

УДК 82.0 Чехов  
ББК Ш5 (2=Р) 5-4 /Чехов/

**Г.Х. Терехова**

## **СПЕЦИФИКА ИГРОВОГО НАЧАЛА В ТВОРЧЕСТВЕ ПОЗДНЕГО А.П.ЧЕХОВА**

Статья посвящена анализу специфики игрового начала в прозе позднего А.П.Чехова. Особое внимание акцентируется не на социальном, а на бытийном статусе игры (игра как феномен бытия), так как феномен игры, если не сводить его к ситуации литературного постмодерна, есть глубоко значимое явление человеческой жизни. С одной стороны, специфика игрового начала анализируется с помощью ряда мотивов (напрямую связанных с игрой, самоопределением героев и внутренней мотивировкой их поступков): мотивы «страха», «порядка», «смеха», а с другой стороны – через анализ поведения героев, явленного в тех или иных игровых типах: мимикрии, состязании, танце, азартной игре, игре в театре и креативности.

**Ключевые слова:** *Чехов, феномен игры, экзистенциальный феномен, игровое начало, мотив, самоопределение, эскапизм, фантазия, игровые типы, игровое поведение.*

**Терехова Галина Хамидовна** – аспирант кафедры теории и истории мировой литературы факультета филологии и журналистики Южного федерального университета  
Тел: +7-906-423-70-30  
E-mail: taraspatison@mail.ru

В рассказах А.П. Чехова периода с 1889 по 1904 г. наблюдается ситуация, когда герой «убегает» от реальной, неудовлетворяющей его, часто пугающей и давящей на него действительности, в мир воображаемый, выраженный в различного рода теориях, мечтаниях, фантазировании и игре. Такой способ «побега» позволяет герою взять верх над беспорядком и хаосом настоящей жизни. Страх перед неупорядоченной, непонятной жизнью, в которой царит смерть, уродство, боль, страдание, хаос, незапрограммированность успеха, пугает героев А.П. Чехова, заставляет приспособиться к действительности и из всего огромного количества предлагаемых жизнью вариантов во всей своей ужасающей полноте выбрать только один. Герои А.П. Чехова стараются упорядочить и структурировать свою жизнь с помощью теорий, правил, законов, уставов, окружить себя весельем и смехом («По делам службы», «Учитель словесности», «Ионыч», «Анна на шее», «Попрыгунья»), выбирают и пытаются уверовать в «другую» реальность – театр, искусство, науку, религию («Скучная история», «Моя жизнь», «Чёрный монах», «Убийство», «Три года и др.»).

И, как кажется, именно поэтому становится возможным говорить об игровой специфике поведения героев А.П. Чехова, о феномене игры применительно к характеристике того особого пространства, которое формируется в рассказах А.П. Чехова.

Сам феномен игры, если не сводить его к деконструктивистскому или постструктуралистскому ме-

тоду, связанному с ситуацией литературного постмодерна, есть глубоко значимое явление человеческой жизни. Именно с такой точки зрения к этой проблеме подходили философы (Платон, Аристотель, И. Кант, Ф. Шиллер, Ф. Ницше, Х.-Г. Гадамер), культурологи (Й. Хёйзинга, М. Эпштейн), социологи и психологи (Э. Берн, Р. Кайуа), литературоведы (Ю.М. Лотман, М.М. Бахтин, Ю.В. Манн, С.Н. Зотов).

В работе «Феномены человеческого бытия» немецкого философа О. Финк, опубликованной в сборнике «Проблема человека в западной философии» в 1988 г., игра представляется не просто синонимом искусства, силой творческих потенций человека, инстинктом или же общественно значимым явлением, по правилам которого и под влиянием которого изначально существует общество и культура (как предлагают считать И. Кант, Ф. Шиллер, Й. Хёйзинга, Р. Кайуа), а индивидуально-значимым феноменом человеческого бытия, который наряду с другими основными экзистенциальными феноменами смерти, труда, любви и господства оформляет человеческое бытие. Игра «охватывает и объемлет все другие феномены, представляет их в непривычном элементе воображения и тем самым даёт человечеству бытийную возможность самопредставления и самосозерцания...» [Финк, с. 360].

Игра, переставая быть детской забавой, не исчезает в силу своего феноменологического (феномен бытия, О. Финк) или биологического (инстинкт, Р. Кайуа) статуса и превращается в единственно возможный способ защиты и, как пишет О. Финк: «Фантазия, являющаяся неотъемлемой частью феномена игры... открывает нам возможность освободиться от фактичности, от непреклонного долженствования так-бытия» [Финк, с. 360].

Эскапизм чеховских героев проявляется в фантазировании ими своеобразного инобытия, которое напрямую связано с желанием героев изменить своё существование или же, напротив, разбить неудавшуюся фантазию. Игровой же характер поведения героев А.П. Чехова может быть продемонстрирован в первую очередь с помощью ряда мотивов, которые, так или иначе, оказываются связанными с темой эскапизма и с феноменом игры. Такими мотивами в первую очередь оказываются мотивы «страха», «порядка» и «смеха».

Но самое важное в этом анализе – это попытка осмыслить феномен игры как феномен экзистенциальный, феномен, связанный напрямую с самопредставлением и самообнаружением героев А.П. Чехова.

Одним из главных мотивов в произведениях А.П. Чехова указанного периода является мотив страха. «Страх – тотальная реакция героя на мир, во многом определяющая его жизнедеятельность... как одна из важнейших движущих сил его поведения, ориентации в мире» [Долженков, с. 66 – 70]. Его можно встретить в подавляющем числе поздних рассказов и повестей А.П. Чехова: «Палата № 6», «Страх», «Рассказ неизвестного человека», «Володя большой и Володя маленький», «Бабье царство», «Три года», «По делам службы», «Случай из практики», «Скучная исто-

рия», «Студент», «Мужики», «Человек в футляре», «Огни», «Ионыч», «Припадок», «Невеста», «Душечка» и во многих других.

Мотив «страха», «беспокойства» оказывается связанным и с темой эскапизма, так как с помощью него можно охарактеризовать реакцию героя на невозможность упорядочить, понять и подчинить абсолютно и заведомо абсурдный механизм жизни, и с феноменом игры, с которым мотив «страха» причинно-следственно связан. Формула «испугавшийся человек – фантазирующий человек» очень характерна для чеховских героев. То или иное проявление мотива «страха» всегда лежит в основе эскапизма персонажей.

Например, в рассказе «Бабу царство»:

*«Мне страшно жить, страшно! Я страдаю, а вы имеете жестокость говорить мне о каких-то неграх и... и улыбаетесь. – Анна Акимовна ударила кулаком по столу»* [Чехов, 7, с. 341].

И при этом, так же, как и во всех иных случаях, этот страх перед абсолютно непонятной и пугающей жизнью, олицетворением которой для Анны Акимовны являются завод и бесчисленные бараки, которые достались ей по наследству, главная героиня пытается преодолеть тем же способом, что и многие другие чеховские героини и героини – воображением и фантазированием. *«Вот влюбиться бы, – думала она, потягиваясь, и от одной этой мысли у неё около сердца становилось тепло. – И от завода избавиться бы» – мечтала она, воображая, как с её совести сваливаются все эти тяжёлые корпуса, бараки, школа...»* [Чехов, 7, с. 336].

Герой, Ананьев, из рассказа «Огни» рассуждает следующим образом: *«Мне было тогда не более двадцати шести лет, но я уже отлично знал, что жизнь бесцельна и не имеет смысла, что всё обман и иллюзия, что по существу и по результату каторжная жизнь на острове Сахалин ничем не отличается от жизни в Ницце, что разница между мозгом Канта и мозгом мухи не имеет существенного значения, что никто на свете ни прав, ни виноват, что всё вздор и чепуха и что ну его всё к чёрту»* [Чехов, 6, с. 143].

Для молодого Ананьева мир, в котором нет ни логики, ни цели, ни высшего смысла, есть только пространство скуки и, как следствие, развлечений, к которым прибегает герой, дабы эту скуку рассеять.

И дальше он объясняет причину такой выработанной им жизненной позиции: *«Кто знает, что жизнь бесцельна и смерть неизбежна, тот очень равнодушен к борьбе с природой и к понятию греха: борись или не борись, всё равно умрёшь и сгинешь»* [Чехов, 6, с. 144].

Точно такая же черта свойственна и ещё одному чеховскому герою, доктору Рагину из повести «Палата № 6»: *«Зачем мозговые центры и извилины, зачем зрение, речь, самочувствие, гений, если всему этому суждено уйти в почву и в конце концов охладеть вместе с земной корой, а потом миллионы лет без смысла носиться с землёй вокруг солнца?»* [Чехов, 7, с. 140].

*«Да и к чему мешать людям умирать, если умереть есть нормальный и законный конец каждого» [Чехов, 7, с. 134]*

И в этом случае так же, как и в случае с рассказом «Огни», страх перед жизнью, полная беспомощность перед ней и осознание неминуемой конечности есть основные причины появления теории равнодушия и непротивостояния злу Рагина. Подобная связанность эскапизма и мотива страха подтверждается и словами самого Рагина в конце повести:

*«Вот она действительность!» – подумал Андрей Ефимыч, и ему стало страшно» [Чехов, 7, с. 172].*

Приведённые выше примеры есть лишь малая часть всего многообразия реализации мотива «страха» в рассказах А.П. Чехова, но даже в них можно легко обнаружить спаянность его с основными феноменами человеческого бытия и прежде всего со смертью. Помимо этого, мотив «страха» находит свою реализацию и в ситуации страха и боязни жизни, страха вследствие непонимания логики жизни, и в конечном счёте всё равно оказывающимся связанным со феноменом смерти. Более того, разбирая вышеприведенные примеры, нельзя не обратить внимание на то, как тесно связан мотив страха и с эскапизмом героев, и, что самое важное, с желанием со стороны героев взять под контроль и упорядочить с помощью правил и теорий нелогичную и пугающую действительность («Палата № 6», «Огни», «Убийство», «По делам службы» и др.). А игровой, выдуманный же мир, как пишет Р. Кайуа в статье «Игры и люди», упорядочен, построен и функционирует по определенным правилам.

Мотив «порядка» («закона», «правила», «теории») и мотив «смеха», («удовольствия», «веселья») также оказываются определяющими при анализе взаимодействия темы эскапизма с феноменом игры. Дело всё в том, что феномену игры всегда присущи два важных, организующих её принципа. С одной стороны, как пишет, Р. Кайуа [Кайуа, с. 51] – это принцип развлечения, шалости, получения удовольствия от игровой реальности, сопровождающийся смехом, ощущением полноценности существования и «радостной беспечностью». А с другой, «ряд конвенций» и правил, которые всегда сопровождают игру и которые приостанавливают действие обычных законов. Отсюда возникает достаточно сложная структура взаимодействующих между собой компонентов в текстах А.П. Чехова.

Очень интересен в этом смысле рассказ «Убийство». Вера Якова Терехова, названная в тексте не иначе как мечтаение, оказывается для него, как выясняется позже, тем же способом организации и упорядочения жизни, что и теории доктора Рагина, молодого Ананьева или студента фон Штенберга:

*«В церковь он не ходил потому, что, по его мнению, в церкви не точно исполняли устав... И в обыденной жизни он строго держался устава... Он читал, пел, кадил и постился не для того, чтобы получить от Бога какие-либо блага, а для порядка... Сознание этого порядка и его важности доставляло Якову Ивановичу во время молитвы большое удовольствие. Когда ему по необходимости приходилось нарушать этот*

**порядок... то его мучила совесть и он чувствовал себя несчастным.»** [Чехов, 8, с. 44]

Когда же Яков лишается своей веры, а заодно и осознания упорядоченности всего окружающего, жизнь кажется ему страшной и пугающей, такой, какой он никогда её раньше не видел и не замечал:

**«И жизнь стала казаться ему странною, безумною и беспросветною, как у собаки... и ему казалось, что это ходит не он, а какой-то страшный зверь и что если он закричит, то голос его пронесётся рёвом по всему полю и лесу и испугает всех...»** [Чехов, 8, с. 51]

Получается, что важным здесь в большей степени оказывается не сама вера, а её назначение. Важно то, для чего верит Яков, а верит он для порядка, и осознание этого порядка, правильности даёт защищённость Якову, уверенность в разумности происходящего и возможность личного контроля над происходящим. Тот факт, что священники и монахи не соблюдают посты, курят табак и пьют, возмущает его потому, что это лишено законной логики и не совпадает с тем, каково это должно быть на самом деле.

Интересной с этой точки зрения становится мысль В.Н. Чубаровой о двух постоянно сменяющихся мирах в повести А.П. Чехова «Скучная история», являющихся воплощением извечного столкновения двух миров: аполлонического и дионисического: «...эти два начала противостоят друг другу как сон и пробуждение, утрата иллюзии» [Чубарова, с. 27]. Аполлонический мир связан «с миром упорядоченным, миром долга и любви...», дионисический – с ощущениями героя «в настоящем, окрашенном трагизмом близкой смерти» [Там же, с. 29].

Кроме уже упомянутого мотива «порядка», который присутствует в этом рассказе, здесь также можно видеть и мотив «смеха», «удовольствия». Это лишь доказывает мысль о том, что Яков, конечно бессознательно, удаляется от действительной жизни, фантазирует для себя другую реальность, абсолютно подчиненную и действующую по определенным правилам и доставляющую «игроку» удовольствие от самого факта игры, фантазирования её, соблюдения её правил. Более того, здесь вновь важную роль играет и мотив «страха»: разрушение фантазии ведёт к утрате осознания порядка Яковым и ставит его перед лицом реальной, непонятной и пугающей действительности, в которой не только священники грешат и не соблюдают посты, но и он сам оказывается первым и страшным грешником. И теперь уже он сам хочет **«уйти куда-нибудь подальше от этого порядка и стало скучно от мысли, что сегодня ему ещё надо читать вечерню.»** [Чехов, 8, с. 49]

Специфику игрового начала можно также рассмотреть и через призму тех или иных игровых ситуаций и типов игрового поведения. Если такие мотивы, как мотивы страха, порядка, смеха характеризуют феномен игры в рассказах А.П. Чехова с точки зрения его внутреннего, бытийного содержания, указывая на специфику внутреннего самообнаружения и самоопределения героев, то игровые типы (такие, как мимикрия, ситуации бала, светской интриги, танца, игры в карты, дуэли,

состязания) характеризуют его с внешней стороны и чаще всего связаны именно с поведением героев и с внешней, сюжетной канвой рассказа.

Стоит также отметить, что игровое поведение героев больше связано ни с социальным контекстом, ни с желанием сыграть одну из социальных ролей, сознательно вписать себя в игровое общество (хотя и это, безусловно, у Чехова присутствует – рассказы «Ариадна», «Анна на шее», «Попрыгунья»), а с внутренней, бытийной стороной жизни героев. В большей степени оно определяет характер и особенности внутреннего, экзистенциального, самоназвания, самообнаружения, самоопределения (самоопределение – это экзистенциально значимый процесс выявления и утверждения человеком индивидуальной жизненной позиции, основанной на определённых идеологических взглядах и самопознании [Зотов, с. 167]) себя не в обществе, а именно в мире в целом. К тому же чаще всего оно проявляется бессознательно.

Так, например, в рассказе «Душечка» ярко представлен один из самых ярких игровых типов, а именно мимикрия или явление миметизма или подражания. В рассказе мимикрия реализуется особым образом, так как Оленька Племянникова подражает и тем самым мимикрирует под всех тех, в кого она влюблена. Безусловно, что попытка подобного анализа рассказа абсолютно не исчерпывает всю его многозначность и не даёт возможности утверждать единственность данной трактовки, но всё-таки позволяет посмотреть по-новому на поведение Оленьки Племянниковой, притом, что явление мимикрии в данном рассказе очевидно.

Каждый раз, влюбляясь, Оленька полностью растворяется в объекте своей любви, повторяет всё то, о чём он говорит, его мнение становится тут же и её мнением: *«Ей казалось, что она торгует лесом уже давно-давно, что в жизни самое важное и нужное это лес... какие мысли были у мужа, такие и у неё... И всё она выражалась так степенно, так рассудительно, подражая мужу»* [Чехов, 8, с. 355 – 357]. *«Она повторяла мысли ветеринара и теперь была обо всём такого же мнения, как он. Было ясно, что она не могла прожить без привязанности и одного года...»* [Чехов, 8, с. 358].

Тот факт, что Оленька так сильно нуждается и зависит от мнения того, к кому она привязана, объясняется следующим образом:

*«А как это ужасно не иметь никакого мнения! Видишь, например, как стоит бутылка, или идёт дождь, или едет мужик на телеге, какой в них смысл, сказать не можешь и даже за тысячу рублей ничего не сказал бы. При Кукине и Пустовалове и потом при ветеринаре Оленька могла объяснить всё и сказала бы своё мнение о чём угодно, теперь же и среди мыслей и в сердце у неё была такая же пустота, как на дворе. И так жутко и так горько, как будто объелась полыни»* [Чехов, 8, с. 359].

В рассказе представлена по сути ситуация непонимания, неумения овладеть самой героиней действительной реальностью, т.е., не умея называть её, она не может, следовательно, и овладеть ею. И такая беспомощность порождает, с одной стороны, страх Оленьки перед этой действи-

тельностью («и так жутко и так горько») и эскапизм, а с другой – бессознательную мимирию как способ преодоления страха, объяснения и в какой-то степени даже гармонизации пугающей и непонятной реальности. Как писал О. Финк, «...игровое начало человека определяет и оформляет его понимание бытия в целом» [Финк, с. 361]. И для Оленьки мимикрия, подражание поведению и мыслям сначала Кукина, Пустовалова, ветеринара, а потом и Сашеньки, есть возможность и самоопределения, самопредставления, обнаружение себя самой.

Таким же примером может служить и рассказ «Человек в футляре», где так же, как и в «Душечке», мотив «страха» перед действительной реальностью, невозможность овладеть ею, является причиной игрового поведения героя, в частности мимирии. Боязнь и непонимание именно бытийной стороны жизни есть причина игрового поведения Беликова – это выражается и в мимирии, и в том особом состоянии «иномира» Беликова, которое Буркин называет «футляр».

Живя в этом футляре, Беликов чувствует себя максимально защищённым. В этом мире нет места абсурду, хаосу, нелогичности. Этот мир построен в соответствии с определёнными правилами и порядком. И для Беликова понятие закона, правила, ясности, порядка имеет отнюдь не социальную функцию. Закон для Беликова не есть или не только есть часть политического, административного мира, как представляют его остальные герои этого провинциального городка. Он есть часть его экзистенциального, личного, глубоко фантазийного мира, где всё ясно и строго и куда не может пробраться ни хаос, ни абсолютная недосказанность действительной жизни. Порядок определяет и отношение Беликова ко всем остальным экзистенциальным феноменам человеческого бытия – труду (он преподаёт классический древнегреческий язык, язык мёртвый, язык не изменяющийся, и с этой точки зрения ясный и понятный, более того изучение греческого языка для Беликова вырастает чуть ли не до акта совершенного творчества), любви (для Беликова понятие любви не существует, есть в его сознание понятие брака, и его он принимает, так как каждый человек должен жениться, это логично для Беликова), смерти (смерти Беликов боится именно насильственной, т.е. нелогичной). Тем самым можно увидеть, что мотив «страха» в рассказе, напрямую связанный с эскапизмом героя в пространство, закрытое от внешней реальности и созданное по абсолютно игровым стандартам, коррелирует с другим мотивом – мотивом порядка, так как игровой мир всегда ограничен правилами, и игра всегда приносит удовольствие и радость играющему (мотив смеха, удовольствия).

Ещё одним примером такой связи мотива страха с феноменом игры можно назвать рассказ «Анна на шее». Главной чертой поведения героини рассказа вновь является миметизм, причём связан он также в первую очередь с темой эскапизма и с мотивом «страха».

Жизнь с отцом и двумя братьями в полной нищете и ненужное глупое замужество так далеки от той жизни, о которой она мечтала и которую ждала.

**«И в воображении Ани все эти силы сливались в одно и в виде одного страшного, громадного белого медведя надвигались на слабых и виноватых, таких, как её отец, и она боялась сказать что-нибудь против и натянуто улыбалась и выражала притворное удовольствие»** [Чехов, 8, с. 18].

Но «когда Аня, идя вверх по лестнице под руку с мужем, услышала музыку и увидела в громадном зеркале всю себя... то в душе её проснулась радость... Она шла гордая, самоуверенная, в первый раз чувствуя себя не девочкой, а дамой, и невольно походкою и манерами подражая своей покойной матери... Аня окинула взглядом залу и подумала: «Ах, как хорошо!» [Чехов, 8, с. 20].

Саму сцену танца Ани А.П. Чехов описывает, используя такие слова, как страсть, азарт, задор и пр. Причём, как писал И. Хёйзинга в книге «Homo ludens. Человек играющий», «о Танце... можно сказать, что это сама Игра в полном смысле слова, и при этом в одной из её самых чистых и совершенных форм.» [Хёйзинга, с. 223].

**«Она танцевала страстно, с увлечением и вальс, и польку, и кадрили... угорая от музыки и шума, мешая русский язык с французским, картавя, смеясь...»** [Чехов, 8, с. 21].

К концу бала Аня уже полностью вошла в роль светской дамы.

**И «она уже поняла, что она создана исключительно для этой шумной, блестящей, смеющейся жизни с музыкой, танцами, поклонниками и давнишний страх её перед силой, которая надвигается и грозит задвить, казался ей смешным; никого она уже не боялась, и только жалела, что нет матери, которая порадовалась бы теперь вместе с ней её успехам»** [Чехов, 8, с. 23].

И вновь единственно возможным способом избавиться от страха для Ани оказывается игра, в которой она, подражая матери, воображает себя богатой, имеющей власть, королевой. Свободной она себя ощущает лишь в игровой стихии. Именно там страшные силы, которых так боится Аня, не властны над ней и никогда её не поглотят.

Итак, анализ специфики игрового начала оказывается ещё одной возможностью по-новому взглянуть на творчество А.П. Чехова. В произведениях игровое начало выступает как маркёр основных тем в творчестве писателя (тема неудовлетворённости жизнью и тема эскапизма). Многие герои, а именно их поведение, мысли, способ существования, оформления и понимания действительности оказываются сопряжёнными с феноменом игры.

Сам феномен игры в произведениях позднего А.П. Чехова можно рассмотреть, с одной стороны, посредством определённой сетки мотивов (мотивы страха, порядка, смеха), которые раскрывают внутреннюю суть взаимодействия темы эскапизма с феноменом игры; характеризуют, обнаруживают и указывают на феноменологический статус игрового начала в текстах Чехова. С другой стороны, игру в произведениях Чехова можно охарактеризовать с помощью основных игровых типов, явленных



через мимирию, танец, карточную игру, дуэль, театральность и связанных, в первую очередь, с поведением героев.

### Литература

*Долженков П.Н.* Тема страха перед жизнью в прозе Чехова // Чеховиана: Мелиховские труды и дни. М., 1995. С. 66 – 70.

*Ефимов А.А. Зотов С.Н.* Игровое начало в литературоведении // Вестн. Таганрогского гос. пед. ин-та. 2008. Спец. выпуск.

*Зотов С.Н.* Эстетически-художественное пространство и антропологический смысл литературы // Литература в контексте современности: материалы II Междунар. науч. конф. Ч. 1. 25 – 26 февр. 2005 года. Челябинск, 2005.

*Кайуа Р.* Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М., 2007.

*Мазенко В.С.* Игровое начало в произведениях А.П. Чехова. Воронеж, 2004.

*Финк О.* Основные феномены человеческого бытия // Проблемы человека в западной философии. М., 1988.

*Хёйзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий. СПб., 2007.

*Чехов А.П.* Соч.: в 12 т. М., 1954 – 1957.

*Чубарова В.Н.* «Скучная история» А.П. Чехова: опыт интерпретации // Изв. Южного федерального университета. Филол. науки. 2009. № 4.