

УДК 821.161.1

## ЛИТЕРАТУРНАЯ ИГРА, ЕЕ ФЕНОМЕНОЛОГИЧЕСКОЕ ОСМЫСЛЕНИЕ И ТИПОЛОГИЯ В РУССКОЙ ПОЭЗИИ ВТОРОЙ ПОЛОВИНЫ XX в.

Т. А. СВЕТАШЁВА<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь

На основании предшествующих исследований осуществляется системный анализ литературной игры как феномена, формулируется собственная концепция литературной игры, выделяются ее конститутивные признаки, предлагается определение данного понятия. На материале русской поэзии второй половины XX в. разрабатывается типология литературной игры и рассматривается ее значение для основных литературных направлений этого периода (реализма, модернизма, постмодернизма) с учетом их специфики. Обосновывается раскрепощающая роль литературной игры в искусстве, ее возрастающий масштаб, возможности и значимость.

**Ключевые слова:** игра; литературная игра; типология литературной игры; русская поэзия второй половины XX в.; реализм; модернизм; постмодернизм.

**Благодарность.** Автор благодарит доктора филологических наук, профессора И. С. Скоропанову и сотрудников кафедры русской литературы филологического факультета БГУ за помощь в подготовке статьи.

## LITERARY GAME, ITS PHENOMENOLOGICAL COMPREHENSION AND TYPOLOGY IN RUSSIAN POETRY OF THE SECOND HALF OF THE 20<sup>th</sup> CENTURY

T. A. SVETASHOVA<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Belarusian State University, 4 Niezaliežnasci Avenue, Minsk 220030, Belarus

Basing on previous research the article presents the systematic analysis of literary game as a phenomenon. Proprietary conception of literary game is formulated, its constitutive features are highlighted, the definition is proposed. On the material of Russian poetry of the second half of the 20<sup>th</sup> century the typology of literary game is worked out and its role in the main literary schools of that period (realism, modernism, postmodernism) is deduced in the light of their specific features. The liberating value of the literary game, its increasing scale, possibilities and significance are substantiated.

**Keywords:** game; literary game; typology of literary game; Russian poetry of the second half of the 20<sup>th</sup> century; realism; modernism; postmodernism.

**Acknowledgments.** The author thanks doctor of science (philology), professor I. S. Skoropanova and the teaching staff of the department of Russian literature of the faculty of philology of the Belarusian State University for the help during preparing the article.

---

### Образец цитирования:

Светашёва ТА. Литературная игра, ее феноменологическое осмысление и типология в русской поэзии второй половины XX в. *Человек в социокультурном измерении*. 2021;1: 50–59.

### For citation:

Svetashova TA. Literary game, its phenomenological comprehension and typology in Russian poetry of the second half of the 20<sup>th</sup> century. *Human in the Socio-Cultural Dimension*. 2021;1:50–59. Russian.

---

### Автор:

Татьяна Анатольевна Светашёва – преподаватель кафедры русской литературы филологического факультета.

### Author:

Tatiana A. Svetashova, lecturer at the department of Russian literature, faculty of philology.  
t\_svet@inbox.ru

## Введение

Интерес к феномену игры зародился еще в эпоху Античности: происходило первичное философское осмысление игры и ее места в кругу других форм человеческой деятельности, при этом ее значимость и ценность не подвергались сомнению. Платон в трактате «Законы» рассматривал понятие «игра» как свободную деятельность, Аристотель анализировал игру с точки зрения ее практической значимости.

Оппозиция *игра – основная деятельность* осталась актуальной и в Средневековье. Игра получила в философии схоластов негативную этическую оценку и была приравнена к бездействию.

В эпоху Возрождения понятие «игра» было «реабилитировано» Ф. Рабле, М. де Монтенем и другими мыслителями; игре была возвращена роль важнейшей формы человеческой деятельности, однако и на этом этапе она так или иначе противопоставлялась труду.

Самостоятельным объектом систематического изучения игра стала лишь в последние десятилетия XIX в., но многие вопросы в данной области до сих пор остаются дискуссионными.

Л. Витгенштейн вообще отказывался от возможности найти единые квалифицирующие свойства для всех проявлений игры, заключив, что различные ее виды составляют «сложную сеть подобий, накладывающихся друг на друга и переплетающихся друг с другом» [1, с. 66]. Однако большинство исследователей не отказываются от возможности выделить конститутивные признаки игры как феномена, а это предполагает критику доктрины Л. Витгенштейна.

Тем не менее, трудности с дефиницией игры объективны и обусловлены рядом причин. С одной стороны, определение термина и область его применения неодинаковы в разных языках (на это указывали, в частности, Й. Хейзинга и А. Вежбицкая). Границы словоупотребления проведены в каждом языке по-своему и интуитивно понятны носителю языка. С другой стороны, именно интуитивная понятность слова «игра» во многом осложняет его дефиницию: лексема существовала в мировых языках задолго до ее употребления в научном дискурсе. На эту трудность указывает, например, Э. Финк: «Как раз то, что кажется нам привычным и само собой разумеющимся, порой наиболее упрямо ускользает от какого бы то ни было понятийного постижения» [2, с. 361].

Наконец, проблемы с определением игры связаны с разноплановостью данного феномена и множественностью подходов к его научному исследованию. Игра в широком смысле является объектом изучения многих дисциплин: культурологии, философии, педагогики, социологии, психологии, этики и других областей гуманитарного знания, – и разные подходы акцентируют внимание на разных аспектах этого феномена.

Рядом философов игра понималась метафорически, максимально широко. Например, Ф. Шиллер абсолютизировал значимость игры как средства избавления от «рабства зверского состояния»: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» [3, с. 281]. Ф. Ницше не ограничивал игру рамками исключительно человеческой деятельности, считая ее основой бытия мира: «...Даже безобразные и дисгармонические начала представляют собою художественную игру, которую ведет сама с собою Воля, несущая вечную и полную радость» [4, с. 246]. Г.-Г. Гадамер, изучая понятие «игра», также выводил его за рамки чисто человеческого бытия и утверждал вторичность человеческих игр по отношению к подобным явлениям в природе. Многие исследователи полемизируют с таким широким пониманием игры. Так, например, Э. Финк утверждал, что вне человеческого бытия игра невозможна.

Максимально широко трактовал понятие «игра» и Й. Хейзинга, чей труд «Homo Ludens» (1938) является одной из основополагающих работ по теории игры, которую ученый считал основой культуры.

Выделив определяющие характеристики рассматриваемого понятия, Й. Хейзинга пришел к выводу, что это «добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя, но безусловно обязательным правилам с целью, заключающейся в нем самом; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением “инобытия” в сравнении с “обыденной жизнью”» [5, с. 44]. На этом культурно-философском определении базируется эстетическое понимание данного феномена.

Исследователь постулировал игровую природу культуры в целом, в том числе поэтического искусства: «Игровой характер языка поэтических образов столь очевиден, что едва ли необходимо доказывать это с помощью многочисленных доводов или иллюстрировать теми или иными примерами» [5, с. 133]. Однако такое широкое обобщение делает невозможным разграничение игры и поэзии.

В адогматичной, нелинейной философии постструктуралистов игра понимается как способ бытия культуры и единственно адекватный путь восприятия мира-текста, находящегося в непрерывном становлении. Это понятие становится конститутивной частью философской основы постмодернизма, процесс творчества воспринимается как игра кодов и знаков.

В целом же вопрос о границах литературной игры остается актуальным для современной науки. Термин «литературная игра» пока недостаточно четко определен научным дискурсом.

Таким образом, **актуальность** настоящей работы обусловлена потребностью в системно-обобщающем изучении феномена литературной игры как концептуального и художественно-эстетического фактора, нацеленного на детоталитаризацию мышления и языка, раскрепощение сознания. Требуется уточнения дефиниция понятия «литературная игра», нуждается в решении вопроса о роли и особенностях феномена игры в русской поэзии второй половины XX в. в контексте доминирующих художественных систем.

**Целью** исследования является системный анализ литературной игры как феномена (на материале русской поэзии второй половины XX в.), формулировка ее определения и разработка типологии. Достижение цели требует решения следующих **задач**:

- 1) сформулировать определение понятия «литературная игра», обосновать ее атрибутирующие признаки;
- 2) произвести классификацию типов и видов литературной игры;
- 3) обосновать специфику феноменологического осмысления игры в поэзии русских реалистов, модернистов, постмодернистов второй половины XX в.;
- 4) выявить значение феномена игры в русской поэзии второй половины XX в.

### Теоретические основы исследования

Очевидно, что литературная игра является частным случаем игры вообще. В литературоведческих исследованиях наблюдается разнообразие подходов к игре в литературе, понимаемой как совокупность приемов, житнетворческая стратегия, философско-эстетический принцип, симулятивная практика, эпистемологический процесс, совокупность поведенческих сценариев и др. Следовательно, нуждаются в уточнении как понятие «литературная игра», так и ее основные признаки.

Далеко не все конститутивные признаки игры как феномена бытия, выделенные Й. Хейзингой, Э. Финком, А. Вежбицкой и другими исследователями, являются существенными для литературоведения.

Одним из основных дифференциальных признаков игры в широком понимании является ее свободный характер. Литературная игра осуществляется посредством **приведения в действия продуктивно-го авторского воображения**, свободной фантазии.

Игра как феномен также характеризуется ощущением инобытия по сравнению с обыденностью. Следует уточнить, что эта оппозиция отнюдь не тождественна противопоставлению игры серьезной деятельности, утверждаемому средневековыми философами и оспариваемому в более поздних исследованиях. Й. Хейзинга указывает на неправомерность противопоставления игры серьезной жизни: игра осуществляется **с особой игровой серьезностью**, которая транслируется и во внеигровое пространство.

Тем не менее играющий субъект отдает себе отчет в некотором выпадении из реальности. Происходит конструирование особого игрового хронотопа, мнимой ситуации. К выводу об оппозиции *реальное – игра (нереальное)* приходит в своей работе Э. Финк: игра у него «сама по себе не является частью реального пространства и времени» [2, с. 368].

Поскольку любое литературное творчество подразумевает моделирование особой художественной реальности, для разграничения игровых и неигровых явлений в литературе понятие «обыденное» требует уточнения. В процессе литературной игры в роли обыденного, привычного выступают следующие явления:

- любые коммуникативные стандарты, т. е. устоявшиеся образцы и стратегии, а также речевые штампы различных дискурсов;
- литературная традиция, все закрепленные опытом воспроизводимые и узнаваемые литературно-художественные образцы, как то: жанровые и стилевые стандарты, стратегии презентации текста и авторской самопрезентации и др.;
- нормы литературного языка.

Игра в литературе подразумевает сдвиг относительно нормы, традиции, стандарта, шаблона, трансгрессивный рывок, выход за рамки существующей системы в «иное пространство», т. е. **перемещение в моделируемую реальность, в которой возможна реализация любых вероятностных сценариев, ролей и моделей**. Благодаря свободному обращению с привычными образцами игра деавтоматизирует восприятие, мышление, процесс творчества и культуру в целом.

Конструирование игрового мира и пребывание в нем характеризуется осознанностью, что постулируется большинством исследователей. Играющий понимает, что выпадает из реального мира, но не путает эти миры.

Художественный поиск в поэтическом искусстве имеет во многом спонтанный и интуитивный характер, но применение этих находок и процесс презентации готового художественного произведения

абсолютно осознанны. Однако важным фактором для выявления игровых приемов в литературе является авторская рефлексия по поводу используемых языковых и внеязыковых средств. А. Э. Скворцов приходит к выводу о том, что «игра в художественной литературе возникает там и тогда, где и когда автор намеренно заостряет свое и читательское внимание не только на том, что он выражает, но и на том, как он это делает»<sup>1</sup>. Литературная игра всегда **направлена на один или несколько аспектов коммуникативной ситуации: язык, текст, контекст, интертекст, оформление и презентацию произведения, фигуры автора и читателя.**

На позитивную эмоциональную окрашенность игры обращали внимание Й. Хейзинга, А. Вежбицкая и другие исследователи. Ощущение «напряжения и радости» (Й. Хейзинга) сопровождает весь игровой процесс. В. В. Бычков обобщил подходы к игре как к эстетическому феномену, назвав ее одной «... из главных и древнейших форм эстетической деятельности, т. е. неутилитарной, совершаемой ради нее самой и доставляющей, как правило, ее участникам и зрителям эстетическое наслаждение, удовольствие, радость» [6, с. 211–212].

Нередко игровые приемы отличаются от неигровых явлений юмористическим или ироническим характером, использованием различных форм комического, т. е. эстетически значимого смешного, забавного, остроумного. На «улыбку узнавания» зачастую рассчитаны такие приемы литературной игры, как игра со словом (языковая игра), игра с цитатой (интертекстом), игра с жанровым и стилевым стандартом, различные виды масок и др.

Приемы языковой игры, не имеющие отношения к юмору или иронии, характеризуются когнитивным подходом и эстетизацией языковых единиц, побуждают читателя оценить новизну, красоту, гармоничность их сочетания или преобразования. В разные эпохи и в различных эстетических системах те или иные приемы могут доминировать, выражая дух времени.

Установка на эстетическое удовольствие, занимательность, зрелищность реализуется в конце XX – начале XXI в. в том числе в таких новых гибридных коммуникативных явлениях, как интерактивные интернет-проекты, кинетическая поэзия, слем, видеопозэзия, новейшие твердые поэтические формы и других, часть из которых находятся на границе искусства и массовой коммуникации. Таким образом, важным признаком литературной игры является **установка на положительный эмоционально-эстетический эффект.**

Й. Хейзинга называет отсутствие внешних, внеигровых целей одним из дифференциальных признаков игры и многократно подчеркивает, что игра не связана с выполнением каких-либо витальных функций, она носит необязательный характер, «конечные цели, которым она служит, сами лежат вне сферы непосредственного материального интереса или индивидуального удовлетворения насущных потребностей» [5, с. 21]. Игра как коммуникативная система внутренне мотивирована, имеет целью саму себя; она самодостаточна и подчинена собственной логике, вектор интереса направлен внутрь игрового пространства.

Однако данный признак нуждается в корректировке: при направленности на саму себя игра, тем не менее, связана с другими коммуникативными системами вертикальными и горизонтальными связями и не может быть полностью исключена из потока причин и следствий реального мира. Будучи встроенной в какую-либо форму деятельности, игра берет на себя соответствующие функции. **Игровой прием в поэзии и в искусстве в целом решает конкретную творческую задачу, которую ставит перед собой автор,** а также выполняет общие эстетические, воспитательные, коммуникативные и иные функции, которые свойственны искусству. Однако в моделируемой продуктивным воображением желанной реальности свободная творческая активность имеет цель в себе, а творческий процесс не менее ценен, чем результат.

В условиях идеологического давления, ограничения свободы слова и творческого высказывания игровое поведение автора становится способом **противостояния любым формам закостенения, детерминации, девальвации роли независимого творца;** игровые стратегии утверждают самоценность творческой деятельности, важность свободы, одаренности, оригинальности как базовых условий существования искусства.

Игра раскрепощает и высвобождает творческий потенциал личности. Любое принуждение аннигилирует игру и превращает ее в симуляцию. На этом свойстве игры базируются фундаментальные исследования в области педагогики, социологии, психиатрии. Роль игры как раскрепощающего фактора в искусстве достаточно велика, игровые приемы обеспечивают многообразие искусства и его развитие, в том числе в условиях ограничения свободы слова и печати. Игровой литературный прием является максимально свободным творческим актом. Осуществляемое в рамках игры свободное обращение с нормой,

<sup>1</sup>Скворцов А. Э. Литературная и языковая игра в русской поэзии 1970 – 1990-х годов : дис. ... канд. филол. наук : 10.01.01. Казань, 2000. С. 7.



традицией и стандартом влечет за собой трансгрессивные рывки за их пределы; следовательно, литературная игра является одним из путей осуществления эстетических прорывов, ведущих к формированию новых приемов и жанров.

### Результаты и их обсуждение

Обобщая изложенное выше, можно выделить следующие признаки литературной игры:

1. Ее целью является преодоление нормативности, т. е. литературная игра реализуется посредством сдвига относительно традиции, нормы, стандарта, шаблона. Для нее характерно ощущение инобытия по отношению как к реальности языка, так и к реалиям культуры, которое может приводить к трансгрессивным эстетическим прорывам и давать начало новой традиции и новым художественным образцам.

2. Основной принцип игры – свободная творческая активность, незапрограммированная утилитарно-прагматическими причинами, воспринимаемая как самоценная, утверждающая значимость творческой свободы, одаренности и оригинальности и открывающая бесконечные возможности для самореализации и создания нового.

3. Движущий импульс литературной игры – приведение в действие продуктивного творческого воображения и перемещение в «инаковое» пространство, в котором действуют правила, установленные самим автором, и возможна апробация любых ролей и моделей, ведущих к преодолению одномерности и линейности.

4. Литературная игра может быть направлена на язык, текст, контекст, интертекст, оформление и способ презентации произведения, фигуры автора и читателя.

5. Акт литературной игры ориентирован на положительный эмоционально-эстетический эффект.

6. Выбор используемых игровых приемов зависит от конкретных задач, которые ставит перед собой поэт.

Таким образом, литературная игра – это тип авторского высказывания и поведения, основанный на приведении в действие «машины желания» и перемещении в инобытийную по отношению к устоявшимся нормам, традициям, стандартам, шаблонам реальность продуктивного писательского воображения и свободного творчества, имеющего цель в себе, преодолевающего одномерность и позволяющего апробировать любую роль, любую возможность художественного поиска. Объектами такой игры могут становиться язык, текст, контекст, интертекст, оформление и презентация произведения, фигуры автора и читателя. Игре присуща ориентация на положительный эмоционально-эстетический эффект и отношение к игровому процессу как к не менее важному, чем результат.

Во второй половине XX в. в русской поэзии происходило изменение соотношения художественных систем, велись интенсивные эстетические поиски. Литературный процесс более активно, нежели ранее, обогащался различными игровыми приемами; кроме того, актуализировались и трансформировались уже известные типы литературной игры. Игра в поэзии постепенно приобретала всеобъемлющий характер и затрагивала все этапы и уровни создания и функционирования поэтического произведения.

В русской литературе второй половины XX в. доминируют реализм, модернизм и постмодернизм (хотя существуют и смежные, синтетические, и пограничные формы). Возможности литературной игры в этих направлениях определяются их эстетикой и философской основой, вследствие чего сильно различаются, кроме того, сам феномен игры по-разному осмысливается поэтами разных направлений.

В **реализме** игра используется в качестве инструмента, и, как правило, реалисты обращаются к уже привычным типам игры, ассимилированным литературным процессом, однако развивают их и воплощают на новом материале и в рамках собственного идеостила.

С точки зрения осмысления самой игры как феномена бытия и соотношения игры и поэзии показательным стихотворением Ю. Левитанского «Второе тревожное отступление». Описывая рефлексии над ролью и значимостью труда поэта, автор использует распространенное в классической философии противопоставление игры серьезности, настоящей жизни:

И разве тебе не казалось порой,  
что ты занимаешься детской игрой,  
в бирюльки играешь во время чумы,  
во время пожара?<sup>2</sup>

Однако, согласно Ю. Левитанскому, поэту надлежит преодолеть сомнения и отвергнуть мысль о том, что его творчество является игрой, т. е. безделицей, вздором, деятельностью второстепенной, незначительной и даже неэтичной.

<sup>2</sup>Левитанский Ю. Д. Черно-белое кино: стихи. М.: Время, 2005. С. 32.

Немиметические же художественные системы не принимают такую позицию, опираясь на представление об игре как о необходимой и значимой свободной активности.

Уже в **постреализме**, включающем в себя элементы модернистской и постмодернистской поэтики, у игры более значительная концептуальная роль.

Для **модернизма** игра является частью эстетики и трактуется как прямой результат естественной свободы воли, способ познания мира и самовыражения. Следуя за Ф. Ницше, модернисты трактуют игру как одну из высших форм творческой свободы. Искусство представляется им как свободная игра творца-демиурга, причем направлена она не только на мир вокруг, но и на собственную судьбу: «Человек уже больше не художник: он сам стал художественным произведением» [7, с. 228].

О значимости феномена игры как концептуального фактора и ядра жизнестроительства сигнализируют произведения Б. Пастернака: цикл «Вакханалия», стихотворение «Во всем мне хочется дойти...» и др. В его поэзии получает воплощение сам концепт «игра»; жизнь представляется как творческий процесс, она разыгрывается, а главный критерий оценки личности творца-артиста – то, насколько талантливо, самозабвенно исполнена роль, насколько захватывающей получилась жизнь-спектакль. При этом не допускается искусственность, фальшь, только безупречная гармония делает игру великой:

Сколько надо отваги,  
Чтоб играть на века,  
Как играют овраги,  
Как играет река<sup>3</sup>.

«...Человек играющий, артист отваживается жить не по стандартам своего времени (и в этом противостоит большинству современников), а по законам самой жизни, которую воспринимает как гениальное творение гениального художника»<sup>4</sup>. В то же время на поэтов-современников подобная трактовка концепта игры оказала огромное влияние. Модернисты и неомодернисты второй половины XX в. возрождают концепцию «эстетического жизнестроительства, противопоставления законов эстетической игры как отражающих “высшую реальность” логике и законам обыденной жизни» [8, с. 20].

Эту традицию восприняла в своем творчестве и Б. Ахмадулина, лирическая героиня которой зачастую выпадает из реальности, создавая вокруг себя как бы альтернативную действительность, вступая в игру с предметами и явлениями («Сказка о дожде», «Приключение в антикварном магазине» и т. д.).

В стихотворении «Памяти Бориса Пастернака» поэтесса изображает встречу с ним как театральный спектакль. В метафорическом ряду этого текста, близкого по поэтике к модернизму, размывается граница между реальностью и постановкой; вся жизнь Пастернака-персонажа представляется как сценическая игра, наделяемая высоким сакральным смыслом. Игра для творца – это естественное состояние:

Вот так играть свою игру – шутя!  
всерьез! до слез! навеки! не лукавя! —  
как он играл, как, молоко лакая,  
играет с миром зверь или дитя<sup>5</sup>.

Игра трактуется здесь в духе Ф. Ницше: как высшая, данная природой свобода, игра духа, игра воли.

В стихотворении К. Кедрова «Рай рояля» игра – неотъемлемая составляющая творчества, стихия существования творца, который пребывает в перманентном состоянии пика эмоций:

Или так –  
рояль на ремонте  
стало быть будем играть в самого себя  
все нервы порваны  
натянуты все струны  
каждая клавиша бездонна  
как лестничный пролет<sup>6</sup>.

В стихотворении «Игра в наперстки» Д. Новикова, чье творчество занимает пограничное положение между реализмом, модернизмом и постмодернизмом, человек вовлечен в игру таинственных мировых сил, которую он бессилён понять:

<sup>3</sup>Пастернак Б. Собрание сочинений : в 5 т. Т. 2. Стихотворения 1931–1959. М. : Худож. лит.-ра, 1989. С. 115.

<sup>4</sup>Скоропанова И. С. Борис Пастернак. Краткий очерк жизни и творчества : пособие для учителя. Минск : БГПУ, 2002. С. 28.

<sup>5</sup>Ахмадулина Б. Сочинения : в 3 т. Т. 1. М. : Корона-Принт, 1997. С. 101.

<sup>6</sup>По непрочному воздуху. По следам XI Московского фестиваля верлибра : сб. стихотворений / сост. Д. Кузьмин. М. : АРГО-РИСК, 2004. С. 95.

В каком наперстке жизнь твоя?

– Все происходит слишком быстро,  
и я никак не уловлю  
ни траектории, ни смысла.  
Но резвость шарика люблю<sup>7</sup>.

Стихотворение заканчивается призывом играть, т. е. поддерживать своим существованием игру мировой *Воли*.

После возрождения модернизма в русской поэзии во второй половине XX в. в рамках этого направления происходит активное обновление образной системы, поскольку поэты остро ощущали девальвированность поэтического слова, что метафорически воплощено в стихотворении А. Монастырского «Пунктирная композиция»:

Музыка  
кончается,  
язык  
заплетается<sup>8</sup>.

Модернисты искали возможность принципиально нового высказывания, их интересовали вопросы философии языка, соотношение языка и бессознательного, поиски способа адекватно воплотить душевный хаос, что привело к формированию новых течений и школ: метаметафоризм (К. Кедров, А. Еременко, А. Парщиков, И. Жданов и др.), космополитическая школа языка А. Драгомощенко, конкретизм лианозовцев (Е. Кропивницкий, И. Холин и др.) и пр.

*Авангардизм* – самая радикальная ветвь модернизма – наиболее резок и в эстетических экспериментах. Вслед за авангардистами первой трети XX в. поэты второй половины минувшего столетия даже дают игровые названия своим неофициальным группам (СМОГ – «Самое молодое общество гениев»; ДООС – «Добровольное общество охраны стрекоз»; «Хеленукты» – окказионализм, полученный В. Эрлем путем анаграммирования).

Поэты ищут константы бытия в языке, он становится не только инструментом творчества, но и его объектом.

В книге «Аксиома самоиска» А. Вознесенский оперирует термином «экзистенциализм поэзии», подчеркивая магическую сущность поэтических игр, в частности, палиндромии. Поэт обращает внимание на то, что палиндромическая поэма В. Хлебникова «Разин» «предугадывала обратный ход революционного процесса»<sup>9</sup>.

Сам поэт-шестидесятник постоянно обращался к различным типам игры, и, в частности, выносил приемы языковой и визуальной игры в заглавия своих сборников, таким образом предельно концентрируя на них читательское внимание: «Аксиома самоиска», «Россия, Poesia», «На виртуальном ветру», «Страдивари сострадания», «Жуткий Crisis Супер стар», «Девочка с пирсингом», «СтиXXI», «Тьмать», «Ямбы и блямбы».

У неоавангардистов с игрой иногда связан и процесс изготовления книги. Самиздат часто предполагает использование техник, возвращающих к прикладному детскому творчеству: вырезанию, склеиванию, рисованию, аппликации. Зачастую эти произведения внешне теряют сходство с книгой. При всей своей этической спорности проекты, подобные собранной В. Бахчаняном коллекции некрологов «Мертвые душечки», представляют собой продукт раскрепощенного и свободного, апрагматичного творчества.

Русские неоавангардисты, унаследовав от футуристов и обэриутов отношение к языковой единице как к пластичному объекту, значительно расширили возможности литературной игры.

Игра как важнейший элемент эстетики авангардизма уводит поэта за границы сложившейся поэтической парадигмы и подталкивает к выстраиванию новой, более раскрепощенной, что приводит к появлению нео- и поставангардизма.

«Язык заплетается, под ним проводится черта. Это исход. Приводящий, не будем забывать, к “Коллективным действиям”» [9, с. 217]. Коллективность и поиски новых форм выражения (в обход «заплетающегося языка») вели одних поэтов к акционизму, других – к постмодернизму.

*Концептуализм* (авангард авангарда, по определению В. Некрасова) противопоставляет игру идеологической детерминации и эстетической нормированности. Тотальная нелинейность и предельное

<sup>7</sup>Новиков Д. Самопал: книга новых стихотворений. СПб. : Пушк. фонд, 1999. С. 8.

<sup>8</sup>Монастырский А. Небесному носатому домику по пути в Паган. М. : ОГИ, 2001. С. 72.

<sup>9</sup>Вознесенский А. А. Аксиома самоиска. М. : ИКПА, 1990. С. 160.

повышение значимости визуального компонента приводят к появлению новых форм игры – акций и перформансов.

В **постмодернизме** весь мир-текст трактуется как открытое пространство потенциально не ограниченных возможностей творческого взаимодействия с ним, и литературной игре в данном процессе принадлежит определяющая роль. В ней могут быть задействованы все типы и виды игры, но определяющая роль принадлежит гипертекстуальности – перекодирующей игре симулякров (по Ж. Делезу и Ж. Деррида) с целью деабсолютизирующего профанирования текстов, которые содержат изжившие себя идеи, отличаются тоталитаризмом мышления и языка. Постмодернистская поэзия характеризуется игрой знаков и кодов, отрицает бинарность оппозиций и воплощает (чаще имплицитно) представление о множественности становящейся истины.

Постмодернистам свойственно двойное кодирование текста, ориентированного одновременно и на массового, и на элитарного читателя. Игра приобретает многофункциональный характер и распространяется на язык, стиль, жанр, текст, интертекст, презентацию произведения, фигуры автора и читателя, подвергаемые деконструктивистскому децентрированию и обретающие новые, поливариативные качества в мире-тексте неограниченных возможностей. В русской поэзии второй половины XX в. новые тенденции сигнализируют о себе в издании несброшюрованных «рассыпанных» книг (в картонках с карточками (Л. Рубинштейн), в виде рулона туалетной бумаги (А. Соболев) т. д.), использовании авторской и псевдоавторско-персонажной масок, проведении акций и перформансов на основе постмодернистских текстов и др.

Перформативность, театральность становятся частью не только творческой, но и поведенческой стратегии. У постмодернистов игровое поведение зачастую выходит за рамки собственно творческого процесса и распространяется на повседневность, при этом, в отличие от модернизма, фигура автора децентрируется.

Ситуация постмодерна в русской литературе во второй половине XX в. привела к изменению и пересмотру традиционных ролей автора и читателя, а развитие интернет-коммуникации в конце столетия создало условия как для интерактивной рецепции, так и для вовлечения читателя в создание текстов по заданным образцам. Эти стратегии читательского поведения имеют игровой характер. Наиболее ярко игровое начало проявляется здесь в создании виртуальных персонажей и интерактивных проектов, вовлекающих читателя в сотворческое *чтение-письмо* (по Р. Барту) и совместные ролевые акции.

Разные виды литературных игр различаются игровыми инструментами и аспектами коммуникативной ситуации, на которые направлена игра.

Поэты могут играть с языковыми средствами, с создаваемым текстом и его компонентами, с чужими текстами, с культурным контекстом. Объектом игры может становиться оформление и презентация текста, его визуальная и звуковая стороны. Игра может выходить за рамки текста в сферу его функционирования, в результате чего возникают такие игровые формы, как слем-поэзия, акции, перформансы. Развитие мультимедиа и интернета позволило создавать динамические интермедийные произведения, в буквальном смысле преодолевающие статику текста.

Наконец, игровая коммуникация может осуществляться в диаде *автор – читатель*. Автор может играть с собственной репрезентацией, вводя в текст фиктивного нарратора.

В зависимости от объекта и инструментов литературной игры в русской поэзии второй половины XX в. можно выделить следующие ее типы:

- 1) языковая игра (фонетическая, грамматическая, словообразовательная, лексическая, синтаксическая);
- 2) игра с текстом, контекстом и интертекстом:
  - игра с дискурсами и стилевыми стандартами;
  - интертекстуальная игра;
  - игра с жанровыми стандартами;
- 3) игра с оформлением и презентацией текста:
  - визуальная игра;
  - игровое преодоление статики текста;
  - выход за пределы текста в сферу его функционирования;
- 4) игра с фигурами автора и читателя:
  - использование масок (литературных, персонажных, авторских, псевдоавторско-персонажных), литературные мистификации;
  - интерактивные виртуальные проекты.



С необходимыми изменениями данная типология может быть применена при изучении литературы других эпох и стран.

Следует отметить также, что литературная игра может носить комплексный характер, т. е. совмещать в себе признаки разных типов игры.

Во всех случаях литературной игры характер коммуникативной ситуации в целом сходен. В роли инициатора коммуникации и главного игрока выступает автор. Читатель занимает позицию зрителя-интерпретатора, от которого зависит успешность коммуникативного акта и реализация игрового замысла. В различных типах игры роль читателя неодинакова. Если в языковой игре он выступает в традиционной роли, то игра с интертекстом требует от него гораздо большей вовлеченности и знаний, необходимых для интерпретации игровых манипуляций с чужими текстами и культурными кодами. С нарастанием интерактивности читатель наделяется все большими полномочиями.

В русской поэзии второй половины XX в. происходит редистрибуция и обновление спектра используемых игровых приемов. Подвергаются модернизации и постмодернизации уже известные игровые стратегии, появляются новые. Широко используются каламбур, ирония и противоирония, оксюморон, пародирование, алогизм, нонсенс, абсурд, комический мажор, остранение, деконструкция слова и речи (удлинение и укорочение слов, трансформация и др.), монтаж аттракционов (термин А. В. Скидана), скоморошество, мистификация, пастиш, вероятностное цитирование (термин И. С. Скоропановой), травестийное двойничество, театрализация, игровая редукция авторского «я», прием маски, игра в игру (термин А. Андреева), практики гипертекстуальности и мультимедийности, издание «рассыпанных» книг, использование авторской, авторско-персонажной, псевдоавторско-персонажной масок, выход за границы текста и его «разыгрывание» во внетекстовом измерении (проведение акций и перформансов на основе постмодернистских текстов) и др.

Новые формы выражения игрового начала становятся возможными благодаря компьютеризации и появлению интернета, используются новаторские приемы интерактивности. С середины 1990-х гг. возникают и активно развиваются дигитальная поэзия и сетература, появление которых во многом подготовлено постмодернизмом.

## Заключение

Литературная игра – одно из проявлений игры как сложного социокультурного феномена.

Роль литературной игры в русской поэзии второй половины XX в. динамически возрастает, результаты игровых экспериментов расширяют арсенал приемов поэтического искусства, служат обновлению литературы, расширению ее возможностей.

Проявление феномена игры имеет свою специфику в каждой из доминирующих в поэзии означенного периода художественно-эстетических систем. В **реализме**, основанном на принципе мимесиса, игра используется в качестве инструмента осуществления локальных задач. В **модернизме** игра – разновидность жизнотворческой стратегии, проявление таланта и артистизма в проживании жизни. В авангардистской ветви модернизма игра участвует в выстраивании новой эстетической парадигмы. Главная функция игры в **постмодернизме** – детотализация мышления и языка, плюрализация сознания, переоценка ценностей. В постмодернизме представлены все без исключения типы и разновидности игры.

Литературная игра является сложным междисциплинарным объектом исследования и нуждается в дальнейшем изучении литературоведением в связи с ростом значимости игрового фактора в искусстве.

## Библиографические ссылки

1. Витгенштейн Л. *Философские исследования*. Москва: АСТ; 2011. 347 с.
2. Финк Э. *Проблема человека в западной философии*. Москва: Прогресс; 1988. 552 с.
3. Шиллер Ф. *Собрание сочинений в 7 томах. Том 6. Письма об эстетическом воспитании*. Москва: Гослитиздат; 1957. 791 с.
4. Ницше Ф. *Стихотворения. Философская проза*. Санкт-Петербург: Художественная литература; 1993. 670 с.
5. Хейзинга Й. *Homo Ludens. Статьи по истории культуры*. Москва: Прогресс-Традиция; 1997. 416 с.
6. Бычков ВВ. *Эстетика*. Москва: Гардарики; 2002. 556 с.
7. Ницше Ф. *Так говорил Заратустра. Рождение трагедии, или Эллинство и пессимизм*. Москва: Издательство Юрайт; 2017. 314 с.
8. Липовецкий МН. *Русский постмодернизм (очерки исторической поэтики)*. Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет; 1997. 317 с.
9. Скидан А. *Сумма поэтики*. Москва: Новое литературное обозрение; 2013. 296 с.

## References

1. Vitgenshtein L. *Filosofskie issledovaniya* [Philosophical research]. Moscow: AST; 2011. 347 p. Russian.
2. Fink O. *Problema cheloveka v zapadnoi filosofii* [The problem of person in Western philosophy]. Moscow: Progress; 1988. 552 p. Russian.
3. Shiller F. *Sobranie sochinenii v 7 tomakh. Tom 6. Pis'ma ob esteticheskom vospitanii* [Collected edition in 7 volumes. Volume 6. Letters about aesthetic education]. Moscow: Goslitizdat; 1957. 791 p. Russian.
4. Nietzsche F. *Stikhotvoreniya. Filosofskaya proza* [Poems. Philosophical prose]. Saint Petersburg: Khudozhestvennaya literatura; 1993. 670 p. Russian.
5. Huizinga J. *Homo Ludens. Stat'i po istorii kul'tury* [Homo Ludens. Articles on the history of culture]. Moscow: Progress – Traditsiya; 1997. 416 p. Russian.
6. Bychkov VV. *Estetika* [Aesthetics]. Moscow: Gardariki; 2002. 556 p. Russian.
7. Nietzsche F. *Tak govoril Zarathustra. Rozhdenie tragedii, ili Ellinstvo i pessimizm* [Thus spoke Zarathustra. Birth of tragedy, or Hellenism and pessimism]. Moscow: Yurayt Publishing House; 2017. 314 p. Russian.
8. Lipoveckii MN. *Russkii postmodernizm (ocherki istoricheskoi poetiki)* [Russian postmodernism (essays on historical poetics)]. Yekaterinburg: Ural State Pedagogical University; 1997. 317 p. Russian.
9. Skidan A. *Summa poetiki* [The sum of poetics]. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie; 2013. 296 p. Russian.

Статья поступила в редакцию 21.01.2021.  
Received by editorial board 21.01.2021.