую очередь можно связать с особенной семантикой карт, которые в русской литературной традиции прочно ассоциируются с мистическим началом и неотвратимостью судьбы.

Ключевые слова: мотив карточной игры; азартные игры; коммерческие игры; русская литература XIX века; образ карт; семантика; Пушкин; Толстой; Лермонтов; Гоголь; Чехов; Андреев; Одоевский; карточная игра

В русской литературе XIX века тема игры, в особенности азартных игр, встречается достаточно часто. Это связано с рядом факторов. С одной стороны, игры, в особенности карточные игры, были распространенным времяпровождением в рассматриваемый период, в некоторой степени символом эпохи. С другой стороны, образ игры позволяет метафорично раскрыть в русской литературе такие философские категории, как жизнь и смерть, судьба и воля, азарт и расчет и пр. Вопросу образа игры в русской литературе посвящены исследования М.Ю. Лотмана [1], Ю.В. Манна [2], В.В. Виноградова [3], Е.Г. Падериной [4], М.А. Дударевой [5] и многих других. Они рассматривают различные аспекты игровых произведений, такие как образ карт и карточной игры, проблематика азарта в игровых произведениях, мотив судьбы в игровых произведениях, мистические и фантастические элементы игровых произведений русской и зарубежной игровой литературы. Тем не менее, стоит отметить, что большая часть исследований посвящена азартным играм в русской литературе — фараону, банку, штоссу, рулетке. Однако в русской литературе присутствует также описание так называемых «коммерческих» игр, где результат зависит не от везения, а от расчета игрока. Подобные игры имеют совершенно иную динамику и психологическую подоплеку, и их описание в литературе еще мало изучено русской филологией. Небольшие работы можно встретить у А.А. Коробейниковой и Ю.Г. Пыхтиной [6], в которых рассматривается рассказ «Большой шлем» Л.Н. Андреева.

Целью данной статьи является изучение и сравнение образов карт и карточной игры в русских произведениях XIX в. на основе таких произведений, как «Пиковая дама» А.С. Пушкина, «Маскарад», «Герой нашего времени» и «Штосс» М.Ю. Лермонтова, «Игроки» Н.В. Гоголя, «Хаджи-Мурат» и «Война и мир» Л.Н. Толстого, «Мартингал» В.Ф. Одоевского, «Большой шлем» Л.Н. Андреева, «Винт» А.П. Чехова. Для написания данного исследования были изучены не только тексты русских игровых произведений XIX в., но также литературные и филологические исследования этих произведений, а также историческая и культурологическая литература, посвященная проблеме игры в карты в Российской империи. При создании данного исследования использовался целый ряд методов литературоведения. Во-первых, использовался культурно-исторический метод. Был изучен историко-культурный контекст, в котором были написаны игровые произведения XIX века, особое внимание было уделено роли и месту игр в жизни русского общества в рассматриваемый период. Во-вторых, использовался мотивный анализ, исследующий мотивы игры, как азартной, так и коммерческой, в литературных произведениях XIX века. В игровых произведениях мотив игры часто переплетается с мотивами судьбы, потустороннего, поединка и пр. Эти взаимосвязи также были изучены. В-третьих, поскольку было изучено несколько произведений, был применен интертекстуальный анализ. Выявлялись схожие мотивы, а также аллюзии в произведениях, например, влияние «Пиковой дамы» на другие более поздние произведения русских классиков. Также использовались такие общенаучные методы исследования, как сравнение и индукция, позволяющие выявить сходства, различия и общие тенденции в описании игрового процесса в русских игровых произведениях, а также выявить сходства и различия в описании коммерческих и азартных карточных игр.

В XIX веке карточные игры делились на коммерческие и азартные, причем первые были официально разрешены, в то время как вторые находились в «серой зоне» законодательства Российской империи (они были официально запрещены, однако преследованию подвергались в основном шулеры) [7]. К коммерческим играм относят винт, вист, бридж, ломбер, преферанс и др. Коммерческие игры считались приличными для салонов и гостиных, в них могли играть по вечерам самые уважаемые представители московского и петербургского общества, в том числе и женщины. К азартным играм относятся фараон (также его разновидности стос, штосс, банк), баккара, бура, макао, 21 очко и пр., однако в русской литературе мы чаще всего встречаем банк. Хотя они также были популярны и среди аристократии, азартные игры чаще

ассоциировались с кутежом, молодостью и крупными ставками. В азартные игры играли помещики, чиновники, офицеры и даже дворянство, хотя такое времяпрепровождение прочно ассоциировалось с пороком. Таким образом, очевидно, что в русском быту XIX века между азартными играми и коммерческими играми присутствовала значительные социальные различия [8].

Дихотомия законности/незаконности, благочестия/порочности карточных игр была характерная для русского быта, однако в литературе XIX века она не так очевидно заметна. Тем не менее, следует упомянуть несколько примеров произведений, где азартные игры противопоставляются коммерческим. Так, например, в «Пиковой даме» молодежь играла в азартный банк, в то время как «несколько генералов и тайных советников играли в вист», и игра последних отличается меньшим риском и азартом. У Лермонтова в «Герое нашего времени» герои сидели «наскучив бостоном» (коммерческой игрой) и вскоре переключились в опасную и азартную игру со смертью. У Толстого в «Хаджи-Мурате» мы также видим разительное отличие между играющими (судя по всему, в вист) в начале повести в доме Воронцова и игрой в банк у Полторацкого в конце повести. Если игра у Воронцова проходит спокойно, герои поддерживают разговор, флиртуют, пьют шампанское и приятно проводят время без роковых последствий, то для Бутлера азартная игра у Полторацкого заканчивается крупным проигрышем, а также потерей достоинства героем, который «весь красный, в поту, испачканный мелом, сидел, облокотившись обеими руками на стол, и писал под смятыми на углы и транспорты картами цифры своих ставок»¹.

Также определенные различия можно заметить и в некоторых описаниях времени и пространства игры. Заметно отличаются пространства для азартной и коммерческой игры. Так, если залы для азартных игр в описаниях часто шумны и, несмотря на некоторую претенциозность, неряшливы, то пространства для коммерческих игр характеризуются тишиной, приглушенным светом и уютом. Так у Толстого в «Хаджи-Мурате» в сцене игры в доме Воронцова «в большой гостиной, с ковром во всю комнату, с опущенными тяжелыми портьерами, за ломберным столом, освещенным четырьмя свечами, сидели хозяева с гостями и играли в карты»¹. Также и у Андреева в «Большом шлеме» мы видим «высокая комната, уничтожавшая звук своей мягкой мебелью и портьерами, становилась совсем глухой. Горничная неслышно двигалась по пушистому ковру, разнося стаканы с крепким чаем»². В этих описаниях прослеживаются такие характеристики, как комфорт, удобство, тишина, спокойствие, размеренность. Так же, как азартная игра отличается от коммерческой, отличаются друг от друга и описания пространства для этих игр. Общей чертой описания азартной и коммерческой игры является время суток. В подавляющем большинстве случаев игра проходит в вечернее и даже в ночное время.

Помимо легальных и социальных различий азартной и коммерческой карточной игры их различает собственно процесс и ритм игры. Коммерческие игры основаны на мастерстве и расчете игроков, они требуют внимания и сосредоточенности, в то время как азартные игры зависят от случая, удачи. По этой причине важным элементом азартной игры является азарт. Как отмечает Ю.М. Лотман, «предельная упрощенность игры практически сводила к нулю при честной игре самый вопрос картежного искусства. Последнее заменялось Случаем. Это выдвигало вперед философию случайности или мистику, вторжение потусторонних сил в закономерный порядок» [9].

¹ Толстой Л.Н. Хаджи-Мурат — URL: <https://ilibrary.ru/text/1006/p.21/index.html>.

² Андреев Л.Н. Большой шлем — URL: <https://ilibrary.ru/text/2156/p.1/index.html>.

Все, что относится к страстям, к азарту, к карточной игре, в литературе наделяется атрибутами мистического, потустороннего. В «Пиковой даме» герой раскрывает тайну трех выигранных карт, названную ранее «дьявольским договором», призрак старой графини, в «Штоссе» Лугин играет с призраком старика Штосса, имея в банке «существо неземное», прекрасный дух идеальной возлюбленной, в «Войне и мире» Ростов упоминает «роковое число сорока трех тысяч»³, в «Мартингале» голоса играющих звучат «как будто из могил»⁴. Таким образом, потакание своим страстям, азарт игры порицается при помощи параллели с «дьявольскими силами», которым оказывается в итоге подчинен герой.

Однако если в жизни существовало четкое разделение на коммерческие и азартные игры, в литературе мы можем наблюдать любопытную тенденцию сближения этих двух занятий. Так, с одной стороны, во многих эпизодах азартных игр герои делают попытки выиграть нечестным путем, тем или иным способом предсказать ход игры. Мастерство, которое в коммерческих играх является положительным качеством и поощряется, в азартных играх так или иначе намекает на шулерство, «нечестную игру». С попыткой применить стратегию коммерческой игры в азартной игре, играть «навверняка» связана завязка важнейшего произведения в русской литературе, посвященного игре в карты — «Пиковая дама». Германн, хотя и является азартным человеком, непосредственно в игре азарта не проявляет, ставит карты в соответствии с указанием графини. Игра Германа — это расчет, а не азарт. Так же ведет себя Арбенин в «Маскараде», который говорит о себе: «Я вижу всё насквозь... все тонкости их знаю»⁵, то есть, хотя напрямую и не обманывает, но обладает неким «тайным знанием», близким к тому, которым мечтал обладать Германн. Таким образом, его игра также является расчетом, а не азартном. Если в двух указанных выше произведениях герои не называются прямо шулерами, то у Гоголя в «Игроках» и Одоевцева в «Мартингале» персонажи являются шулерами, причем профессиональными. Так, герой «Игроков» Ихарев обладает «тайным знанием», которому он обучался годами, и на создание одной только крапленой колоды потратил год, герой «Мартингала», неназванный молодой человек, «взрос на картах, <...> едва ли не с молоком <...> сосал их, проклятых»⁴. В «Мартингале» читатель вместе с героем проходит обучение, учится играть расчетливо, не понтировать. Таким образом, в описаниях азартных карточных игр в русской литературе значительное место занимает (не исключая, впрочем, азарта) расчет.

В описании коммерческих игр мы видим обратную тенденцию. Так, в «Большом шлеме», одном из самых заметных описаний коммерческой игры в русской литературе, главный герой, хотя и играет на протяжении многих лет в размеренную и степенную коммерческую игру в компании уважаемых пожилых партнеров, в значительной мере подвержен азарту. Так, Николай Дмитриевич Масленников в жизни, лишенной страстей, в игре, не подразумевающей риска, возвращает в себе «самое сильное желание» — «большой шлем в бескозырях»² — близкое по своей сути к азарту игроков других игровых произведений. Самым большим желанием героя, подчеркнуто описанным автором как «толстый и горячий Масленников», является большой шлем, однако на протяжении шести лет, описанных в рассказе, «проклятые шестерки опять скалили свои широкие белые зубы. В этом чувствовалось что-то роковое и злобное»². Герой, как и Германн в «Пиковой даме», настолько поглощен игрой, что видит сны о выигрыше: «ложась спать, он думал о том, как он сыграет большой шлем в бескозырях, и это представлялось таким простым и возможным»². Также в «Большом шлеме» на первый взгляд безобидная коммерческая игра приобретает больше свойственные азартной игре мистические черты. Так, везение героя описывается как «бесперывный наплыв

³ Толстой Л.Н. Война и мир, Том второй, Часть первая — URL: https://rvb.ru/tolstoy/01text/vol_5/0030_2-13.htm.

⁴ Одоевский В.Ф. Мартингал — URL: http://az.lib.ru/o/odoewskij_w_f/text_0430.shtml.

⁵ Лермонтов М.Ю. Маскарад — URL: <https://ilibrary.ru/text/1247/p.1/index.html>.

хороших карт, в котором чувствовалось что-то страшное»² и служит предзнаменованием смерти героя. В более реалистичном чеховском рассказе «Винт» фантастический элемент, ровно как и мотив судьбы, отсутствует, однако другой элемент — азарт — представлен достаточно широко. Герои, придумавшие собственную версию винта, где карты заменяют фотографии чиновников, играют всю ночь и не могут остановиться даже после наступления рассвета, что является признаком азарта.

Таким образом, мы можем отметить, что достаточно далекие друг от друга в жизни азартные и карточные игры в русской литературе сближаются и обладают рядом схожих черт. Так же, как мировоззрение Германна как игрока держится на двух на первый взгляд противоположных вещах — на желании выиграть наверняка, предсказать результат, избежать риска (шулерство) и на вере в чудо, которая, в свою очередь, сопряжена с азартом — так и образ карточной игры в русской литературе двойственен. С одной стороны, большую роль в произведениях играет мотив судьбы, рока, а с другой стороны, сюжет часто двигает стремление героев обойти случайность игры и рассчитать верную комбинацию для выигрыша. Такое восприятие литературой карточной игры связано с двойственной природой карт. Как отмечает Лотман, «с одной стороны, карточная игра есть игра, то есть представляет собой модель конфликтной ситуации» [9]. Игра-поединок, *Agon* по Р. Кайуа [10] — это противостояние мастерства, умений. Стремление преодолеть случайность судьбы, взять ее в свои руки — частый мотив русской литературы, и карточный поединок — один из ярких способов раскрытия этой темы. Подобные поединки можно встретить у Пушкина в «Пиковой даме» («Это похоже было на поединок»⁶) у Гоголя в «Игроках», у Толстого в «Войне и мире» (карточный поединок Долохова и Ростова) и «Хаджи-Мурате» (игра у Воронцова), у Одоевцева в «Мартингале», у Чехова в «Винте». С другой стороны, по Лотману, «карты используются не только при игре, но и при гадании» [9], и это создает их мистическую, потустороннюю ипостась. Карты, обладающие собственной, отдельной от игрока волей и собственной личностью присутствуют и в «Пиковой даме» («пиковая дама прищурилась и усмехнулась»⁶), и в «Игроках» («говорят, пиковая дама всегда продаст, а я не скажу», «За то ж ей и имя дано, да: Аделаида Ивановна»), и в «Большом шлеме» («Карты давно уже потеряли в их глазах значение бездушной материи, и каждая масть, а в масти каждая карта в отдельности, была строго индивидуальна и жила своей обособленной жизнью»²). Карты служат проводником воли судьбы, диктуя своим проявлением или отсутствием исход игры. Таким образом, и коммерческая игра у Андреева превращается в *Alea* (азартную игру, где победа зависит от воли случая), [10] и герой оказывается не властен ни над ходом игры, ни над своей жизнью.

Таким образом, можно заключить, что в русской игровой литературе XIX века принципиальные различия коммерческих и азартных игр играют меньшую роль в создании литературного образа карточной игры, чем сложившаяся двойственная семантика карт как орудия судьбы и карточной игры как поединка. Семантика карт и карточной игры в целом для русской литературы имеет первостепенное значение, в то время как различия между конкретными видами карточных игр не играют такой важной роли, которую они имели в жизни русского общества в XIX веке.

⁶ Пушкин А.С. Пиковая Дама — URL: <https://ilibrary.ru/text/480/p.6/index.html>.

ЛИТЕРАТУРА

1. Виноградов, В.В. Стиль "Пиковой дамы" / В.В. Виноградов // Временник Пушкинской комиссии, т. 2, 1936. — С. 75–86.
2. Лотман, Ю.М. «Пиковая дама» и тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века / Ю.М. Лотман // Лотман Ю.М., Пушкин. — СПб.: Искусство-СПБ, — 1995.
3. Манн, Ю.В. Драматургия Гоголя / Ю.В. Манн // Гоголь Н.В. Комедии. — Л., 1988. — С. 3–45.
4. Падерина, Е.Г. Ритмическая организация пьесы Гоголя "Игроки" / Е.Г. Падерина // Сибирский филологический журнал. — 2004. — № 3–4. — С. 23–32.
5. Дударева, М.А. Преодоление «Порога» в повестях М.Ю. Лермонтова «Фаталист» и «Штосс»: ритуальная действительность / М.А. Дуррадаева // Ученые записки Худжандского государственного университета им. академика Б. Гафурова. Гуманитарные науки. — 2017. — № 3(52). — С. 73–77.
6. Коробейникова, А.А., Пыхтина, Ю.Г. Игра как индивидуальный пространственный образ в рассказе Л.Н. Андреева «Большой шлем» / А.А. Коробейникова // Вестник Оренбургского государственного университета. — 2011. — № 11(130). — С. 16–19.
7. Цакоев, А.А. Борьба с азартными играми в России в XVII в // Проблемы экономики и юридической практики. — 2013. — № 2. — С. 46–48.
8. Комиссаренко С.С. Культурные традиции русского общества / С.С. Комиссаренко // СПб., 2003 — С. 88–106.
9. Лотман, М.Ю. Тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века / М.Ю. Лотман // Труды по знаковым системам. 7: Памяти Петра Григорьевича Богатырева — Отв. ред. З. Минц. Тарту, 1975. (Учен. зап. Тартуского гос. ун-та. Вып. 365). — С. 120–142.
10. Кайуа, Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кайуа; Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. — М.: ОГИ, 2007. — 304 с.

Zhang Huimin

Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia
E-mail: 763716643@qq.com

Comparative analysis of the description of commercial and gambling card games in Russian literature

Abstract. In Russian literature of the 19th century, the theme of the game occupies an important place. A number of works by Russian and foreign authors are devoted to the study of literature that contains image of a game. However, most of the works are devoted to the description of gambling. Nevertheless, in addition to gambling — both in Russian society and in Russian literature — there were also commercial games, i.e. card games in which the result is depended on the skill of the player, and not on luck. A comparative analysis of the description of commercial and gambling card games in Russian literature of the 19th century, carried out in this article, made it possible to identify not only similarities and differences in the description of two different types of card games, but also highlight new aspects of understanding the image of cards and card games in Russian literature. An analysis of the image of commercial and gambling games was carried out on the basis of such works as «The Queen of Spades» by A.S. Pushkin, «Masquerade», «Hero of Our Time» and «Stoss» by M.Yu. Lermontov, «Players» by N.V. Gogol, «Hadji Murad» and «War and Peace» by L.N. Tolstoy, «Martingale» by V.F. Odoevsky, «Grand Slam» by L.N. Andreev, «Vint» by A.P. Chekhov. As shown by the historical, cultural and literary analysis, although there are several traditional differences in the description of commercial and gambling games in Russian literature (commercial games are associated with a more homely and cozy atmosphere of the game space, commercial games are more typical for older players), in general, there are more similarities than differences in the description of the games. While in the Russian Empire society there was a clear difference between gambling and commercial games, in the descriptions of Russian authors, these two types of games tend to converge and adopt each other's features. First of all, this can be associated with the special semantics of the cards, which in the Russian literary tradition are strongly associated with a mystic and the inevitability of fate.

Keywords: card game motif; gambling; commercial games; Russian literature of the 19th century; image of cards; semantics; Pushkin; Tolstoy; Lermontov; Gogol; Chekhov; Andreev; Odoevsky; card game