

УДК 82-3  
ББК 83.3 (2Рос=Руч)1-8  
Лермонтов М.Ю.

**С.Н. Зотов, А.А. Ефимов**

**ИГРОВОЕ НАЧАЛО  
И ЕГО ОСОБЕННОСТИ  
В РОМАНЕ  
М.Ю. ЛЕРМОНТОВА  
«ГЕРОЙ НАШЕГО  
ВРЕМЕНИ»**

В статье рассматривается актуальная взаимосвязь литературоведческой и антропологической исследовательских проблем. Игровое начало понимается как выражение социально-исторического и экзистенциального смыслов художественного изображения. Игровое начало осуществляется в сопряженности тематики, поэтики и литературной позиции писателя. Это позволяет по-новому описать художественные особенности романа Лермонтова.

**Ключевые слова:** *игровое начало, игровой мотив, ситуация самоопределения, экзистенциальный феномен, социально-нравственный и экзистенциальный критерии рассмотрения образа*

**Зотов Сергей Николаевич** — докт. филол. наук, профессор кафедры отечественной литературы XX века ЮФУ, заведующий кафедрой литературы ТГПИ.

Тел. 8(8634)68-27-92.

E-mail: snzotov@rambler.ru.

**Ефимов Александр Александрович** — аспирант кафедры литературы ТГПИ.

Тел. 8-908-516-66-30.

E-mail: efimov555@mail.ru.

© С.Н. Зотов, А.А. Ефимов, 2008 г.

Понятие «игровое начало» довольно мало разработано в литературоведении, хотя представление философов и культурологов о нем существенно для многих исследователей литературы [Ефимов, 2008, с. 87]. Аналитическое рассмотрение этой стороны художественного творчества позволяет не только лучше понять литературу, но также по-новому обнаружить ее связь с антропологией, со смыслом человеческого существования. В настоящей статье дается краткое изложение общего подхода к рассмотрению игрового начала и попытка описания особенностей его художественного осуществления в романе М.Ю. Лермонтова «Герой нашего времени».

**1**

Игра представляет собой важную проблему философии (Платон, И. Кант, Е. Финк) и культурологии (Ф. Шиллер, И. Хейзинга, Р. Кайуа, М. Эпштейн). В литературоведческой практике игровая проблематика понята в гораздо меньшей степени, чем в вышеупомянутых областях знания. Ее рассмотрение фрагментарно и часто имеет описательный характер: «Игровое начало глубоко значимо в составе человеческой жизни. Оно... составляет один из атрибутов личностного существования... Мыслители XIX–XX вв. неоднократно отмечали огромную значимость игрового начала в жизни и искусстве» [Хализев, 2002, с. 79]. Собираанию существующих в литературоведческой традиции смыслов может способствовать обоснование

универсального понятия, которое бы определило игровую проблематику художественной литературы во всем многообразии ее проявлений. Таким понятием может стать *игровое начало*, которое употребляется в литературоведении, но недостаточно отрефлектировано в исследовательской практике [Ефимов, Зотов, 2008, с. 92].

На наш взгляд, игровое начало должно быть осмыслено в принципиальной сопряженности игровой тематики, игровой поэтики и литературной позиции автора, которые и выступают в литературном произведении как стороны его осуществления. Игровое начало, с одной стороны, представляет социально-историческую тематику, которая обнаруживается мотивами поведения (сюжетными мотивами), а с другой — экзистенциальное содержание художественных образов, которые раскрываются посредством мотивов самоопределения, восходящих к бытийному строю существования человека. Игровое начало свойственно самой природе художественного творчества и в значительной степени определяет литературную позицию отдельных авторов. Весьма продуктивным для литературоведения становится рассмотрение игрового начала в непосредственной эстетической отнесенности к содержанию художественного произведения. В этом смысле оно может быть описано с помощью универсальных понятий: *ситуации, поведения и мотива*.

Понятие ситуации существенным образом связано с сюжетом и конфликтом произведения. В эпическом произведении ситуация лежит в основе сюжетно-тематического единства: «В сюжете всегда представлены характерные социально-исторические особенности жизни или, иначе, социально-исторические характеры в их отношениях... Назовем соотношение социально-исторических характеров, изображенное в произведении, давно усвоенным в эстетике термином — ситуацией» [Поспелов, 1983, с. 173]. Понятие ситуации в современном литературоведении может быть рассмотрено с двух принципиально различных точек зрения: классической и неклассической. Классическое понимание ситуации обосновывается в работах В. Кожина, Г.Н. Поспелова, Б.В. Томашевского, Ю.М. Лотмана и Л.М. Цилевича. Формирование неклассического понятия ситуации связано с именами философов-экзистенциалистов Ж.-П. Сартра, О.Ф. Больнова, Р. Кайуа. «Ситуация — термин экзистенциальной философии, означающий совокупность внешних по отношению к сознанию индивида условий... в той мере, в какой он их воспринимает, осмысляет и делает, исходя из них, свой выбор» [Косиков, 1987, с. 484]. Различия традиционного и экзистенциального взглядов коренятся в характере мотивировки ситуации. В традиционном литературоведении она рассматривается в своей социально-исторической определенности как конкретно-историческая реальность, преимущественно обуславливающая состояние индивида. С неклассической точки зрения ситуация постигается в своей драматической неупразднимости для человека, как

«пограничная ситуация» [Большов, 1999, с. 86]. Индивид попадает в ситуацию, которая, определяя его жизнь социально-исторически, предполагает решение метафизического вопроса об индивидуальном существовании в истории. Две противоположные точки зрения позволяют точнее определить основу сюжетно-тематического единства художественного произведения.

В непосредственной отнесенности героя к ситуации в художественном произведении следует рассматривать его поведение. Персонаж произведения своей деятельностью создает сюжетную динамику, а его поведение становится основным способом развития и разрешения ситуаций. Поэтому «под термином поведение персонажа понимается воплощение его внутренней жизни в совокупности внешних черт: в жестах, мимике, манере говорить, интонации, положении тела (позах), а также — в одежде и причёске» [Мартыанова, 1999, с. 261]. С классической точки зрения, поведение персонажа является важнейшей характеристикой его взаимодействия с предметным миром литературного произведения, игра в этом отношении приобретает «орудийное» значение, становится средством понимания и воплощения в художественном произведении общественных отношений.

Поведение в экзистенциальном понимании есть лишь условие протекания ситуаций, в которых происходит самоопределение человека. *Самоопределение* — это «экзистенциально значимый процесс выявления и утверждения человеком индивидуальной жизненной позиции, основанной на определенных идеологических взглядах и самопознании; самоопределение является следствием размышлений и практического поведения личности и предпосылкой ответственных ее поступков» [Зотов, 2005, с. 167]. Процесс самоопределения представляет собой антропологическую характеристику человеческого существования и может быть описан с точки зрения основных феноменов бытия: «Наш разум не безразличен по отношению к основным феноменам нашего существования, неизбежно он является разумом конечного человека, определенного и обусловленного в своем бытии смертью, трудом, господством и любовью» [Финк, 1988, с. 358]. Экзистенциальные феномены характеризуют существенные стороны и отношения человеческой жизни, составляют основу антропологической структуры личности. Последняя поддается определенной тематизации, так как феномены доступны человеку в различных измерениях его существования: эмоционально-чувственном, социально-нравственном, нравственно-психологическом, нравственно-идеологическом, нравственно-философском. Основные экзистенциальные феномены сопряжены в игровом единстве личностного самоопределения. Человек воспринимает и понимает себя одновременно как смертного, трудящегося, властвующего и любящего в особом игровом пространстве — *ситуации самоопределения* [Большов, 1999, с. 82; Сартр, 1987, с. 318; Хейзинга, 2001, с. 23–24].

Ситуация и поведение литературного персонажа могут быть описаны с помощью понятия *мотив*, который «является простейшей повествовательной единицей, выражающей отдельные повествовательные положения, отношения героев друг к другу, простейшие обстоятельства, изменяющие положение или ход действия» [Томашевский, 1996, с. 71]. Речь идет о понимании мотивов сюжетно-тематического развития, а не о новейшей методике «мотивного анализа» (Б. Гаспаров) литературного творчества [Руднев, 1999]. Различные комбинации мотивов составляют сюжет, ситуация является тематическим основанием сюжета. Тогда мотив или его комплексы, с одной стороны, становятся формой обнаружения определенных ситуаций, а с другой являют косвенную характеристику персонажей и их поведения: «Под характеристикой мы подразумеваем систему мотивов, неразрывно связанных с данным персонажем» [Томашевский, 1931, с. 153]. Отсюда мотив может быть осмыслен как минимальная единица сюжета, которая обнаруживает существенные стороны игровой ситуации и игрового поведения персонажей, их *жанрово-тематическую* и *социально-антропологическую обусловленность*. Последние становятся продуктивными критериями для анализа этой стороны игрового начала в литературе.

Жанрово-тематическая обусловленность свидетельствует о литературности, указывает на внешнюю мотивированность ситуаций и поведения героев в художественном произведении. Это свойственно литературным направлениям и течениям с ограниченной эстетической программой: классицизму, сентиментализму, романтизму. Так, например, мотивы мести, демонизма, любви, игры являются сюжетообразующими в романтической литературе начала XIX в. («Он и она» М. Воскресенского; «Княжна Мими» В.Ф. Одоевского; «Демон», «Маскарад», «Вадим» М.Ю. Лермонтова и др.) [Эйхенбаум, 1987, с. 249]. Кроме того, жанрово-тематический критерий свидетельствует о качестве творческого мышления автора: о его своеобразной жанровой риторичности, либо — в случае новаторства — об использовании им мотивов, преобразующих традиционную жанровую структуру.

Социально-антропологическая обусловленность игрового начала, напротив, свидетельствует о нравственно-социальном и нравственно-психологическом источнике игровой проблематики в литературе, помимо ее жанровой опосредованности («Герой нашего времени» М.Ю. Лермонтова, «Игрок» Ф.М. Достоевского). Такое понимание игры в искусстве может быть истолковано с помощью философской антропологии. Проблема поведения человека получила научное обоснование в трудах Ж.-Ж. Руссо («Об общественном договоре», «Эмиль, или о воспитании»). В них французский просветитель развивает теорию «естественного человека», которая состоит в противопоставлении общественного (цивилизованного) поведения, где человек стремится «казаться», а не

«быть», и естественного поведения, основной чертой которого является нравственная чистота. Поведение человека у Руссо рассматривается в духе просветительского рационализма, со стороны его моральной целесообразности. А. Шопенгауэр в своих работах вводит неклассическое понимание двойственности человеческого поведения. Оно связано с синтетичным проявлением социальных и естественных мотивов в общественной практике индивида. Кроме того, философ рассматривает индивидуальные (конкретно-социальные) и родовые характеристики человека в непосредственной связи с литературно-художественным творчеством [Шопенгауэр, 1992, с. 456].

В дальнейшем постановка вопроса о социально-антропологической обусловленности ситуаций и поведения получает непосредственно игровую отнесенность в культурологии И. Хейзинги, социологии Р. Кайуа и феноменологии Е. Финка. В их понимании социологические мотивы поведения человека оказываются неизбежно встроенными в антропологическую структуру личности [Кайуа, 2007, с. 88; Финк, 1988, с. 370; Хейзинга, 2001, с. 22]. В отечественной философской традиции диалектика социологического и антропологического аспектов поведения развивается в работах Н. Бердяева: «Проблема человека совершенно неразрешима, если его рассматривать из природы и лишь в соотношении с природой... Он зависит от природной среды, и вместе с тем он гуманизирует эту среду, вносит в нее принципиально новое начало» [Бердяев, 1993, с. 54–55]. Такое понимание обусловленности игрового начала позволяет извлечь глубинный смысл литературы, так называемую «экзистенциальную тематику» [Хализев, 2002, с. 63].

Антропологическая проблематика описывается с помощью экзистенциальных феноменов (смерть, любовь, труд, господство), которые в литературно-художественном произведении выступают в качестве *экзистенциальных мотивов*. В отличие от сюжетных, эти мотивы характеризуют содержание произведений с метафизической стороны, указывают на нравственно-философские источники самостояния человека. Таким образом, игровое начало предполагает обнаружение смысла литературы в движении от игрового поведения к самоопределению, благодаря продуктивному использованию мотива в сюжетно-тематическом и экзистенциальном аспектах этого понятия.

Вводимые понятия (ситуация, поведение, самоопределение, мотив) и критерии (жанрово-тематический, социально-антропологический) дают возможность аналитического описания игрового начала и понимания художественного смысла произведения в целом. Понятие игрового начала имеет универсальный характер для описания тематики литературного творчества, так как, с одной стороны, выражает специфику культурно-исторического содержания произведений, а с другой — их актуальный человеческий смысл. Поведение персонажей раскрывает преимущественно

социально-нравственную сторону ситуаций, тогда как самоопределение персонажей относительно тех же ситуаций характеризует экзистенциальный смысл художественных образов, имеющий двойственную отнесенность: тематика литературы получает окончательное осмысление в единстве культурной традиции. Таким образом, понятие игрового начала придает литературоведческому рассмотрению необходимую полноту и определенность научного знания.

## 2

«Герой нашего времени» занимает особое место в прозе Лермонтова. Сложность поставленной в романе проблемы личности, полнота и всесторонность ее тематического охвата потребовали «показать героя в различных ситуациях — не только положительных, но и отрицательных, не только интимных, но и публичных» [Эйхенбаум, 1986, с. 318], что, главным образом, определило полноту и многогранность осуществления игрового начала в произведении.

Многообразие ситуаций и форм игрового поведения персонажей обусловлено жанровой спецификой «Героя нашего времени»: роман синтезирует такие характерные для 30-х гг. XIX в. жанры, как путевой очерк («Бэла»), романтическая новелла («Тамань»), светская повесть («Княжна Мери»), философская новелла («Фаталист»). Однако, несмотря на жанровые особенности отдельных глав, произведение не воспринимается как цикл повестей. Спаянность отдельных частей достигается единством проблемы современного героя. Создавая роман, Лермонтов становится на путь преодоления жанровой риторичности собственного раннего творчества («Вадим», «Княгиня Лиговская»). Главный герой уже не обуславливается преимущественно жанром, в каждой из глав-повестей Печорин предстает в своей неповторимой индивидуальности, а жанровая специфика той или иной главы лишь уточняет форму его игрового поведения (соперничество, актерство, азартная игра и т.д.), не предопределяя его качества в целом.

Общим местом в литературоведении является утверждение, что личность Печорина в романе статична, дана уже сложившейся, а различные ситуации каждый раз раскрывают одну из сторон его сложного характера [Коровин, 2005, с. 235; ЛЭ, 1981, с. 102; Эйхенбаум, 1987, с. 267]. Такое представление препятствует пониманию художественного смысла образа Героя времени, который дан в своеобразном развитии. Поэтому нам кажется весьма плодотворным иной взгляд на проблему. «Узнаваемая романтическая личность показана в критический момент, знаменующий собою поворот в миропонимании и судьбе героя. Личностные качества Печорина в романе даны в отчетливо выраженном развитии» [Зотов, 2001, с. 226; см. об этом также: Зотов, 1989, с. 7–11]. Таким образом, лер-

монтовский персонаж должен быть рассмотрен не в привычной сюжетно-композиционной последовательности произведения, которая дает фрагментарное представление о его личности, а в хронологическом (фабульном) движении, которое непосредственно свидетельствует о личностном росте героя: «Тамань», «Княжна Мери», «Фаталист», «Бэла». Соответственно, игровое поведение может быть осмыслено как форма выявления личностного развития Печорина, которое обнаруживается с помощью игровых мотивов в различных ситуациях. Игровое начало, таким образом, становится специфическим способом раскрытия личностной проблематики в творчестве Лермонтова.

Мотивы демонизма и мести в «Герое нашего времени» представляют основополагающую характеристику Печорина. Однако в сравнении с ранним творчеством Лермонтова они приобретают особое качество. Мотивы даны не в отвлекенной риторике персонажа («Вадим»), а закономерно возникают в конкретно-исторических формах его игрового поведения (маскарад, светская интрига, дуэль) [Гинзбург, 1940, с. 176]. Последние всецело обусловлены историческими особенностями описываемого, так сказать, укоренены в социально-исторической действительности XIX в. Мотивы демонизма и мести как бы переводятся в произведении из плоскости романтического, нравственно-психологического описания в реалистический, социально-нравственный регистр изображения персонажа.

Характер печоринского демонизма в «Герое нашего времени» в полной мере выявляется при сопоставлении его с центральным персонажем «Княгини Лиговской». Демонизм природы толкает обоих героев к решительным и ответственным поступкам, но результаты их игры различны. Поведение Жоржа Печорина («Княгиня Лиговская») в основе своей конвенционально, утилитарно: направлено на практическое познание социально-бытовых сторон действительности, что вполне вписывается в жанрово-тематические границы светской повести. Его игровая активность продуктивна лишь в области результатов (обольщение и компрометация Негуровой), но ничего не дает герою в индивидуально-нравственном отношении, ведет к отождествлению его со светским обществом и, в конечном счете, к потере индивидуальности [Ефимов, 2007, с. 65].

Внешне поведение Григория Александровича Печорина («Герой нашего времени») при всей его жанрово-тематической адекватности имеет глубинную нравственно-психологическую обоснованность, восходящую к самосознанию персонажа. Играя, он каждый раз стремится до конца понять, объяснить себя, придать внятность целям своего поведения и соотнести их с результатами своей деятельности. Поступки Печорина, в отличие от героев «Вадима» и «Княгини Лиговской», получают достоверную, реалистическую обусловленность. Игровое поведение становится не просто романтической или физиологической (светской) характери-

кой лермонтовского героя, но и обнаруживает развитие его личностных качеств, нарастание индивидуалистической позиции.

В «Тамани» Печорин характеризуется стремлением к преодолению собственной социальной ограниченности («казенной надобности»). Его нравственно-волевая активность последовательно нарастает: азарт ролевой игры (Печорин — контрабандисты) сменяется любовной интригой (Печорин — «ундина») и неожиданно перерастает в ситуацию дуэли — ночной поединок с девушкой-русалкой. Развитие личностных качеств героя связано со сменой мотивов его игрового поведения. Попадая на Кавказ, Печорин стремится уйти от автоматизма прежней петербургской жизни к непосредственности человеческих проявлений. В его игровом поведении менее всего рационального, здесь преобладает непосредственно чувственное отношение к событиям, обусловленное мотивом таинственности происходящего. Интрига повести конструируется в культурном воображении Печорина (поэтизация быта контрабандистов, влечение к загадочной «ундине»). Продуктивное восприятие героя развивается от романтизации обитателей «нечистого места» до осознания истинных мотивов их поведения: «идеализированный вначале мир контрабандистов в "Тамани" приобретает затем грубые социальные очертания» [Зотов, 2001, с. 235]. Столкновение искомого идеала с «нормальной», социальной действительностью раскрывает амплитуду нравственно-психологических колебаний Печорина, становится почвой для его индивидуалистических переживаний: «Да и какое дело мне до радостей и бедствий человеческих...» [Лермонтов, 1979–1981, с. 235]. Игровое начало в «Тамани» предстает как игра романтического воображения, которая является продуктом культурного сознания и жизненного опыта главного героя.

В основе сюжетно-тематического развития «Княжны Мери» — ситуация светской и любовной интриги. Игровое поведение персонажей повести дано со стороны его социально-антропологической двойственности. С точки зрения конкретно-исторической специфики сюжета, все герои представлены в своей социальной определенности: Печорин — петербургский офицер, Грушницкий — юнкер, Мери — московская княжна, Вернер — провинциальный врач, Вера — замужняя светская дама. Однако, помимо внешней обусловленности, игровая активность Печорина существенно определена антропологическими мотивами: стремлением к познанию и самопознанию. И в этом смысле его поведение способствует внутреннему движению других героев, выявляет их естественность, скрытую под светскими масками. Так, например, за игровым поведением Веры скрывается эгоизм, восходящий к страстной привязанности к Печорину, а поступки Вернера обнаруживают его нравственно-волевою слабость, выразившуюся в «дружеской» отстраненности от Печорина после дуэли. Княжна Мери колеблется в выборе мотивов игрового поведения: в московской аристократке периодически просыпается «ангел». В ситуа-



ции любовной интриги под воздействием главного героя она движется от светской роли в сторону человеческой естественности, чувственного влечения к Печорину. Грушницкий костенеет в светском актерстве. Человеческая искренность проявляется в нем стихийно в связи с крайним эмоциональным напряжением, невозможностью сохранить самообладание до конца (в ситуации дуэли).

Игровое поведение Печорина в «Княжне Мери» связано с развитием мотивов мести и демонизма в ситуациях светской и любовной интриг. Мотив мести возникает в светской интриге и определен в социально-нравственном отношении: это месть низменному обществу, олицетворением которого становится, в частности, Грушницкий. Демонизм обнаруживается в ситуации любовной интриги (Печорин — Мери) как непосредственное нравственно-психологическое состояние героя, испытавшего власть над чувствами и поведением Мери, а также в качестве рефлексивных переживаний Печорина: «есть минуты, когда я понимаю Вампира...» [Лермонтов, 1979–1981, с. 280]. Мотив демонизма существенно характеризует игровое поведение Печорина, выявляет интеллектуальную изощренность поступков и нарастание его нравственно-волевой активности. Демонизм укоренен в натуре героя и является реакцией на внешние, социальные обстоятельства. Можно сказать, мотив демонизма развивается как существенная черта нравственного строя Печорина, возникшая под искажающим влиянием светского окружения. Таким образом, главный герой в игровых ситуациях совершает отчетливое движение от мести к демонизму, от социологических мотивов поведения к антропологической натуральности, искаженной общественными обстоятельствами. Такой вектор поведения отражает развитие личностных качеств Героя времени, связанное с осознанным нарастанием индивидуализма.

Центральной в «Фаталисте» становится ситуация нравственно-психологического соперничества Печорина и Вулича, которая свидетельствует о различных идеологических позициях персонажей и, соответственно, различном качестве их игрового поведения. Развитие сюжета повести связано с ситуациями азартной игры и дуэли, которые противопоставлены по своему игровому качеству: первая олицетворяет покорность случаю, вторая — символизирует веру в собственные силы. Вулич — выразитель игрового фатализма — проявляет себя в ситуации азартной игры. Его поведение романтизировано, характеризуется намеренным уходом персонажа от социальной определенности в область мистического переживания игры. Поведение Печорина развивается в ситуации дуэли, где, напротив, происходит движение героя от спонтанного нравственного порыва к социально значимому (героическому) акту. Личностное развитие Печорина в новелле вступает в качественно новую фазу: от проявления («Тамань»), осознания и развития собственной нравственно-волевой готовности («Княжна Мери») до ее проверки и утверждения в качестве

философского вывода («Фаталист»). Индивидуалистическая позиция Героя времени в новелле приобретает метафизическое освещение.

В центре сюжетно-тематического развития «Бэлы» — ситуация любовной интриги. Заглавную роль в ней играет Печорин, который похищает черкешенку. Характер его поведения свидетельствует о крайнем индивидуализме. Герой вторгается в окружающую действительность с целью ее изменения. Мотив демонизма обнаруживает предельную нравственно-волевою готовность Печорина к действию. В повести герой движется от естественных мотивов поведения (страсть) в сторону социализации: своим индивидуально-волевым усилием он разрушает цельность кавказской жизни, фактически создает альтернативную действительность. Под воздействием тотальной игры Печорина меняется судьба горцев: Азамат покидает дом отца, Казбич становится абреком, Бэла лишается естественной для нее социальной среды. Однако человеческой воли оказывается недостаточно, чтобы подчинить себе судьбы многих людей. Мечь Казбича разрушает игровое пространство, созданное Печориным. Крушение амбициозных планов героя знаменует его демонический смех после смерти Бэлы. Последний имеет трагический характер, это жест отчаяния человека перед лицом Судьбы. Игровое начало в «Бэле» обнаруживает итог личностного развития лермонтовского героя: его крайний индивидуализм ведет к духовному разрушению личности.

Игровое поведение Печорина существенно характеризует развитие его личностных качеств. Обнаружение нравственно-волевой активности героя связано с новеллой «Тамань», ее осознание и развитие происходит в «Княжне Мери». В «Фаталисте» нравственно-волевая готовность Печорина получает философское обоснование, а в главе «Бэла» нравственно-волевое состояние героя реализуется в событии похищения черкешенки. Кроме того, личностное развитие Печорина характеризуется устойчивыми колебаниями: от отрицания социума к выявлению человеческой естественности в духе Ж.-Ж. Руссо («Тамань», «Княжна Мери»). И наоборот — движение от антропологических мотивов игры к последовательной социализации поведения («Фаталист», «Бэла»): в «Фаталисте» индивидуально-волевой акт (схватка с казаком-убийцей) приобретает общественный смысл; в «Бэле» страсть к черкешенке меняет социальные отношения окружающих людей. Кавказская жизнь Печорина представляет собой законченный этап личностного развития в направлении индивидуализма.

Игровое самоопределение становится следующей, более высокой ступенью в описании духовного становления Героя времени. Оно принципиально связано с экзистенциальными феноменами: смертью, трудом, любовью и господством. Поэтому наше внимание здесь обращено не столько к внешнему действию героя (поведению), сколько к его внутренним

состояниям, порожденным рефлексивным переживанием феноменов бытия. Таким образом, если для игрового поведения прямой характеристикой являлась событийная напряженность (интрига), то для описания игрового самоопределения значимой становится непосредственная связь самосознания и игрового поведения: «Печорин справедливо устанавливает, что идея, строго говоря, не возникает вне возможности действия, а осмысление действия, поступка приводит к возникновению идеи» [Зотов, 2001, с. 236]. Рефлексия в «Герое нашего времени» становится существенным моментом раскрытия нравственно-психологических колебаний Печорина и способом артикуляции его уникальной жизненной позиции.

Рефлексия героя имеет характер не отвлеченной риторики, связанной с романтически-исповедальной традицией («Вадим»), а укоренена в личности Печорина и имеет непосредственную связь с социальной действительностью. Принципиальная раздвоенность Печорина на человека внутреннего (сознающего) и внешнего (действующего) раскрывает в его образе огромный игровой потенциал, который обнаруживается в диалектике мысли и поступка.

Развитие личностных качеств главного героя можно обнаружить в соответствии с некоторыми положениями учения Ф.В.Й. Шеллинга о развитии самосознания, но это обусловлено не прямым знакомством писателя с философской проблематикой немецкого идеалиста, а является следствием органического мирозерцания Лермонтова. В связи с учением Шеллинга можно выделить несколько «эпох» развития самосознания Героя времени: 1) «от первоначального ощущения до продуктивного созерцания»; 2) «от продуктивного созерцания до рефлексии»; 3) «от рефлексии до абсолютного акта воли» [Шеллинг, 1987, с. 283]. В связи со сменой этапов самосознания Печорина в романе с определенной вероятностью можно установить качество его игрового самоопределения.

В центре экзистенциального рассмотрения «Героя нашего времени» — *ситуация самоопределения*, где «узнаваемая романтическая личность показана в критический момент, знаменующий собою поворот в миропонимании и судьбе героя» [Зотов, 2001, с. 226]. Фундаментальной пограничной ситуацией в произведении становятся кавказские события жизни Печорина в целом, где он освобождается от обыденной российской действительности. Кавказская ситуация в «Герое нашего времени» должна быть понята во внутренней динамике, которую последовательно обнаруживают частные пограничные ситуации: «Тамань», «Княжна Мери», «Фаталист», «Бэла». Последние раскрывают процесс нарастания личностных качеств главного героя. В движении от одной пограничной ситуации к другой игровое самоопределение Печорина получает концентрированное художественное воплощение. Литературоведческий анализ

должен зафиксировать качественный переход игровых ситуаций в пограничные и игрового поведения героя в самоопределение.

Игровое самоопределение дано в художественном произведении как продуктивное сопряжение рефлексии и экзистенциальных актов. Если игровое поведение обусловлено социально-историческими обстоятельствами, то экзистенциальные акты мотивированы переживанием основных феноменов (смерти, любви, труда, господства) в общественной практике индивидуума.

Самоопределение Печорина в «Герое нашего времени» представляет собой нарастание экзистенциальных мотивов в последовательном развертывании поведения героя от «Тамани» до «Бэлы». Труд, понимаемый как продуктивное творческое освоение жизни, является основанием для самоопределения персонажа относительно других экзистенциальных феноменов бытия [Финк, 1988, с. 399]. Литературно-эстетическое переживание образа контрабандистки («ундина», «русалка», «Гетева Миньона») претворяется в чувственной любви героя. Это происходит в результате «продуктивного созерцания», по Шеллингу. Страстное влечение Печорина к девушке углубляется его культурным воображением. Это состояние чувственно-эстетической влюбленности разрушается социальной определенностью последующего восприятия контрабандистки героем. В результате продуктивной деятельности сознания самоопределение Печорина проявляется в форме рефлексии: «Да и какое дело мне до радостей и бедствий человеческих...» [Лермонтов, 1979–1981, с. 235], которая обозначает отсутствие действительности поведения.

В «Княжне Мери» рефлексия на почве «продуктивного созерцания» становится фундаментальной характеристикой образа Героя времени. Развитие самоопределения Печорина происходит в связи с последовательным переживанием любви («ундина» — Вера — Мери). Причем чувственно-культурная отнесенность мотива любви, возникшего в «Тамани», получает дальнейшее развитие: в интимных отношениях с Верой преобладает социокультурная определенность, влечение к Мери имеет преимущественно чувственную основу. Таким образом, любовное переживание Печорина приобретает своеобразно дифференцированную полноту экзистенциального мотива самоопределения.

Рефлективное начало в характере Печорина в некоторой степени способствует подавлению естественной чувственности и обуславливает власть героя над женщинами (Вера, Мери, Настя). Так возникает мотив господства в нарастающем самоопределении Печорина. Экзистенциальный мотив господства, возникающий в любовной интриге с княжной Мери, упрочивается взаимоотношениями Печорина с Грушницким. Кульминацией соперничества персонажей становится пограничная ситуация (дуэль), в которой закономерно возникает мотив смерти. В ситуации возможной гибели Печорин максимально проявляет нравственно-

волевое самообладание. Хладнокровие, смелость, проявленные в дуэли, где вопреки первоначальному замыслу недоброжелателей он не стал всего лишь статистом, дают герою нравственно-психологическое превосходство над Грушницким. Поединок ведет Печорина к отрицанию духовной ограниченности противника, преодолению страха смерти и утверждению действенной индивидуалистской позиции. Последовательное экзистенциальное переживание основных мотивов — любви, господства, смерти — свидетельствует о нарастании личностных качеств Героя времени. Из «горнила их» он «вышел тверд и холоден как железо» [Лермонтов, 1979–1981, с. 290], в результате чего крайний индивидуализм становится для Печорина единственной правдой. Рефлексия и экзистенциальные акты в самоопределении Печорина присутствуют диалектически (дуэль с Грушницким, погоня за Верой, объяснение с Мери).

Взаимообусловленность самосознания и экзистенциального акта существенна для «Фаталиста», в «Бэле» мы имеем экзистенциальный акт без рефлексии. Герой в пределах своего жизненного опыта уже испытал власть над людьми (Вера, Мери, Грушницкий) и обстоятельствами (заговор Грушницкого). Поэтому метафизическое переживание господства закономерно становится следующим этапом развития личности Печорина. Власть над Судьбой переживается героем сначала рефлексивно, в наблюдении за экспериментом Вулича, а затем — экзистенциально, в ситуации поединка с казаком-убийцей. Характер пограничной ситуации обуславливает возникновение мотива смерти в самоопределении героя. Труд и стремление Печорина к доминированию над обстоятельствами, с одной стороны, становятся продуктивным способом преодоления страха смерти в «абсолютном акте воли», а с другой, — являются действенной основой для самоопределения, утверждения собственного экзистенциального кредо.

Нарастание экзистенциальных мотивов в самоопределении героя разрешается в «Бэле» финальным экзистенциальным актом (похищением черкешенки). Стремление к власти над Бэлой вносит социально-деструктивные черты в образ Печорина: демонизм, своеволие. Мотив господства подавляет естественную чувственность героя (любовь к Бэле) и ведет его к личной драме (смерть Бэлы). «Завоеванная Печориним действительность не может быть прочной и рушится сначала в рефлектирующем сознании героя, а затем и экзистенциально: гибнет Бэла. Демон повержен, окончательно отринут миром. Дикая смех венчает его крушение» [Зотов, 1989, с. 7]. Таким образом, развитие самосознания Печорина в соответствии с диалектикой Шеллинга разрешается индивидуалистическим волюнтаризмом в духе М. Штирнера: «Все истины, подвластные мне, я признаю, а таких истин, которые росли бы выше меня и с которыми бы я должен был бы сообразовываться, я не знаю. Для меня не существует истины, ибо я выше всего цену самого себя» [Штирнер, 1994, с. 342].

В такой философско-антропологической перспективе достаточно отчетливо возникает смысл игрового самоопределения Героя времени. Переживание событий собственной жизни в качестве экзистенциальных феноменов придает самоопределению Печорина предельность метафизического существования. Рефлексивно-экзистенциальные акты персонажа романа позволяют обнаружить человечность, антропологическую характеристику Героя времени.

### ЛИТЕРАТУРА

1. Бердяев Н.А. О назначении человека. М., 1993.
2. Бильнов О.Ф. Философия экзистенциализма. СПб., 1999.
3. Гинзбург Л. Творческий путь Лермонтова. Л., 1940.
4. Ефимов А.А. Игровые мотивы и жанрово-тематические особенности неоконченного романа «Княгиня Лиговская» и отрывка <Штосс> М.Ю. Лермонтова // Художественно-эстетическое пространство литературной традиции: Межвуз. сб. науч. тр. Таганрог, 2007.
5. Ефимов А.А. К пониманию игрового начала в литературоведении // Научная мысль Кавказа. 2008. № 2 (54).
6. Ефимов А.А., Зотов С.Н. Игровое начало в литературоведении // Вестн. Таганрогского гос. пед. ин-та. 2008. Спец. выпуск.
7. Зотов С.Н. Система персонажей в романе М.Ю. Лермонтова «Герой нашего времени»: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. М., 1989.
8. Зотов С.Н. Художественное пространство — мир Лермонтова. Таганрог, 2001.
9. Зотов С.Н. Эстетически-художественное пространство и антропологический смысл литературы // Литература в контексте современности: Материалы II Междунар. науч. конф. Челябинск, 25–26 февраля 2005 г. Ч.1. Челябинск, 2005.
10. Кайца Р. Игры и люди: Статьи и эссе по социологии культуры. М., 2007.
11. Коровин В.И. История русской литературы XIX века: В 3 т. Ч. 2 (1840–1860 годы). М., 2005.
12. Косиков Г.К. Жан-Поль Сартр // Зарубежная эстетика и теория литературы XIX — XX вв. М., 1987.
13. Лермонтов М.Ю. Собрание сочинений: В 4 т. Л., 1979–1981.
14. Лермонтовская энциклопедия. (ЛЭ 1981) М., 1981.
15. Мартыанова С.А. Поведение персонажа // Введение в литературоведение. Литературное произведение: Основные понятия и термины. М., 1999.
16. Поспелов Г.Н. Вопросы методологии и поэтики. М., 1983.
17. Руднев В.П. Словарь культуры XX в.: Ключевые понятия и термины. М., 1999.

18. *Сартр Ж.-П.* Что такое литература? // Зарубежная эстетика и теория литературы XIX – XX вв. М., 1987.
19. *Томашевский Б.В.* Теория литературы. Поэтика. М.; Л., 1931.
20. *Томашевский Б.В.* Поэтика. М., 1996.
21. *Финк Э.* Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М., 1988.
22. *Хализев В.Е.* Теория литературы. М., 2002.
23. *Хейзинга Й.* Homo ludens. М., 2001.
24. *Шеллинг Ф.В.Й.* Сочинения: В 2 т. Т. 1. М., 1987.
25. *Шопенгауэр А.* Избранные произведения. М., 1992.
26. *Штирнер М.* Единственный и его собственность. Харьков, 1994.
27. *Эйхенбаум Б.* О прозе. О поэзии. Л. 1986.
28. *Эйхенбаум Б.* О литературе. М., 1987.