

Тетяна Лях,

кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри міжнародних комунікацій,
ДВНЗ «Ужгородський національний університет»
<https://orcid.org/0000-0002-7913-3468>
м. Ужгород, Україна

Метафізика гри в романі Джоан Гарріс «Джентельмени та гравці»

The metaphysics of play in Joan Harris' novel “Gentlemen and players”

Анотація. У статті досліджено шляхи актуалізації гри в романі Джоан Гарріс «Джентельмени та гравці» на рівні поетики, з'ясовано філософську концепцію гри у творі, зокрема в метафізичному та антропологічному аспектах. У філософській думці ХХ століття гру переважно розглядають як феномен, який не піддається раціональному поясненню, як елемент творчості, авторську стратегію. Осмислення цього феномену у контексті буття людини, корелювання гри з уявою, фантазією, свободою оприявнюють метафізичний дискурс гри в романі Джоан Гарріс «Джентельмени та гравці». Героїня роману здійснює ряд убивств, організовуючи при цьому свій світ як захопливу гру, в якій ці вчинки набувають для неї особливого сенсу. Розкриваючи соціальні причини злочину, авторка зосереджується не лише на психологічному аспекті, а й на філософському дискурсі роману, який оприявнюється через феномен гри. Завдяки першоособовій нарації письменниця показує внутрішні переживання Джулії Снайд, її взаємини з іншими персонажами, простежує мотиви, які спонукали дівчину до скоєння злочинів. Сприйняття героїнею гри як буття, її постійна зміна ролей і масок, самоідентифікація через процес гри дають підстави розглядати роман у філософсько-метафізичному дискурсі. Гра передбачає прояв ірраціональних, несвідомих процесів у психіці людини, показує дисбаланс між реальністю і вигадкою в житті героїні. Через гру Джулія Снайд заперечує суспільну регламентацію, прагне свободи, що є виявом трансгресії. Джоан Гарріс відображає свідомість сучасної людини у зв'язку зі світом, простежує процес самоідентифікації героїні, котра самотійно намагається зрозуміти мотиви своїх вчинків. Дослідження дає можливість глибше зрозуміти та інтерпретувати творчість і філософування Джоан Гарріс, окреслює подальше вивчення сучасного роману в міждисциплінарному дискурсі.

Ключові слова: філософсько-метафізичний дискурс, гра, ідентичність, трансгресія, образ, наратив, метафора, символ, реальність, англійська література.

Summary. *The article examines the ways of actualising play in Joan Harris's novel "Gentlemen and Players" at the level of poetics and elucidates the philosophical concept of play in the work, particularly in its metaphysical and anthropological aspects. In 20th century philosophical thought, play is often seen as a phenomenon that resists rational explanation, characterised as a creative element and a strategic choice by the author. By exploring play in the context of human existence and linking it to imagination, fantasy, and freedom, we uncover the more profound metaphysical discourse present in Harris's "Gentlemen and Players". The heroine commits a series of murders, organising her world as an exciting game in which these actions acquire a special meaning for her. Revealing the social causes of the crime, the author focuses not only on the psychological aspect but also on the philosophical discourse of the novel, which is shown through the phenomenon of play. The author reveals Julia's inner experiences, relationships with other characters, and the motivations behind her criminal actions through first-person narration. Julia's perception of play as a form of existence, along with her constant role changes and the masks she wears, highlights her self-identification through the game. This perspective allows us to examine the novel within a philosophical and metaphysical framework. The concept of play unveils irrational and unconscious processes within the human psyche and illustrates the imbalance between reality and fiction in Julia's life. Through her engagement in play, Julia rejects societal regulations and seeks freedom, which represents a form of transgression. Joan Harris captures the consciousness of the modern individual about the surrounding world and explores her protagonist's journey of self-discovery as she attempts to understand the motives behind her actions. The study provides an opportunity to more deeply understand and interpret the work of Joan Harris and her philosophising and outlines further analysis of the modern novel in an interdisciplinary discourse.*

Key words: *philosophical and metaphysical discourse, play, identity, transgression, image, narrative, metaphor, symbol, reality, English literature.*

Вступ. Феномен гри є одним із найважливіших у людському бутті, адже охоплює майже всі його сфери, тому має чимало своїх різновидів: «імітаційна, міметична (релігійний ритуал, театр), азартна (спорт, лотерея, карти), продуктивна, що найповніше проявляється на теренах літератури (мистецтва)» [7, с. 238]. Із формальної точки зору гра передбачає наявність правил, певних умов, наявність гравців, засобів гри (суб'єктів і об'єктів) тощо. Літературознавиця Марія Зубрицька, розглядаючи гру як літературно-теоретичну категорію, визначає такі її основні засади: гра як засада художнього комунікування; візія гри з погляду автора і читача; цілі, яких автор прагне досягти за допомогою гри; цілі самої гри та авторських стратегій; відношення гри до усталених літературних конвенцій; межі гри як літературного явища та принципи побудови художнього тексту; гра як органічна складова сприйняття художнього тексту; гра як глибинна властивість мови [5, с. 237–238].

Література XX століття рясніє творами, які спонукають читача вести гру з текстом. Письменники все частіше вдаються до прийомів гри у своїх творах: просторово-часові трансформації, введення у твір двійника, моделювання вигаданої реальності, карнавалізація, інтертекстуальність, іронія, гротеск тощо (О. Вайлд «Портрет Доріана Грея», Г. Гессе «Гра в бісер», У. Еко «Ім'я троянди», Ф. Дюрренматт «Грек шукає грекиню», В. Шевчук «Кросворд», Ю. Андрухович «Рекреації» та ін.). Належне місце у ряді названих творів займає роман сучасної британської письменниці Джоан Гарріс «Джентельмени та гравці» («Gentlemen and Players»), виданий у 2005 році. Роман визначають як психологічний трилер. Феномен гри оприявнює філософсько-метафізичний дискурс твору, що дає підстави розглядати його в когорті кращих сучасних творів англійської літератури.

Для з'ясування філософії гри в романі важливо простежити ключові аспекти цього феномену, явлені в європейській філософії XX століття. Осмислення гри відбувається ще в добу античності, зокрема у працях Геракліта, Платона, Аристотеля. Феномен гри набуває онтологічного сенсу у європейських філософів XX століття (І. Кант, Ф. Ніцше, О. Шпенглер, Й. Гейзінга, М. Гайдеггер, Г. Гадамер, Ж. Дельоз, Ж. Бодріяр, М. Фуко та ін.).

Чи не найбільш ґрунтовно розглянув гру і її значення для людства та культури в цілому нідерландський мислитель Й. Гейзінга у своїй праці «Homo Ludens» (1938). Розглядаючи природу гри, дослідник відзначав її ірраціональну природу: «у самій природі гри є щось нематеріальне» [2, с. 7]; «оскільки дійсність гри сягає за межі сфери людського життя, гра не може спиратися на якісь раціональні підвалини» [2, с. 9]; «визнаючи гру, доводиться визнавати й дух, адже, хоч би чим іще була гра, вона не матерія. <...> Гра тільки тоді стає можливою, мисленною і збагненою, коли потік духу розриває всезагальну детермінованість космосу» [2, с. 10].

Як спосіб буття твору мистецтва розглядає гру німецький філософ Й. Г. Гадамер [3, с. 102]. Він осмислює її як онтологічну даність, яка існує сама по собі, а не у зв'язку із суб'єктом, зрештою, сама гра і визначає суб'єкт: «гра має свою власну сутність, незалежну від свідомості тих, хто грає. Гра відбувається й там, навіть переважно й власне там, де тематичні обрії не звужені для-себе-буттям суб'єктивності, й там, де немає суб'єктів, що поводяться по-ігровому» [3, с. 103].

У модернізмі і постмодернізмі відбувається осмислення взаємодії гри і літератури у філософсько-естетичному дискурсі. З позиції деконструкції розглядає гру Ж. Дерріда, який оперує поняттям «віль-

ної гри», яка «означає руйнування присутності» [4, с. 631]. Поле вільної гри – «поле нескінченних заміщень у замкненості скінченного ансамблю. Це поле дозволяє такі нескінченні заміщення тільки тому, що <...> йому чогось бракує, бракує центру, який гальмує і дає підстави для гри зміщень» [4, с. 628].

Крім цього, актуалізувався психологічний підхід до гри. К.-Г. Юнг одним із перших розглянув психологію людини крізь призму різних ролей, які вона грає протягом життя. Учений ототожнював людину з архетипом персони, який відображав зовнішній облік індивіда. Персона представляє маску або роль, яку людина «одягає» на себе в соціальному житті, система пристосування індивіда, яка часто проявляється у професійній сфері, адже особа має своє покликання чи професію [10, с. 221–222].

Пізніше американський психолог і психіатр Е. Берн розробив транзакційний аналіз та теорію психологічних ігор, які впливають на наше спілкування та поведінку і лежать в основі міжособистісних відносин у різних сферах життя. Е. Берн описав Я-стани як послідовні способи мислення, відчуття та поведінку, які виконуються людиною. У кожної людини набір поведінкових схем співвідноситься з певним станом її свідомості. А з іншим психічним станом, часто несумісним із першим, буває пов'язаний вже інший набір схем. Ці відмінності та зміни призводять нас до думки про існування різних станів Я. Людина в соціальній групі в кожний момент часу виявляє один зі станів Я, наприклад, Батька, Дорослого чи Дитини. Люди з різним ступенем готовності можуть переходити з одного стану до іншого [1, с. 34].

Отже, гра проявляється на різних рівнях людського буття, і у філософській думці ХХ століття її розглядають як феномен, який не піддається раціональному поясненню, елемент творчості, авторську стратегію. Осмислення людиною гри у контексті буття, корелювання гри з уявою, фантазією, сприйняття її як свободи вибору, пошуки сенсу гри в самій грі оприявнюють метафізичний дискурс цього феномену, який спостерігаємо в романі Джоан Гарріс «Джентельмени та гравці».

Мета статті – простежити шляхи актуалізації гри в романі Джоан Гарріс «Джентельмени та гравці» на рівні поетики, з'ясувати філософську концепцію гри у творі в метафізичному та антропологічному аспектах.

Методологія та методи дослідження. У ході аналізу застосовано культурно-історичний, типологічний, герменевтичний, психоаналітичний методи.

Виклад основного матеріалу дослідження. Об'єктом уваги авторки є історія Джулії Снайд, свідомість котрої повністю погли-

нає гра. Письменниця показує поступове внутрішнє потрапляння людини в ігровий дискурс, внаслідок чого відбувається перетворення молодої жінки в убивцю. З одного боку, Джоан Гарріс дотримується західноєвропейського канону романістики, адже її героїня доповнює характери романів ХХ століття, яким притаманні стани самотності, відчуження від суспільства, яке виявляє до них свою байдужість і жорстокість. З іншого боку, героїня Джоан Гарріс постає перед читачем як егоцентрична особа, яка здійснює ряд убивств, організовуючи при цьому свій світ як захопливу гру, в якій ці вчинки набувають особливого сенсу. Завдяки першоособовій нарації авторка показує мотиви поведінки героїні, її внутрішні переживання, відносини з іншими персонажами, простежує мотиви, які спонукали дівчину до скоєння злочинів. Письменниця виступає свого роду психоаналітиком, адже у ході історії героїні розкриває процес її самопізнання, становлення власного Я. Джоан Гарріс відображає свідомість сучасної людини у зв'язку зі світом, що її оточує, простежує процес самоідентифікації своєї героїні, котра самостійно намагається зрозуміти мотиви і причини своїх вчинків. Цікаво, що в романі відображене першоособову нарацію відразу двох персонажів: Джулії Снайд (гравця) та викладача приватної школи «Сент-Освальд» Роя Стрейтлі (джентльмена), що загострює напругу у творі та дає можливість висвітлити мотиви поведінки героїні з різних точок зору.

Гра формує композицію твору. Роман побудовано як шахову партію, яку розіграє Джулія з учнями і викладачами школи «Сент-Освальд». Твір складається з розділів, кожен із яких присвячено певній фігурі або терміну в шахах (Pawn, King, Knight, En passant, Check, Bishop, Queen, Mate), з фігурами співвідносяться персонажі роману, героїня асоціює себе з найсильнішою в шахах – ферзем.

Авторка уводить читача в дискурс гри вже на початку роману, використовуючи епіграф із поезії Роя Гарпера «Коли йде з поля старий гравець у крикет» (When an Old Cricketer Leaves the Crease): “When an old cricketer leaves the crease you never know whether he’s gone / If sometimes you’re catching a fleeting glimpse of a twelfth man at silly mid-on / And it could be Geoff, and it could be John, with a new-ball sting in his tail / And it could be me and it could be thee”. Разом із тим, роман розпочинається ще одним епіграфом – рядками Джефрі Вільямса: “Any skool is a bit of a shambles”. Ці два епіграфи, розгортаючи назву твору, наче моделюють на початку твору дві команди цієї гри: гравців, тобто тих, хто грає, і джентельменів – тих, проти кого грають. Ігровий дискурс у романі також увиразнюють елементи обрядовості, карнавалу, під час якого Джулія скоює вбивство. Переживання свого буття як карнавалу, відчуття світу як сцени, де легко

змінити свою роль з учня на вчителя, із вчителя на вбивцю чи крадія, стає для героїні її природним станом.

Розкриваючи соціальні причини злочину героїні, Д. Гарріс зосереджується не лише на психологічному аспекті, а й на філософському дискурсі роману, який оприявнюється через феномен гри. Гра передбачає прояв ірраціональних, несвідомих процесів у психіці людини, показує дисбаланс між реальністю і вигадкою в житті героїні, що веде до ірраціональних мотивів у її поведінці. Сприйняття героїнею гри як буття, її нескінченна зміна ролей і масок, самоідентифікація через процес гри дають підстави розглядати роман у філософсько-метафізичному дискурсі.

Будь-яка гра передбачає набір правил, а на ігровому полі – це ще й певні лінії, кордони чи ворота, за які не можна переступати гравцям. Однак головний принцип гри, яку розпочала героїня, є саме перетин лінії, намагання зайти чим далі за межу дозволеного. Так Джулія заперечує суспільну регламентацію, прагне свободи, що насамперед є виявом трансгресії. Трансгресію розглядають як «долання соціальних меж дозволеного, причиною якого ставало прагнення з'ясувати крайні межі кінцевості, зокрема аналіз переходів “людина – тварина”, “життя – смерть (екстаз як її різновид)”, “профанне – сакральне”, “свято (карнавал) – буденність”. Особливе значення надавалося межі як забороні, що передбачає її подолання, тобто трансгресію» [6, с. 52].

У романі «Джентельмени та гравці» гра є виявом трансгресії. З дорослішанням Джулії, межі в її грі наповнюються новим сенсом, а їхній кожний переступ стає для неї новим раундом у грі, життєвим досвідом. Мати залишила родину, і Джулію змалку виховував батько, котрий працював наглядачем у Сент-Освальді. Відтак, дитинство і юність дівчини минає біля омріяної школи, в яку їй ніколи не потрапити. Постійні конфлікти і непорозуміння з боку однокласників та батька стали тим фундаментом, на якому зросло відчуження Джулії: “A solitary child even then; awkward in company; invisible at school” [9, с. 15]. У такій ситуації єдиним способом врятуватися від сумних реалій і розважити себе стає гра.

Вхід до Сент-Освальду із застережливим написом “no trespassers” наче сам спонукав героїню переступити цю межу, дозволити собі цей непослух. Адже Сент-Освальд є символом влади і впливу: “Beyond it, there was Order. There was authority. Any infringement of that order would result in retribution as mysterious as it was terrible. I did not doubt it for a moment; the fact that no details were given merely strengthened the air of menace” [9, с. 17]. Відтак, перетин його кордонів був для Джулії виявом підліткового бунтарства, певної внутрішньої свободи,

що поступово переросло у захопливу гру. Так виявляється одна із сутностей гри, яку Й. Гейзінга означив як свободу: «вона (*гра* – Т.Л.) вільна, вона – сама свобода» [2, с. 15].

Якщо місце дії роману, яким є Сент-Освальд, розглядати в постмодерному дискурсі, то до нього цілком доречним є термін «не-місце» – явище, яке набуває певного сенсу, коли до нього є дотичним суб'єкт як носій свідомості. За словами І. Кропивко, «не-місце як територія, що не закріплена на мапі та слугує для реалізації тимчасових формалізованих зв'язків між людьми (магазини, вокзали тощо) (Марк Ауте). Сюди можемо додати теорію М. Фуко про гетеротопні місця, які водночас існують і не існують у колективній свідомості стандартизованого суспільства. Такими є місця для людей, що перебувають у маргінальних станах: лікарні для хворих, хоспіси для тих, хто помирає, тюрми для злочинців тощо. Перебуваючи в цих місцях, люди ніби є в суспільстві й водночас відгороджені від нього» [6, с. 54].

Саме такими, відгородженими від суспільства, є мешканці Сент-Освальда, який постійно потребує жертв: “St Oswald’s is always hungry, devouring everything – love, lives, loyalty – without ever satiating its interminable appetite” [9, с. 484]. На думку Джулії, саме Сент-Освальд, а не вона, став убивцею двох людей, котрих вона любила понад усе на світі – батька і Леона: “Even then I knew who was responsible. Not Bishop, though he was partly to blame. Not Straitley, not the papers, not even the Head. St Oswald’s killed my father, just as surely as St Oswald’s killed Leon. St Oswald’s, with its bureaucracy, its pride, its blindness, its assumptions. Killed them and digested them without a thought, like a whale sucking up plankton” [9, с. 410–411].

Сент-Освальд стає ігровим полем для Джулії (“It was at this point that St Oswald’s became my playground” [9, с. 59]), і водночас він є тим простором, що обмежує рамки гри. За Й. Гейзінгою, “всяка гра відбувається в межах свого ігрового простору <...>. Арена цирку, картярський стіл, чарівне коло, храм, сцена, кіноекран, тенісний корт, приміщення суду тощо – всі вони за формою і функцією є ігрові простори, тобто відчужені місця, відокремлені, обгороджені, освячені території, де діють особливі, власні правила. Все це ніби тимчасові світи серед світу звичайного, створені для відправлення окремого, замкненого в собі дійства” [2, с. 17]. Саме таким раєм, недосяжним і прекрасним, населеним юними богами, постає школа в дитячій уяві Джулії: “But that first forbidden glimpse of St Oswald’s seemed like unattainable glory to me then; it was Xanadu, it was Asgard and Babylon all in one. Within its grounds young gods lounged and cavorted” [9, с. 22]. Проте героїня змалку усвідомлювала, що у цій казці для маленької Джулії не було місця (“Beyond that lay a world as strange

and remote in my eyes as Narnia or Oz; a world to which I could never belong” [9, с. 15–16]).

Дівчина починає гостро відчувати свою нерівність із елітарним соціумом та свої мізерні шанси туди потрапити: “I understood then that this was far more than a line in the dirt, after all. It was a barrier no amount of bravado or desire would permit me to cross. I was an intruder; suddenly I felt very conscious of my dirty jeans, my scuffed sneakers, my pinched face and lank hair. I no longer felt like a daring explorer. I had no right to be there. I had become something low, common; a spy, a prowler, a dirty little sneak with hungry eyes and light fingers. Invisible or not, that was how they would always see me. That was what I was” [9, с. 22]. Перетин кордону Сент-Освальду для героїні символізувало нівелювання статусної ієрархії різних груп суспільства. Відтак, героїня починає розглядати як гру саме життя, у якому кожен виконує певну ігрову модель.

Поступове входження героїні в Сент-Освальд все більше поглинало її у гру, адже там діяли свої закони: “It’s all too easy to get drawn in, you know; at St Oswald’s, different laws apply to those of the world outside. One of these is Time, which passes much faster here than anywhere else” [9, с. 280]. Рефлексія гравця настільки оволоділа Джулією, що змінюється її рольова поведінка. Вона постановила подолати той кордон, переграсти сам Сент-Освальд, навіть порушуючи правила: “So I was an outsider. So what? Any rule can be broken. Trespass, like any crime, goes unpunished when there’s no one to see it. Words – however talismanic – are only ever words” [9, с. 22–23]. Жага помсти за себе, за батька, за Леона веде Джулію до скоєння вбивства (“Call it a sacrifice, if you like. A payment in blood” [9, с. 322]). Джулія сприймає вбивство як жертвоприношення, що відповідає, за Й. Гейзінгою, ще одному сенсу гри: “у своїй англосаксонській формі цей корінь (*lâc, lâcan*) означає, крім “гри”, “плигання”, “ритмічного руху”, ще й “жертву”, “жертвоприносини”” [2, с. 52]. Убивство для Джулії є ще однією межею, перетнути яку так само легко, як і кордони Сент-Освальду: “murder is really no big deal. It’s just a boundary, meaningless and arbitrary as all others – a line drawn in the dirt” [9, с. 13].

Життя в Сент-Освальді, в якому домінував дух гри (“For most of all, St Oswald’s teaches conformity, team spirit; playing the game” [9, с. 336]), сприймається як система ігор і поведінкових сценаріїв. Персонажі роману носять маски і костюми, грають певну роль або навіть декілька: “Each school has its own ecosystem and social mix, but the same species tend to predominate everywhere. Suits, of course (more and more of these since the arrival of the New Head – they hunt in packs), and their natural enemy, the Tweed Jacket. <...> Then there’s the

Eager Beaver, of which my German colleagues Geoff and Penny Nation are typical specimens, the Jobsworth, who reads the Mirror during Staff Meetings, is rarely seen without a cup of coffee and is always late to lessons, the Low-Fat Yoghurt (invariably female, this beast, and much preoccupied with gossip and dieting), the Jackrabbit of either gender (who bolts down a hole at the first sign of trouble), plus any number of Dragons, Sweeties, Strange Birds, Old Boys, Young Guns and eccentrics of all kinds” [9, c. 38–39].

В ігровому дискурсі з рольовою маскою часто асоціюється образ ляльки. Образ Джулії в романі сприймається як лялька, яку доля викинула на смітник життя: “God knows, I tried. There were endless shopping trips; dress fittings; appointments at the beautician’s. Any girl would dream of being taken in hand; to be Gigi, to be Eliza, to change from the ugly duckling into the gracious swan. It was my mother’s dream, anyway. And she indulged it now; crowing happily over her living doll” [9, c. 444].

Символіка ляльки-маски в романі набуває метафізичного сенсу. Адже у перевдяганні виявляється таємничість гри. Й. Гейзінга відзначав, що «перевдягшись чи сховавшись за маскою, людина “грає” іншу роль, іншу істоту. Вона ж і є ця, інша істота!» [2, с. 20]. Джулія постійно змінює свої рольові маски, щоб досягати своїх цілей, маніпулювати людьми. Скажімо, перед своїми психоаналітиками вона вдає жертву, перед батьком – «свого хлопця», який вгадує і виконує його забаганки: “I had to be what he wanted me to be. And so, in my turn, I worked on my father. I watched football on television; ate fish and chips from newspaper; jettisoned my books; volunteered for every household chore” [9, c. 267]. Проте головною для неї стала маска учня Сент-Освальду, бунтівника і джентльмена водночас, адже це амплуа допомагало безперешкодно блукати коридорами і закутками Сент-Освальду, слухати і підслуховувати, а головне – підтримувати дружбу з Леоном: “Failing that, a St Oswald’s boy; a gentleman player, a cricket captain, a boy with the guts to transcend his class and make something of himself, even if it meant leaving his father behind” [9, c. 43].

Після загибелі Леона Джулія скидає вбрання сент-освальдівського учня, і вже приймає інший облік, який відповідає очікуванням її матері, – дівчину з манерами: “By that time, though, my transformation was well under way. The ugly duckling had begun to change; and with my mother’s help it happened fast. I did not resist it. With Leon dead, Pinchbeck could not hope or wish to survive. I disposed rapidly of my St Oswald’s clothes and relied upon my mother to do the rest” [9, c. 408–409]. Зрештою, коли через багато років Джулія знову повертається в Сент-Освальд, щоб зіграти останній раунд і відомстити школі, вона

надягає вже нову маску: “My new persona is likeable without being intrusive; a good listener; precisely the qualities needed in a murderer and a spy” [9, с. 65]. Так гра стає своєрідною формою буття героїні.

Із маскою у філософсько-психологічних концепціях ХХ століття корелює поняття «самості», що передає єство особистості, її самоідентичність. Героїня роману «Джентельмени та гравці» перебуває у внутрішньому конфлікті, адже маски і гра повністю нівелювали її внутрішню суть, відтак, вона почуває себе невидимкою: “My favourite was The Invisible Man. Walking along the corridors of St Oswald’s at night, smelling the day’s chalk and the bland lingerings of the kitchen, hearing the dead echoes of happy voices and watching the shadows of the trees fall on to the newly polished floors, I knew exactly, and with a deep ache of longing, how he had felt” [9, с. 64].

Джулія відчуває самотність і тугу, прагне віднайти себе серед фігур на ігровому полі. Тому її головною метою в кінці гри є визнання джентльменами Сент-Освальду її та її перемоги: “Now you know me. That’s all I really wanted of you, old man. Respect. Regard. That curious visibility that is the automatic birthright of those living on the other side of the line” [9, с. 481].

За словами Й. Гейзінги, «від дитячих літ і аж до найвищих ступенів культурної діяльності однією з наймогутніших спонук до самовдосконалення як особи, так і соціуму виступає жадоба діставати похвалу й шану за свою перевагу. <...> Аби когось переважити, треба довести свою перевагу; аби заслужити визнання, твоя заслуга має стати для всіх очевидною. А довести перевагу можна тільки в змаганні» [2, с. 76]. Саме таких наслідків своєї гри прагнула героїня роману, адже для неї неприйнятним є те, що ім’я переможця залиться невідомим: «Still, one thing is missing from the victory tableau. My own face. The face of the artist among» [9, с. 335].

Д. Гарріс, створюючи образ Джулії, постійно ставить її поряд з іншими персонажами, які або увиразнюють її негативні риси, або навпаки, посилюють позитивні. Так, свій психотип Джулія позиціонує з учнем Сент-Освальду Коліном Найтом: “I can identify with a boy like Knight. Small, lank, inarticulate, an obvious outsider. Shunned by his classmates, not for any question of religion, but for a more basic reason. It isn’t anything he can alter; it’s in the contours of his face, the no-colour of his limp hair, the length of his bones. His family may have money now, but generations of poverty lie bone-deep in him. <...> There is a look in his eyes that – I recognize too well; the wary, resentful look of a boy who has long since stopped trying for acceptance. All he can do is hate” [9, с. 105–106]. Екстраполюючи на нього власні негативні якості, яких вона намагається позбутися, Джулія обирає його своєю жертвою.

Натомість образ Стрейтмена для Джулії є прямо протилежним, вона його позиціонує як ворога, бо вважає, що через нього загинув Леон: “still the same affectations, the gown, the tweed jacket, the Latin phrases. I felt almost fond of him today, as if he were an old uncle I hadn’t seen for years. But I can see him behind his disguise, even if he does not see me. I know my enemy” [9, с. 67]. Водночас вона відчуває до нього глибоку повагу, адже саме він відкрив їй світ знань: “No other teacher has earned my respect <...>. No one else – teacher, parent, analyst – has ever taught me anything worth knowing. Perhaps this is why I let him live. Or perhaps it was to prove to myself that I have finally surpassed my old magister” [9, с. 488]. На знак своєї поваги після завершення гри Джулія дарує йому годинника, що був «з характером», як і вона сама (“the watch is just an ordinary watch, rather old and slightly tarnished, but keeping excellent time in spite of its age and with a face that, if not precisely handsome, is certainly full of character” [9, с. 494]). Джулію і Стрейтмена єднає насамперед Сент-Освальд, їхнє небайдуже ставлення до цієї фортеці знань і вічності, яке в Джулії переростає в ненависть і жагу його руйнації таку ж глибоку, як у Стрейтмена – любов і намагання врятувати Сент-Освальда будь-яким чином.

Однакову кінцівку має історія обох персонажів: вони обоє потрапили в аннали історії Сен-Освальда: Джулія – через гру, що супроводжувалася жертвами і втратами (“She has cut a place for herself in the heart of St Oswald’s; in three months she has become a legend” [9, с. 505], Стрейтмен – через свої видатні заслуги перед учнями і колегами (“when I come back to St Oswald’s I’ll make sure to look for his name on the Honours Board among the Old Centurions. I have a definite feeling it will be there” [9, с. 492].

Перевдягання героїні, зміна її масок виконує важливу роль у антропологічному дискурсі гри в романі, зокрема розгортанні психологічного портрету Джулії. «Гра в іншого» поступово змінюється в позиціонуванні Я до іншого, комунікування з іншим, а відтак і самоусвідомлення, розуміння персонажем власної ідентичності. У філософській думці Інший осмислюється у контексті взаємодії «Я» і «Ти» (Ясперс, Бубер, Левінас), тлумачиться як властивість буденної свідомості, котра сприймає Іншого як річ, видовище, щось відщеплене й відчужене (Барт), як структура поля сприйняття, яка уможливлює вихід за межі власного простору «у не свій» (Дельоз); в екзистенційній онтології Гайдеггера Інший осмислюється у модусі «співбуття», на освоєнні «чужого» тощо [8, с. 249].

Вказані антропологічні аспекти спостерігаємо в романі «Дженгельмени та гравці». Авторка, наче психоаналітик, показує внутрішній світ героїні, окреслює події, які стали своєрідними сходишками,

які вели її до вбивства, і водночас – її шлях самоідентифікації, зокрема через Іншого, яким для Джулії стає Леон. Образ Леона на початку роману сприймається як двійник Джулії, яких насамперед єднає дух бунтарства, намагання заперечити будь-які правила і норми. Джулія настільки захоплюється Леоном, що намагається його наслідувати, переймає його манеру поведінки, звички. Однак у ході самоаналізу Джулії, постійному порівнянні себе і Леона стає зрозуміло, що вони цілком різні. Ця інакшість криється в артистичному началі, яке мала Джулія і не мав Леон: “As for Leon, he always enjoyed my murals; he himself was no artist, and it astonished him that I was able to create such accurate portraits” [9, с. 283].

Історія Джулії, її гра із Сент-Освальдом не завершилася. У кінці роману героїня намагається здійснити певний самоаналіз, зрозуміти мотиви і причини своїх страшних злочинів: “But why? I hear you ask. Sometimes I still ask it myself. Why do I do it? Why so dogged, after all these years?”; “What do I want, then? / What have I always wanted?” [9, с. 334–335]. Вона усвідомлює, що колись настане той час, коли вона знову сюди повернеться, але вже в новому образі: “until one day I find myself back in front of St Oswald’s main gates, like the serpent with its tail in its mouth, whose creeping ambition girdles the earth” [9, с. 491]. Образ змії, що кусає себе за хвіст є метафорою вічного повернення, циклічності буття, і самоусвідомлення Джулії. Водночас, ця метафора передає ситуацію фронтиру в романі. За словами І. Кропивко, «фронтір – межа як динамічний простір між тим, що вже завершене й існує у вигляді уламків минулого, і тим, що ще не виявлене, перебуває в потенційному, зародковому стані. Фронтір означає і внутрішній стан постмодерної людини, і стан зовнішнього щодо неї світу, який вона інтеріоризує у своєму сприйнятті» [6, с. 58].

Висновки з дослідження. У філософській думці ХХ століття гру переважно розглядають як феномен, який не піддається раціональному поясненню, як елемент творчості, авторську стратегію. Осмислення цього феномену у контексті буття людини, корелювання гри з уявою, фантазією, свободою оприявнюють метафізичний дискурс гри в романі Джоан Гарріс «Джентельмени та гравці».

Роман побудовано як шахову партію, яку розіграє Джулія з учнями і викладачами школи «Сент-Освальд». Твір складається з розділів, кожен із яких присвячено певній фігурі або терміну в шахах, з фігурами співвідносяться персонажі роману. Героїня роману здійснює ряд убивств, організовуючи при цьому свій світ як захопливу гру, в якій ці вчинки набувають особливого сенсу. Розкриваючи соціальні причини злочину Джулії, авторка зосереджується не лише на психологічному аспекті, а й на філософському дискурсі роману, який

оприявною грою. Завдяки першоособовій нарації письменниці показує внутрішні переживання Джулії, її взаємини з іншими персонажами, простежує мотиви, які спонукали дівчину до скоєння злочинів. Сприйняття героїнею гри як буття, її зміна ролей і масок, самоідентифікація через процес гри дають підстави розглядати роман у філософсько-метафізичному дискурсі. Гра передбачає прояв ірраціональних, несвідомих процесів у психіці людини, показує дисбаланс між реальністю і вигадкою в житті героїні. Через гру Джулія заперечує суспільну регламентацію, прагне свободи, що є виявом трансгресії. Джоан Гарріс відображає в романі свідомість сучасної людини у зв'язку зі світом, простежує процес самоідентифікації героїні, котра самостійно намагається зрозуміти мотиви і причини своїх вчинків.

Дослідження дає можливість глибше зрозуміти та інтерпретувати творчість і філософування Джоан Гарріс, окреслює подальше вивчення сучасного роману в міждисциплінарному дискурсі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Берн Е. Ігри, у які грають люди. Харків: Книжковий клуб «КСД», 2016. 256 с.
2. Гейзінга Й. Homo Ludens / пер. з англ. О. Мокровольського. К.: Основи, 1994. 250 с.
3. Гадамер Г.-Г. Істина і метод. Т. І: Герменевтика. Основи філософської герменевтики / пер. з нім. О. Мокровольського. К.: Юніверс, 2000. 464 с.
4. Дерріда Ж. Структура, знак і гра у дискурсі гуманітарних наук. *Антологія світової літературно-критичної думки XX ст.* / за ред. М. Зубрицької. 2-е вид. доповнене. Львів: Літопис, 2001. С. 617–632.
5. Зубрицька М. Homo legens: читання як соціокультурний феномен. Львів: Літопис, 2004. 352 с.
6. Кропивко І.В. Українська і польська постмодерна проза (карнавал, фрагментація, фронтір) [монографія]. К.: Видавничий дім Дмитра Бураго, 2019. 524 с.
7. Літературознавча енциклопедія: у 2 т. / упоряд. Ю.І. Ковалів. Т. 1. К.: Академія, 2007. 624 с.
8. Філософський енциклопедичний словник / ред. колегія: В.І. Шинкарук (гол.) та ін.; Ін-т філософії ім. Г.С. Сковороди НАН України. К., 2002. 744 с.
9. Harris Joanne. Gentlemen and Players. Great Britain, Black Swan Book, 2006. 508 p.
10. Jung C. G. The archetypes and the collective unconscious. 2nd edition. The collected works of C.G. JUNG. Vol. 9. Part 1. / translated by R.F.C. Hull. Princeton University press, 1968. 589 p.