

Litera

Правильная ссылка на статью:

Чжан Х. Влияние образной системы игровых произведений XIX в. на русскую литературу XX в // Litera. 2025. № 9. DOI: 10.25136/2409-8698.2025.9.75714 EDN: QKDSIV URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=75714](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=75714)

## Влияние образной системы игровых произведений XIX в. на русскую литературу XX в.

Чжан Хуэйминь

аспирант, Филологический факультет, Санкт-Петербургский государственный университет

262200, КИТАЙ, Шаньдун, Шунванг, переулок Чжучэна, дом 25, кв. 1601

✉ 763716643@qq.com



[Статья из рубрики "Литературоведение"](#)

**DOI:**

10.25136/2409-8698.2025.9.75714

**EDN:**

QKDSIV

**Дата направления статьи в редакцию:**

01-09-2025

**Аннотация:** Предметом исследования является образная система русской «игровой» литературы XIX века, включающая такие ключевые элементы, как образы игрока, карт, противника, женщины, судьбы и смерти, а также её влияние на поэтику и систему образов в произведениях русской литературы XX века. Объектом исследования выступают произведения А.С. Пушкина, М.Ю. Лермонтова, Н.В. Гоголя, В.Ф. Одоевского, Ф.М. Достоевского, Л.Н. Андреева, а также их рецепция в творчестве М.А. Булгакова, В.В. Набокова и В.Т. Шаламова. Автор подробно рассматривает такие аспекты темы, как эволюция мотивов азарта и шулерства, экстраполяция игрового пространства на реальность, роль женского образа как функционального элемента сюжета. Особое внимание уделяется трансформации архетипических моделей игры и их философско-психологической функции в литературе двух столетий. Методологическую основу работы составляют сравнительно-исторический и интертекстуальный методы, а также структурно-типологический подход для анализа устойчивых элементов образной системы. Научная новизна исследования заключается в комплексном анализе эволюции образной структуры русской «игровой» литературы как непрерывного традиционного

комплекса. Впервые подробно прослеживаются не только прямые влияния, но и механизмы трансформации ключевых образов и мотивов – от их формирования у классиков XIX века до реинтерпретации у авторов XX века. Важным аспектом новизны является включение в этот контекст творчества Варлама Шаламова, чьи «Колымские рассказы» ранее не рассматривались в преемственной связи с игровой традицией XIX века. Детализируются конкретные интертекстуальные связи, такие как сопоставление «Тамбовской казнечайши» Лермонтова и «Бега» Булгакова, а также применение теории Р. Кайя (Alea/Agon) к анализу текстов Шаламова и Набокова. В результате делается вывод о том, что, несмотря на значительную эволюцию, образная система игровых произведений XIX века оказала глубокое и многогранное влияние на русскую литературу XX века, способствуя пониманию механизмов литературной преемственности.

### **Ключевые слова:**

образная система, игровая литература, мотив игры, русская литература, азартная игра, интертекстуальность, образ игрока, поэтика, сравнительное литературоведение, литературная традиция

XIX в. в русской литературе можно обозначить как век «игровой» литературы, то есть литературы, в которой используется мотив игры, чаще всего – азартной игры [9]. Азартные игры, в особенности, карточные, были важной характеристикой русского общества XIX в. Распространение игр было повсеместным, а манера игры часто являлась ключевой характеристикой человека. По этой причине, а также благодаря широким образным возможностям, тема игры получила широкое распространение в русской классической литературе.

Актуальность исследования обусловлена устойчивым интересом современного литературоведения к проблеме преемственности литературных традиций и межтекстовых связей. Мотив игры, и в особенности азартной игры, является одной из сквозных и структурообразующих тем в русской литературе, выполняющей не только сюжетообразующую, но и глубокую философско-психологическую функцию. Сложившаяся в XIX в. богатая образная система игровых произведений не была исчерпана, но получила новое осмысление в литературе XX века, отражая уже иные историко-культурные и экзистенциальные реалии. Выявление механизмов трансформации и адаптации ключевых образов (игрока, карт, судьбы, женщины) и мотивов (азарта, шулерства, эскапизма, смерти) в творчестве крупнейших писателей двух столетий позволяет глубже понять единство и эволюцию художественных принципов русской литературы.

Предметом исследования является образная система русской «игровой» литературы XIX века (на материале произведений А.С. Пушкина, М.Ю. Лермонтова, Н.В. Гоголя, В.Ф. Одоевского, Ф.М. Достоевского, Л.Н. Андреева) и её влияние на поэтику и систему образов в произведениях русской литературы XX века (М.А. Булгакова, В.В. Набокова, В.Т. Шаламова).

Методологическую основу работы составляют сравнительно-исторический и интертекстуальный методы. Сравнительно-исторический метод применяется для прослеживания эволюции ключевых образов и мотивов от классической литературы к литературе модернистской. Интертекстуальный анализ позволяет выявить конкретные отсылки, аллюзии и реминисценции, демонстрирующие диалог писателей XX века с

традицией их предшественников. Кроме того, в работе используется структурно-типологический подход для классификации и анализа устойчивых элементов образной системы (архетипов игрока, противника, карт и т.д.) и мотивной структуры произведений.

«Программным» произведением русской игровой литературы XIX в. можно считать «Пиковую даму» А.С. Пушкина. В данном произведении начинает складываться образная и мотивная система русской игровой литературы. Эта система, начав формироваться в «Пиковой даме», формировалась на протяжении всего века и претерпевала определенные изменения по мере развития русского общества. Образная и мотивная система русской игровой литературы сыграла значительную роль в формировании поэтики русской литературы и оказала значительное влияние на последующее развитие литературы. Целью данной статьи является выявление влияния образной системы русской игровой литературы на поэтику русской игровой литературы XX в.

К ключевым элементам образной системы можно отнести образы игрока и его противника, женский образ, образ карт и образ судьбы и смерти. Говоря об образе игрока и его противника, можно выделить два наиболее часто повторяющихся в игровых произведениях элемента: азарт и шулерство. Эти два элемента являются отражением двух разных видов игры по Р. Кайуа - Alea (азартная игра, победа зависит от воли случая) и Agon (противостояние двух соперников на равных условиях, победа зависит от мастерства) [8]. В первом случае исход игры зависит от случая, герой испытывает сильный азарт, а главным противником героя является сама судьба. Во втором случае исход игры зависит от умения играть, в том числе и нечестно, герой является шулером – в прямом или переносном смысле этого слова – а соперником его является другой игрок. При этом часто в игровых произведениях происходит смешение двух типов игры. Так, в «Пиковой даме», Германн, узнав секрет трех карт, в широком смысле является шулером (то есть его игра не зависит от случая), и его игра с Чекалинским является типичным примером Agon: «Это похоже было на поединок. Глубокое молчание царствовало кругом» [14. С. 264]. При этом в финале повести герой «обдергивается», и раскрывается уже реальная подоплека игры Германна как игры с судьбой, то есть Alea. Мотив игры с судьбой в стилистике пушкинской повести в дальнейшем повторяется в большинстве игровых произведений как XIX в., так и XX в., и также находит отражение уже и в произведениях XXI в., например, в романе «Ненастье» А.В. Иванова [15]. Также и сам образ героя сочетает в себе желание «играть наверняка» и азартное стремление к игре как таковой. Дихотомия азарта и шулерства будет встречаться в дальнейшем у Лермонтова в «Герое нашего времени» [1, С.50], Гоголя в «Игроках» и Одоевского в «Мартингале». С течением времени образ игрока-шулера вытесняется образом азартного игрока, представленного в «Игроке» Достоевского.

Также из дихотомии азарта и шулерства в образе игрока постепенно формируется мотив противостояния не реальному противнику, а судьбе и высшим мистическим силам. Образ игры как порога между мирами [6, С.75] – рациональным миром живых и иррациональным фантастическим миром мертвых – проходит линией через всю русскую игровую литературу, начиная от «Пиковой дамы» Пушкина и «Штосса» Лермонтова и заканчивая «Большим шлемом» Андреева. Со временем, однако, фантастическое как таковое из игровой литературы уходит, однако мотив смерти, физической или духовной, остается вплоть до конца XX в.

Таким образом, образ игрока в русских игровых произведениях связан с такими понятиями, как азарт и шулерство, судьба и смерть. В произведениях XX в. эти образы получают новую интерпретацию, но продолжают быть характерной чертой игровых

произведений. Так, например, в произведении Булгакова «Бег» неоднократно упоминается игровой азарт, а в описании тараканых бегов присутствуют отсылки к «Игроку» Достоевского. Так же, как и рулетка, тараканы бега привлекают большое количество игроков и простых зрителей. Это зрелищная и захватывающая азартная игра. И так же, как и в романе Достоевского, для кого-то эта игра является забавой, а для кого-то – попыткой заработать на жизнь и изменить свою судьбу. Азарту также предаются герои Чарноты и Корзухина в финальном противостоянии в Париже. Все описание игры пронизано тонким психологизмом, в репликах персонажей точно передается всепоглощающая сила азарта. Здесь можно отметить как влияние Достоевского, так и «Пиковой дамы» Пушкина, что автор подчеркивает эпиграфом к седьмому сну пьесы, представляющим собой арию из оперы Чайковского «Пиковая дама».

В рассказе Шаламова «На представку» также присутствуют и значительный азарт и, и шулерство. С одной стороны, игроки увлечены игрой, и Наумов готов поставить на кон все, только чтобы отыграться. С другой стороны, упоминается, что Севочки «был шулер, конечно; честная воровская игра – это и есть игра на обман» [17. С.9]. Таким образом, с одной стороны, в рассказе раскрывается тема игры, которая является поединком, и исход игры зависит от мастерства игроков. С другой стороны, автор экстраполирует тему азартной игры за пределы игрового пространства, также, как это делает Пушкин в «Пиковой даме» (в воспаленном сознании Германна происходит «смешение и слияние реального мира с образами трех верных карт» [4, С.76]) и Гоголь в «Игроках». Жизнь в лагерной реальности «Колымских рассказов» сама является непредсказуемой карточной игрой, где ценность жизни человека не больше ценности карт в игре и где поражение означает смерть. Смерть физическая или символическая (духовная) как окончание игрового поединка с судьбой является частым сюжетом для игровых произведений. В «Пиковой даме» Пушкина и «Игроке» Достоевского герои претерпевают духовную смерть, в «Игроках» Гоголя и «Мартингале» Одоевского присутствует угроза смерти, то время как в «Штоссе» [3, С.223-225] и «Герое нашего времени» Лермонтова, «Записках маркера» Толстого и «Большом шлеме» Андреева игра заканчивается смертью главного героя. «На представку» продолжает образную систему игровых произведений, создавая образ игрока-борца с судьбой и игры как перехода между жизнью и смертью. Смертью также заканчиваются игровые произведения Набокова «Король, дама, валет» и «Защита Лужина».

Экстраполяция игры за пределы игрового пространства, а также создание в произведении образа игры как эскапистского поведения героев, когда персонажи отказываются от жизни в игре, стало частым мотивом для игровых произведений, в особенности, во второй половине XIX в. Еще описывая «Игроков» Гоголя Ю.В. Манн указывал на «экспансивность сферы карточной игры» [11]. В «Мартингале» Одоевского, «Записках маркера» Толстого, «Игроке» Достоевского и «Большом шлеме» экспансивность игры и эскапизм героев становятся важнейшим мотивом произведения. Зыбкость реальности и уход от реальности в мир игры отразил изменения в русском обществе: «уже в начале XX в. игра в искусстве соответствовала представлению о зыбкости и непрочности окружающего мира» [16, С.140]. Этот мотив вместе с системой образов перекочевал и в игровые произведения XX в. Так, например, в произведениях Набокова эта тема является одной из центральных. «Игры Набокова – это важный аспект эстетической космологии двух миров Набокова» [5]. При этом для Набокова игра служит средством создания другой реальности, что входит в параллель с более ранними литературными произведениями, где игра служила переходом между реальным и

потусторонним мирами. У Набокова однако эта «реальность игры» экстраполируется на весь мир произведения. Так, в «Защите Лужина» «сквозной метафорой романа является сравнение жизни с законами шахматной игры» [16, С.144]. В «Король, дама, валет», где описание собственно игры отсутствует, игра занимает все пространство реальности, где герои отождествляются с картами.

Образ карт как наиболее частой формы азартной игры начинает приобретать особенные образные характеристики еще у Пушкина. Карты у Пушкина создают символическое пространство, обеспечивающее связь реального мира и потустороннего. Именно у Пушкина карты впервые представлены в образе самостоятельных одушевленных персонажей: «пиковая дама прищурилась и усмехнулась» [16, С.261]. В дальнейшем одушевление карт происходит в «Игроках» Гоголя, где колода имеет собственное имя, и в «Большом Шлеме» Андреева, где карты «имели свою волю, свои вкусы, симпатии и капризы» [2, С.151]. В более поздних произведениях авторы также продолжают использовать образ карт в пушкинской традиции. Набоков с присущей ему экстраполяцией игрового мира на обычную реальность не просто превращает карты в игровых персонажей, но героями произведения делает картами. В романе «Король, дама, валет» главным героям соответствуют карты, и их поведение также соответствует их «игровым» ролям. Как в карточной игре дама не может побить короля, так и в жизни ни дама-Марта, ни валет-Франц не могут убить короля-Драйера. В «Защите Лужина» образ карт заменен образом шахмат. Шахматная игра, так же, как и карточная, создает собственную реальность, которой подчинен ход повествования и жизнь героя. Шахматы так же, как карты у Пушкина и Андреева, обладают собственной волей: ««шахматы были безжалостны, они держали и втягивали его» [12, С.237]. Одушевление карт (и других игровых средств) позволяет авторам раскрыть мотив противостояния судьбе. Создавая при помощи одушевления карт более выразительный образ соперника, представленного не партнером по игре, а самой судьбой, авторы раскрывают проблему взаимодействия личной воли игрока и судьбы, от которой зависит исход игры и самой жизни.

Помимо образов игрока и игры, судьбы и смерти в игровых произведениях также часто присутствует женский образ. При этом чаще всего этот образ обладает характерными чертами. С одной стороны, женщина в игровом произведении чаще всего является функциональным персонажем, то есть призвана выполнять определенную функцию. Женщина в игровых произведениях является побуждением или стимулом к игре. Она может быть как непосредственным побуждением к игре, как в «Пиковой даме» Пушкина и «Игроке» Достоевского, так и символическим призом в игре, как в «Тамбовской казначайше» и «Штоссе» Лермонтова. Параллели с «Тамбовской казначайшей» можно найти в «Беге» Булгакова. В этом произведении Чарнота и Корзухин играют в карты, решая судьбу нелюбимой скучным и азартным антагонистом жены, что фактически повторяет сюжет поэмы Лермонтова. В «Король, дама, валет» карточный поединок представлен в символической форме, как приготовление к убийству Драйера, и именно женщина побуждает героя Франца к этой «игре». У Шаламова в «На представку» женщина, жена, переданный которой свитер становится причиной смерти главного героя, также косвенно влияет на роковой исход для героя в игре. [11, С.79]

С другой стороны, в большинстве игровых любовная линия сюжета всегда находится на втором плане. Игровая страсть, азарт в таких произведениях всегда находятся на первом месте. Главный герой в произведениях Пушкина и Достоевского отказывается от любви женщины ради азарта игры. Более того, в «Игроке» Достоевского выявляют экзистенциальное смешение любви и азартной игры. [7, С.1445] Наиболее ярко метафора

переноса любовной страсти на игровую представлена у Гоголя в «Игроках», где «отношение Ихарева к своей крапленой колоде, названной им женским именем, говорит о замещении любовных переживаний картами» [13, С.54]. В более поздних игровых произведениях любовная интрига все дальше отходит на второй план. В «Беге» Булгакова также присутствует этот сюжетный ход. В четвертом действии автор четко указывает на то, что любовной страсти подвержен Голубков, который лишен азарта: на протяжении всей игры он умоляет Чарноту остановиться. При этом для Чарноты, еще в третьем действии отказавшегося от Люськи ради азарта игры, именно игровая страсть стоит на первом месте. Идея того, что игровой азарт стоит выше чести, любви и самой жизни является одной из ключевых для игровых произведений русской литературы.

В заключение следует отметить несколько ключевых моментов, касающихся влияния образной системы русской игровой литературы на поэтику литературы XX в. Во-первых, можно утверждать, что в XIX в. в русской литературе была сформирована единая система из образов и мотивов, которая переходила, эволюционируя, из произведения в произведение. Среди ключевых образов можно выделить образы игрока, в том числе шулера, противника, карт и женщин. Среди ключевых мотивов можно выделить противостояние судьбе, отказ от любви в пользу игры, эскапизм и смерть. Во-вторых, по мере изменения игровой культуры эволюционировали и образы в игровых произведениях. Однако при этом поэтика произведений имела много общих черт с самыми ранними русскими игровыми произведениями. «Пиковая дама» Пушкина сыграла ключевую роль в формировании поэтики игровых произведений. Отсылки к ней можно увидеть во многих игровых произведениях XX в., например, в «Беге» Булгакова и «На представку» Шаламова. В-третьих, со временем образная система игровых произведений приобретает более метафоричное значение. Происходит экстраполяция игрового пространства на пространство реальности. Так в литературной и культурной реальности XX в. раскрывается образ игры как порога между мирами, рефреном повторяющийся в русской игровой литературе XIX в.

Результаты исследования представляют собой комплексный системный анализ эволюции образной структуры русской «игровой» литературы на протяжении XIX–XX в. как непрерывного традиционного комплекса. Впервые прослеживается не только влияние, но и механизмы трансформации ключевых образов и мотивов — от их формирования у классиков до реинтерпретации у авторов XX в. Важным аспектом новизны является включение в этот контекст творчества Варлама Шаламова, чьи «Колымские рассказы» ранее не рассматривались в преемственной связи с игровой традицией XIX в., что позволяет выявить, как лагерная проза доводит до крайности архетипические модели игры. Детализируются конкретные интертекстуальные связи, выходящие за рамки общепризнанных параллелей: например, проводится сопоставление «Тамбовской казначейши» Лермонтова и «Бега» Булгакова в аспекте мотива игры за женщину, а также прослеживается влияние Гоголя и Одоевского на прозу XX века в формировании линии шулерства и мотива подмены реальности игровой иллюзией. Применение теории Р. Кайуа (Alea/Agon) к анализу текстов Шаламова и Набокова позволяет уточнить типы игрового конфликта в современной литературе. Наконец, новизна состоит в рассмотрении игры как целостной философско-эстетической категории, порождающей особую модель мира, экстраполируемую на реальность у таких разных авторов, как Пушкин, Достоевский, Набоков и Шаламов, что вносит вклад в понимание механизмов литературной преемственности.

Таким образом, можно сделать вывод, что образная система игровых произведений XIX в. хотя и претерпевала со временем значительные изменения, оказала сильное влияние

на русскую литературу XX в.

## **Библиография**

1. Александрова М.А., Большухин Л.Ю. "Пиковая дама" в рецепции Лермонтова ("Фаталист") // Новый филологический вестник. 2010. № 4 (15). С. 41-55. EDN: OFWMWT.
2. Андреев Л.Н. Большой шлем // Андреев Л.Н. Собрание сочинений: в 6 т. М.: Художественная литература, 1990. Т. 1. С. 148-156.
3. Вацуро В.Э. Последняя повесть Лермонтова // М.Ю. Лермонтов: Исследования и материалы. Л.: Наука, 1979. С. 223-225.
4. Виноградов В.В. Стиль "Пиковой дамы" // Пушкин: Временник Пушкинской комиссии / АН СССР, Ин-т литературы. М.; Л.: Изд-во АН СССР, 1936. [Вып.] 2. С. 74-147.
5. Джонсон Д. Мирры и антимиры Владимира Набокова // Симпозиум. 2011. № [уточнить номер]. С. [уточнить страницы].
6. Дударева М.А. Преодоление "Порога" в повестях М.Ю. Лермонтова "Фаталист" и "Штосс": ритуальная действительность // Ученые записки Художественного университета им. академика Б. Гафурова. Гуманитарные науки. 2017. № 3 (52). С. 73-77. EDN: ZRWOWJ.
7. Жунева Е.С. Любовь как воплощение азартной игры (на материале романа Ф.М. Достоевского "Игрок") // Манускрипт. 2021. Т. 14. № 7. С. 1442-1447. DOI: 10.30853/mns210230. EDN: WNWARX.
8. Кайя Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007.
9. Королева К.А. Глубокая игра. Роман "Игрок" Достоевского // Философия. Журнал Высшей школы экономики. 2021. Т. 5. № 3. С. 117-139. DOI: 10.17323/2587-8719-2021-3-117-139. EDN: HKCCAP.
10. Крылова М.Н. Образ женщины в творчестве В.Т. Шаламова // Актуальные вопросы современной филологии и журналистики. 2021. № 1 (40). С. 75-81. DOI: 10.36622/AQMPJ.2021.68.55.011. EDN: XSJTIA.
11. Манн Ю.В. Драматургия Гоголя // Гоголь Н.В. Комедии. Л.: Детская литература, 1988. С. 32-33.
12. Набоков В.В. Защита Лужина // Набоков В.В. Другие берега; Защита Лужина: Романы; Рассказы. М.: ДЭМ, 1990. С. 179-328.
13. Падерина Е.Г. Миражная интрига и одноактная форма гоголевской комедии "Игроки" // Литературоведческий журнал. 2009. № 24. С. 43-65. EDN: KNPZVZ.
14. Пушкин А.С. Пиковая дама // Пушкин А.С. Собрание сочинений: в 10 т. М.: ГИХЛ, 1960. Т. 5. С. 233-266.
15. Сухих О.С., Юхнова И.С. Мотивы повести А.С. Пушкина "Пиковая дама" в романе А.В. Иванова "Ненастье" // Научный диалог. 2021. № 6. С. 240-250. DOI: 10.24224/2227-1295-2021-6-240-250. EDN: PYJXIH.
16. Хрулев В.И., Узбекова Г.Ф. Поэтика игры в русскоязычных романах В. Набокова // Вестник Башкирского университета. 2019. Т. 24. № 1. С. 140-148. EDN: YQNUJT.
17. Шаламов В.Т. На представку // Шаламов В.Т. Собрание сочинений: в 4 т. М.: Художественная литература; Вагриус, 1998. Т. 1. С. 8-13.

## **Результаты процедуры рецензирования статьи**

*В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.*

*Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).*

В рецензируемой статье предметом исследования выступает образная система русской «игровой» литературы XIX века и её влияние на поэтику и систему образов в

произведениях русской литературы XX века. Актуальность работы обоснованно аргументируется устойчивым интересом современного литературоведения к проблеме преемственности литературных традиций и межтекстовых связей. Отмечается, что «мотив игры, и в особенности азартной игры, является одной из сквозных и структурообразующих тем в русской литературе, выполняющей не только сюжетообразующую, но и глубокую философско-психологическую функцию», «выявление механизмов трансформации и адаптации ключевых образов (игрока, карт, судьбы, женщины) и мотивов (азарта, шulerства, эскапизма, смерти) в творчестве крупнейших писателей двух столетий позволяет глубже понять единство и эволюцию художественных принципов русской литературы».

Теоретической основой научной работы являются труды, посвященные изучению произведений М. Ю. Лермонтова, Н. В. Гоголя, Ф. М. Достоевского и др. Библиография насчитывает 17 источников, в т.ч. литературные, представляется достаточной для обобщения и анализа теоретического аспекта изучаемой проблематики, соответствует специфике изучаемого предмета и содержательным требованиям. К сожалению, автор(ы) практически не апеллируют к научным трудам, изданным в последние 3 года. Конечно, это замечание не умаляет значимости представленной на рассмотрение рукописи, однако не позволяет судить о степени разработанности данной проблемы на современном этапе. Практическим материалом исследования послужили произведения А. С. Пушкина, М. Ю. Лермонтова, Н. В. Гоголя, В. Ф. Одоевского, Ф. М. Достоевского, Л. Н. Андреева (XIX век); М. А. Булгакова, В. В. Набокова и В. Т. Шаламова (XX век).

Методология исследования определена поставленной целью и носит комплексный характер: использованы общенаучные методы анализа и синтеза, описательный и сравнительно-исторический методы, метод контекстуального и дискурсивного анализа, а также интертекстуальный анализ («позволяет выявить конкретные отсылки, аллюзии и реминисценции, демонстрирующие диалог писателей XX века с традицией их предшественников») и структурно-типологический подход («для классификации и анализа устойчивых элементов образной системы и мотивной структуры произведений»).

В ходе анализа теоретического материала и его практического обоснования достигнута цель работы и решены поставленные задачи: проведен комплексный системный анализ эволюции образной структуры русской «игровой» литературы на протяжении XIX–XX в. как непрерывного традиционного комплекса; выявлены механизмы трансформации ключевых образов и мотивов — от их формирования у классиков до реинтерпретации у писателей XX в., детально разработаны конкретные интертекстуальные связи, выходящие за рамки общепризнанных параллелей. Сделан вывод, что образная система игровых произведений XIX в. хотя и претерпевала со временем значительные изменения, оказала сильное влияние на русскую литературу XX в.

Теоретическая значимость и практическая ценность работы заключается в том, что результаты исследования расширяют знание по теме игры в русской классической литературе и могут применяться в последующих научных изысканиях по заявленной проблематике и в вузовских курсах по теории литературы, по русской «игровой» литературе, стилистике и интерпретации художественного текста и др.

Представленный материал имеет четкую, логически выстроенную структуру. Стиль изложения отвечает требованиям научного описания, содержание рукописи соответствует названию. Статья имеет завершенный вид; она вполне самостоятельна, оригинальна, будет полезна широкому кругу лиц и может быть рекомендована к публикации в научном журнале «Litera».