

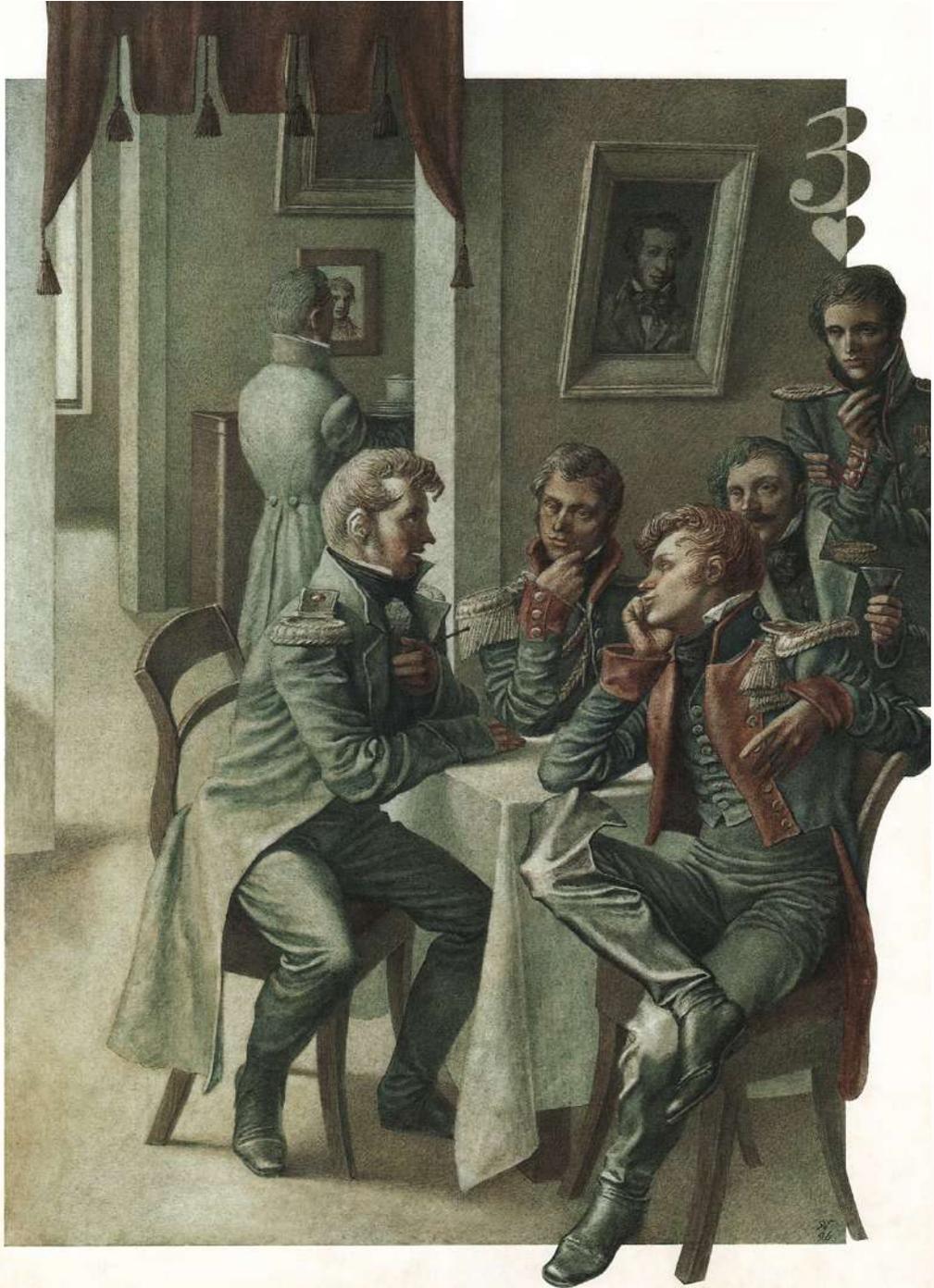
*ГБОУ гимназия №166  
Центрального района Санкт-Петербурга*

**Мотив игры как способ  
построения сюжетной линии  
повести А. С. Пушкина  
«Пиковая дама» и романа  
Ф. М. Достоевского  
«Преступление и наказание»**

*Сай Екатерина Владимовна (11 класс)*

*Научный руководитель:  
Александр Владимирович Рдеев  
учитель русского языка и литературы*



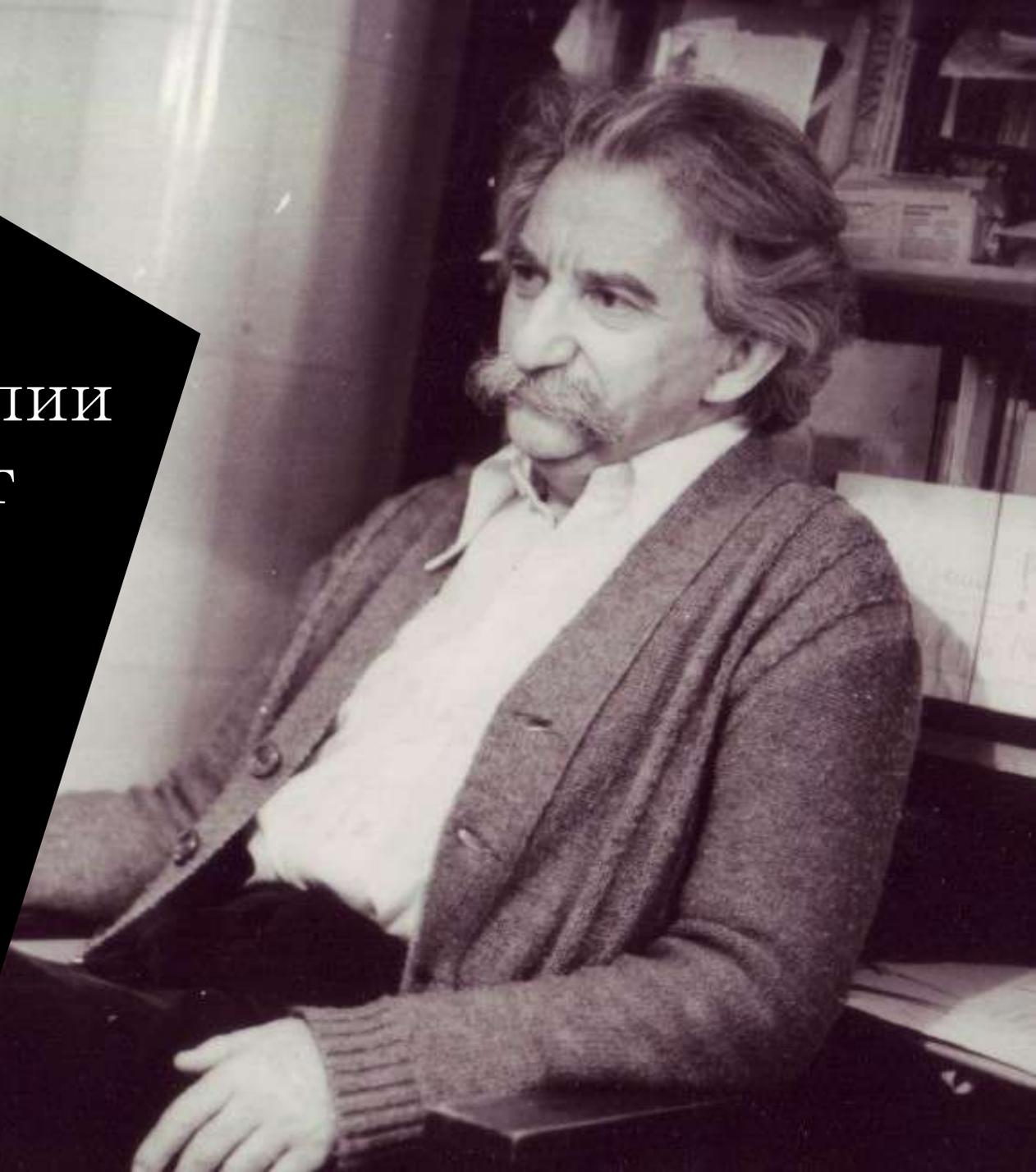


**Цель исследования:** выявить и изложить закон азартной игры в виде закономерности построения сюжетной линии на примере выбранных нами литературных произведений : повести А. С. Пушкина «Пиковая дама» и романа Ф. М. Достоевского «Преступление и наказание».

**Актуальность и научная новизна** заключается в том, что мотив карточной игры был подробно изучен в контексте психологии азарта, однако его роль в построении сюжета литературных произведений остается малоисследованной .

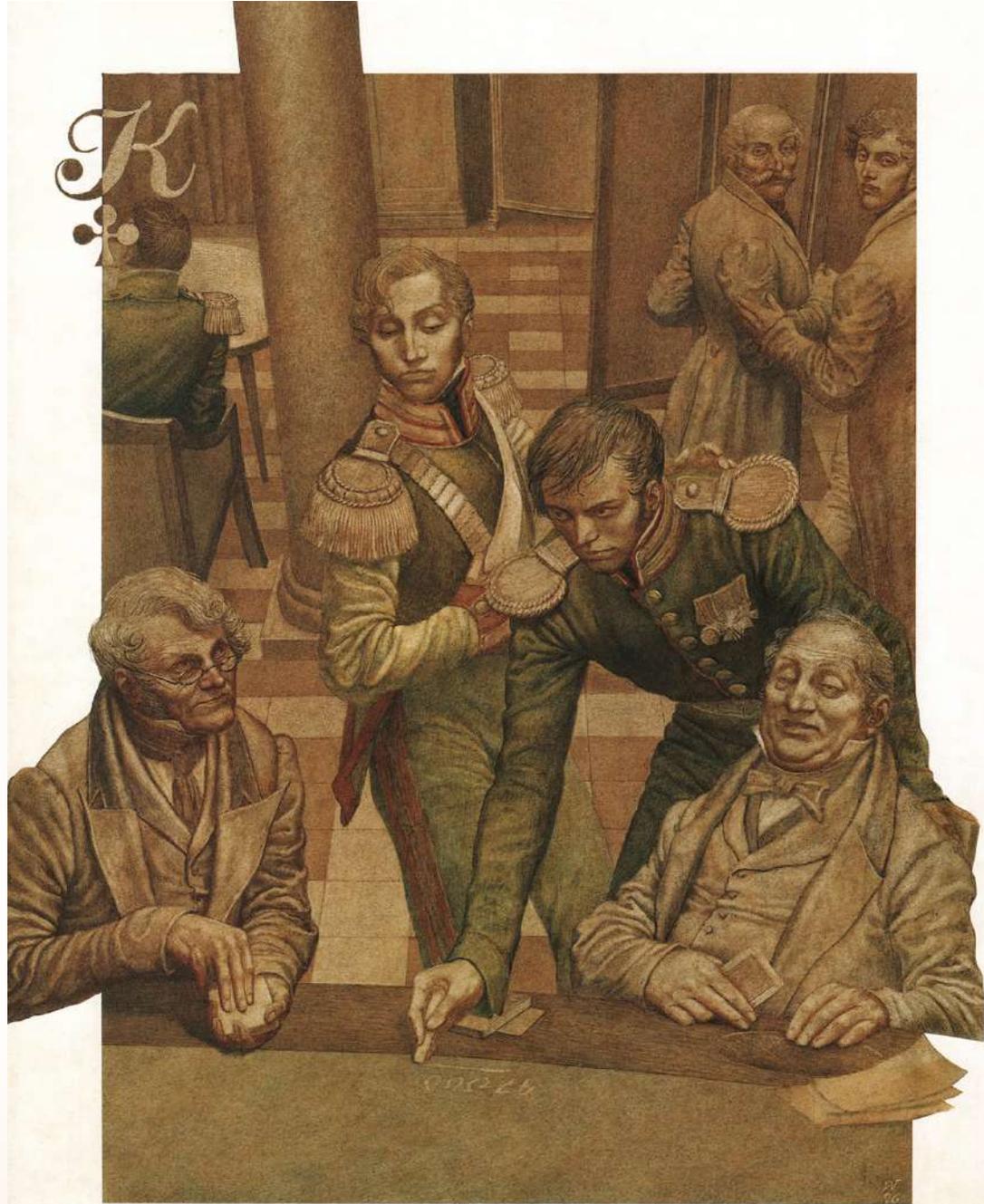
Мотив игры – подобен талии фараона – он подчеркивает богатство того или иного произведения на смену эпизодов.

Ю. М. Лотман



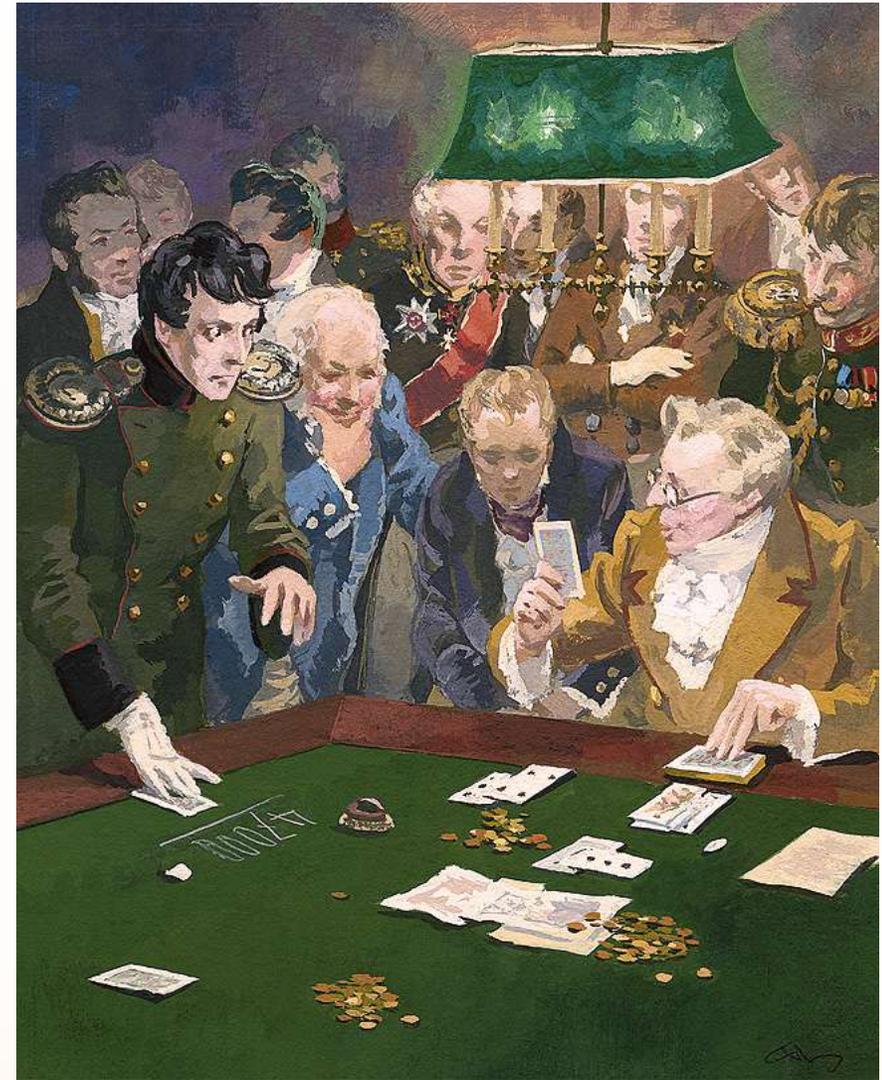
## Закономерность развития азартной игры

- 1) осознание и оценка собственных бонапартовских качеств главными героями;
- 2) побуждение к началу игры и вступление в нее;
- 3) изменение ментального состояния игрока;
- 4) завершение игры в виде полного поражения игрока, равносильного наказанию за мерзкий путь героя к цели.



Анализируя повесть А. С. Пушкина «Пиковая дама» и роман Ф. М. Достоевского «Преступление и наказание» и сопоставляя эти два произведения, мы пришли к следующим выводам:

- 1) главные герои произведений – это волевые личности, желающие доказать свое превосходство;
- 2) путь к достижению целей главных героев, участников азартной игры, лежит через убийство;
- 3) жертвами героев являются старая графиня и старуха-процентщица: они олицетворяют содержание внутренней устремленности Германа и Раскольникова;
- 4) обе старухи должны умереть, а потом воскреснуть в рамках снов, имеющих поэтическую природу, отличающуюся от изначальных мечтаний героев.



## РАЗЛИЧИЕ ЖЕ НАКАЗАНИЯ ГЕРМАННА И РАСКОЛЬНИКОВА КРОЕТСЯ В ИХ ИЗНАЧАЛЬНО НАДЕЛЕННОЙ АВТОРОМ ХАРАКТЕРИСТИКЕ

Германн, по определению Пушкина, полностью отрицательный персонаж, поэтому соблазн азартной игры полностью завоевывает разум героя и сводит его с ума.



В душе Раскольников борется добро и зло и его наказание, равносильное спасению, означает победу лучшего, что есть в нем и что отсутствовало у Германна.





Подводя общий **ИТОГ**, мы можем сказать, что, несмотря на различное содержание сюжетов наших произведений, фабулы данных текстов построены по принципу азартной игры, закономерность развития которой была выявлена и изложена в нашем исследовании.