

КСЕНИЯ КОРОЛЕВА*

ГЛУБОКАЯ ИГРА.

РОМАН «ИГРОК» ДОСТОЕВСКОГО**

Получено: 25.06.2021. Рецензировано: 10.08.2021. Принято: 13.08.2021.

Аннотация: Данное исследование посвящено рассмотрению феномена игры и фигуры игрока у Федора Михайловича Достоевского. Основным источником материала является опубликованный писателем в 1886 году роман «Игрок», а также другие произведения и биографические сведения. Достоевский рассматривает игру с позиции религиозного мыслителя, поэтому проблематика азарта приобретает в его работах демонический окрас и статус испытания для героя, в ходе которого предполагается радикальная трансформация его личности и духовное преображение. Рассуждения Достоевского включены в широкий контекст размышлений о феномене игры, относящихся как к эпохе писателя, так и к современности. Рассмотрение феномена игры у Достоевского разделяется на несколько принципиально значимых аспектов. Мы обратились к значению игр для культуры XIX века, показав, что распространенные в обществе игры напрямую соотносились с общественным сознанием того времени. Проблематичное соотношение случайности, свободы воли и рока, присущее азартной игре, продемонстрировали коммуникативный и экзистенциальный аспект игры. Наконец, игровая деятельность может выступать в качестве модели мира, равно как и проективного разыгрывания различных социальных ролей за счет той смены масок игрока, которую игровая деятельность с необходимостью подразумевает. В результате проделанного исследования были получены следующие результаты: показано, что в романе Достоевского игра рассматривается как система случайностей и закономерностей, как выбор, как этически окрашенное явление и как проявление власти. Достоевский понимает игру как коммуникацию с мирозданием, попытку изменить судьбу, проявление свободы воли у Богочеловека. Человеческая душа и ее страдания показаны Достоевским во временной длительности, создаваемой процессом игры, и в специфическом пространстве игры, очерченном им в описании фантастического города Рулетенбурга.

Ключевые слова: Достоевский, игра, игрок, азартные игры, свобода воли, судьба.

DOI: 10.17323/2587-8719-2021-3-117-139.

ВВЕДЕНИЕ

В статье мы рассматриваем проблему свободы воли, предопределенности или судьбы, возможности ее менять, в том числе через игру. Цель статьи — проследить перечисленные темы в романе «Игрок», исследовать понятие «свобода воли», рассмотреть взаимоотношения между событием и поступком в рамках концепции «спасения».

*Королева Ксения Аркадьевна, аспирантка, Институт философии РАН (Москва), ksenia.koroleva@gmail.com, ORCID: 0000-0003-4600-9425.

**© Королева, К. А. © Философия. Журнал Высшей школы экономики.

Механистический подход нового времени трансформировал господствующее в обществе видение человека. Новый человек — это человек дерзающий или дерзновенный. Он обладает свободой воли и играет с судьбой, рассчитывая на выигрыш. Выигрыш может быть понят как «уход от судьбы».

Попытки найти этого нового человека — «Übermensch» у Ницше и богочеловека у Достоевского — происходят очень активно, а тема теодицеи буквально пронизывает философскую мысль XIX века. Игра как выражение свободы, творчества и риска становится очень популярна в это время. Дуэль как квинтэссенция игры с судьбой, игра в карты и игра на рулетке, равно как и игра в шахматы, которая часто выступает в качестве объекта изучения, находящегося на пересечении литературоведения, теории игр и философии. Так, например, в поле исследователей неоднократно попадала шахматная партия Ольги и Онегина (Мацумото, 2017).

Но шахматы — это игра с партнером, и результат зависит от навыков, интеллекта игроков, их способности просчитывать партию. Игра же в карты — это не только умение, не только интеллектуальная дуэль, но и дело случая: карты связаны с судьбой, как гадательные практики.

Игра на рулетке, точнее ее результат, еще менее зависима от воли или навыков человека, хотя теория вероятностей, появившаяся в XVII веке, и позволяет определенным образом просчитывать поле существующих вероятностей в актуальной игровой ситуации. Стоит отметить, что теория вероятности и появилась из попыток прогнозирования выигрыша в азартных играх, а ее первые закономерности были эмпирическими и строились на изучении процесса выбрасывания костей.

Уже в религиозной идее, согласно которой человек создан по образу и подобию Господа, была заложена способность человека творить, а также наличие у него собственной воли. Эпоха романтизма как раз и сделала ставку на волю, свободу и витальность, провозгласив силу на службе у разума. Формирование нравственности за счет воли, более того, формирование окружающего мира за счет воли получило дальнейшее осмысление в литературе. Литературный герой XIX века уникален и наделен собственной волей.

Если игра в XVII веке — это Дева Мария, которая в немецких шванках отыгрывает души грешников, а в XVIII — это сплошной карнавал Рабле, показанный нам Бахтиным, то XIX век это уже совсем иные игры — игры со случаем.

СВОБОДА ВОЛИ, ИГРА И СЛУЧАЙНОСТЬ

Тема свободы воли и желания человека — ключевая для Достоевского. Если свобода воли понимается им в этическом и христианском смысле, то есть как свобода жить по своей воле и не только в выборе между добром и злом, но и в творении добра и зла, то желание — это некая сила, которая дана «высшему человеку» и позволяет ему воплотить мечту.

Другой важный аспект, вытекающий из вышесказанного, это тема судьбы у Достоевского, возможность ее не только изменить, но и творить, раздвигая рамки дозволенного, пользуясь свободой воли. Как правило, свобода воли заводит героев Достоевского «не туда» и становится для них нестерпимой.

Н. А. Бердяев справедливо подметил, что для Достоевского в свободе «подпольного» человека заложено «семя смерти», каким «свобода — это не выбор между добром и злом, а возможность творить добро или зло» (Бердяев, 1999а: 346).

В романе «Преступление и наказание» Достоевским впервые была сформулирована мысль о делении людей на «обыкновенных» и «необыкновенных». Обыкновенные люди должны жить в послушании и не имеют право преступать закон.

...«Необыкновенный» человек имеет право... то есть не официальное право, а сам имеет право разрешить своей совести перешагнуть... через иные препятствия, и единственно в том только случае, если исполнение его идеи (иногда спасительной, может быть, для всего человечества) того потребует (Достоевский, 1993: 95).

Н. А. Бердяев пишет (Бердяев, 1999b: 268):

Достоевский берет человека, отпущенным на свободу, выпавшим из космического порядка, и исследует судьбу его на свободе, открывает неотвратимые результаты путей свободы.

В отношении к человеку, «отпущенному на свободу», каким мы видим его у Достоевского, наблюдается беспощадное его обличение, переходящее, однако, в своеобразное оправдание.

Как отмечает Б. Тарасов,

Достоевский раскрывает глубочайший трагизм человеческой свободы, неизгладимые противоречия между глобальными гуманистическими идеями и планами и конкретными методами и способами их осуществления. По мнению великого инквизитора, Христос слишком переоценил силы человека, когда призвал его добровольно следовать за ним по пути подлинной свободы,

несущей вместе с самопожертвованием и страданием настоящую любовь и истинное достоинство. Слабое, порочное и неблагодарное людское племя, полагает он, неспособно вынести бремя такой свободы и высшего совершенства. Более того, в своем бесчинстве люди даже воздвигают «свободное знамя» Христова против самого Христа и свободы, постоянно бунтуя и истребляя друг друга, предпочитая небесному хлебу хлеб земной, мукам свободного решения совести в выборе добра и зла — опору на вышестоящий авторитет, свободному духовному единению — управление кесаря (Тарасов, 2006: 34).

Свобода решений игрока ставит вопрос о выборе и проблематизирует поле свободной воли. По Витгенштейну,

свобода воли состоит в том, что будущие действия не могут быть сейчас познаны. Мы могли бы их знать лишь в том случае, если причинность была бы внутренней необходимостью, подобно необходимости логического вывода (Витгенштейн, Лахути и Добронравов, 2017: 126).

У Ю. М. Лотмана выигрыш в карты определяется расчетом и случаем, а

весь так называемый петербургский, императорский период русской истории отмечен размышлениями над ролью случая (а в XVIII в. — над его конкретным проявлением, «случаем», специфической формой устройства личной судьбы в условиях «женского правления»), фатумом, противоречием между железными законами внешнего мира и жаждой личного успеха, самоутверждения, игрой личности с обстоятельствами, историей, Целым, законы которых остаются для нее Неизвестными Факторами. И почти на всем протяжении этого периода более общие сюжетные коллизии конкретизируются — наряду с некоторыми другими ключевыми темами-образами — через тему банка, фараона, штосса, рулетки — азартных игр (Лотман, 1995: 793).

Игра позволяет структурировать мир, взаимодействуя с неопределенностью, за счет четких правил и элемента случайности. С точки зрения синергетики случайность встроена в механизм эволюции и развитие систем происходит через случайный выбор возможностей в точках бифуркации. Прогнозировать варианты эволюции системы возможно, но выбор ветви происходит всегда случайно, и случай пока непредсказуем. После случая система меняется необратимо и находится новое равновесие. В игре же

достигается точка схождения смыслов, в которой случается событие, не заканчивающееся трагедией. Сбывается игра мысли и случая. Случайность, осуществляющаяся в масочных играх, совершает такой поворот, в котором

завязывается необратимая история, определяющая личностное бытие. Незримое смысловое движение, задаваемое этими играми, ведет к возможному распознаванию того, что за ними в действительности скрыто. На каком-то шаге, наблюдая за игровым тайным плетением смысла, приходишь до проникновения в собственную судьбу. В игре зреет существенность осуществления и свершения жизни. В игре таится жизнь. Жизнь, которая есть маленькая горсточка счастья и великая случайность. Случайность соткана из игры масок, небрежность с которыми заставляет считать их всего лишь чертой карнавальной забавы. Но то, что случается случайно, бывает решающим мгновением нашего дальнейшего бытия, и игра открывает доступ к пониманию сущности случайности и судьбы (Кузин, 2001: 91–99).

Суть игры — передача смыслов, которые не могут быть переданы вербально или визуально. Игра — это условность, конструирующая и конституирующая мир, язык, который может обеспечить соотнесение внешнего и внутреннего и ключ к смыслу существования. В романе Достоевского игра рассматривается как система случайностей и закономерностей, как выбор, как игра со злом, как проявление власти и как смена я-ролей и масок. Каждый герой ведет свою игру, и главный герой пытается разгадать и ее.

В то же время игра передает модель мира. Не случайно шахматы изначально были не просто игрой ума и мастерства: перед игрой в шахматы было принято бросать кости. В наши дни и в шахматах, и в го также принято сохранять в партиях момент случайности, разыгрывая цвета фигур игроков перед началом игры. Примечательно, что в немецком языке слово «случайность» происходит от глагола «выпадать» — *zufall* (*fallen* — падать).

Лотман тоже указывает на случайность (Лотман, 1995: 802–803):

«Вероятностная» картина мира, представление о том, что жизнью правит Случай, открывает перед отдельной личностью возможности неограниченного успеха и резко разделяет людей на пассивных рабов обстоятельств и «людей Рока», чей облик в европейской культуре первой половины XIX в. неизменно ассоциируется с Наполеоном. Такая характеристика героя требует, чтобы в тексте рядом с ним находился персонаж страдательный, в отношениях с которым герой раскрывает свои бонапартовские свойства. В другом аспекте сюжетного построения герой будет соотнесен с Игрой и той силой, которая эту игру ведет. Сила эта — иррациональная по самой сущности отношений банкмета и понтера — легко будет истолковываться как инфернальная, смеющаяся над героем наполеоновского типа и играющая им.

Рок, фатум вызывают акцентированное внимание литераторов XIX века, и игра как нечто связанное именно с этими понятиями приобретает колоссальное значение. Чем человек и его личность становятся ярче и свободнее, тем больший вызов он получает. Мысль XIX века уходит от детерминизма, превращая человека в творца своей судьбы, и именно случайность позволяет ее менять. Игры, популярные в XIX веке, как правило, тесно связаны со случайностью, где она имеет, можно сказать, количественное выражение, такое как карты и рулетка. Но все они так или иначе связаны со случайностью и вероятностью, хотя для некоторых существует и понятие мастерства.

Для определения рамок и понимания природы этих игр нам кажется важной позиция Ф. Г. Юнгера. Исследователь различает три рода игр: (1) игры, основанные на счастливом случае; (2) игры, основанные на искусности; (3) игры, основанные на подражании, предугадывающем или копирующем задним числом. Для первого типа игр важна вероятность, которую он определяет как повторение-возвращение, возможность рассчитать повторяемость, а игра возникает в динамике выпадения случаев. Случайности Юнгер делит на абсолютные и относительные (игра попадает в эту категорию).

Случайная игра характеризуется у Юнгера тем, что от игрока ничего не зависит: на все воля случая. В случайную игру может быть включен механизм (типа рулетки), но сам механизм не играет, и игра связана только с игроками. Однако то, что происходит с механизмом, подвержено законам вероятности. К подобным играм относятся карточные игры, пасьянсы, игры на автоматах. Проигрыш или выигрыш означают конец игры. Юнгер вводит понятие «связанный случай» — связь случайного и неслучайного, где случай, выступая как детерминирующее движение, не оказывает решающего воздействия на другие детерминации (Юнгер, Перцев, 2012).

Случай у Юнгера всегда связан с движением. Юнгер вводит временные и пространственные границы. Время в игре и вне игры разное, типология игр включает в себя и различия в отношении времени. Так, выпадение счастливого случая маркирует окончание игры, соответственно, не требуется специальное установление временных пределов. Временные рубежи в основном оказываются установлены в играх искусности, а при преподражательных и постподражательных играх детей время игры не является важным фактором, а в играх перед зрителями время определено заранее, хотя время в игре и зрительское — это разное время.

Игра на рулетке оказывается значительно шире, чем можно предположить, так как она включает не только самих игроков, но и зрителей: последние не только «болеют» за игроков, но и дают советы или же воруют деньги, пока игрок слеп из-за азарта.

ИГРА И ВЫИГРЫШ

В романе у Достоевского прослеживается мотив фатальности игры, пройдя через которую судьба героя необходимым образом должна претерпеть радикальную трансформацию. Поскольку игра не оставляет третьего варианта, промежуточного значения между выигрышем и проигрышем, это сулит герою победу или поражение, которое для русского писателя и мыслителя приобретает статус судьбоносного события. В случае выигрыша нетрудно разглядеть параллелизм с теологическим чудом, победой над фатумом и манифестацией собственной воли. В это же время проигрыш приобретает inferнальные оттенки, сулит поражение не только в плане лишения минимального финансового достатка или же падения в глазах близких, но и в плане лишения возможности самополагания в качестве субъекта волеизъявления.

В ситуации игры на рулетке есть только две возможности: выиграть и проиграть. Бинарная оппозиция выигрыша и проигрыша является строгой, не оставляющей места для промежуточных вариантов. Репрезентация этого принципа содержится в следующих выражениях естественного языка: «либо пан, либо пропал», «кто не рискует, тот не пьет шампанское», «от умного риска до победы близко».

Примечательно, что сам автор допускает возможность не случайного выигрыша, а некоего «правильного выбора», сделанного путем наблюдения за закономерностями. Расчет в чистом виде невозможен, но систему закономерностей, обладая холодным умом, проследить реально. То есть человек может в определенной мере сам участвовать в игре, а не только передавать себя на волю случая. Сам автор искал способы выиграть и найти свою систему, что мы видим и у его героя. Послушаем героя (Д7. Т. 6: 159):

Между тем я наблюдал и замечал; мне показалось, что собственно расчет довольно мало значит и вовсе не имеет той важности, которую ему придают многие игроки. Они сидят с разграфленными бумажками, замечают удары, считают, выводят шансы, рассчитывают, наконец ставят и — проигрывают точно так же, как и мы, простые смертные, играющие без расчета. Но зато я вывел одно заключение, которое, кажется, верно: действительно, в течении случайных шансов бывает хоть и не система, но как будто какой-то порядок,

что, конечно, очень странно. Например, бывает, что после двенадцати средних цифр наступают двенадцать последних; два раза, положим, удар ложится на эти двенадцать последних и переходит на двенадцать первых. Упав на двенадцать первых, переходит опять на двенадцать средних, ударяет сряду три, четыре раза по средним и опять переходит на двенадцать последних, где, опять после двух раз, переходит к первым, на первых опять бьет один раз и опять переходит на три удара средних, и таким образом продолжается в течение полутора или двух часов. Один, три и два, один, три и два. Это очень забавно. Иной день или иное утро идет, например, так, что красная сменяется черною и обратно почти без всякого порядка, поминутно, так что больше двух-трех ударов сряду на красную или на черную не ложится. На другой же день или на другой вечер бывает сряду одна красная; доходит, например, больше чем до двадцати двух раз сряду и так идет непременно в продолжение некоторого времени, например в продолжение целого дня.

Основным залогом выигрыша Достоевский считал холодный ум. И идеальный игрок как раз не главный герой, а девушка, которая упоминалась в романе два раза и которая играла именно из-за нужды в деньгах очень аккуратно, ставила очень мало, а выигрывая — сразу уходила. Для выигрыша нужен не азарт, а хладнокровие.

И еще (Д7. Т. 6: 151):

Как только я вошел в игорную залу (в первый раз в жизни), я некоторое время еще не решался играть. К тому же теснила толпа. Но если б я был и один, то и тогда бы, я думаю, скорее ушел, а не начал играть. Признаюсь, у меня стучало сердце, и я был не хладнокровен; я наверное знал и давно уже решил, что из Рулетенбурга так не выеду; что-нибудь непременно произойдет в моей судьбе радикальное и окончательное. Так надо, и так будет. Как это ни смешно, что я так много жду для себя от рулетки, но мне кажется, еще смешнее рутинное мнение, всеми признанное, что глупо и нелепо ожидать чего-нибудь от игры. И почему игра хуже какого бы то ни было способа добывания денег, например, хоть торговли?

Сам разговор о хладнокровии интересен тем, что предполагается возможность «неслучайного» выигрыша в игру со случаем. При этом рулетка была для Достоевского воплощением слепого рока, хотя он и придумал некую систему игры, при которой должен был обязательно выигрывать. В своих письмах он указывал на то, что ему всегда мешали эмоции.

ИГРА ЗА СЕБЯ

Достоевский устами своего героя сообщает (там же: 154):

Мысль, что я приступаю к игре не для себя, как-то сбивала меня с толку. Ощущение было чрезвычайно неприятное, и мне захотелось поскорее раз-

вязаться с ним. Мне все казалось, что, начиная для Полины, я подрываю собственное счастье. [...] Таким образом, из десяти фридрихсдоров у меня появилось вдруг восемьдесят. Мне стало до того невыносимо от какого-то необыкновенного и странного ощущения, что я решил уйти. Мне показалось, что я вовсе бы не так играл, если б играл для себя.

Это очень важный момент, который почему-то незначительно отражен в исследовательской литературе. Как мы уже говорили ранее, для Достоевского игра приобретает фаталистическое значение: в игре максимально возможная ставка — жизнь, как при дуэли.

Этому измерению игры можно найти подтверждения в истории. Как известно, в карты проигрывали целые имения и состояния, а кроме того еще и жен. На востоке при игре в го довольно часто осуществлялась реализация этой максимальной ставки, т. к. если не было того, что поставить на кон, то ставили свою жизнь.

В связи с этим зададимся вопросом: возможно ли играть за другого? Если максимальной возможной ставкой является жизнь, как можно играть за другого? Это нарушало бы принцип максимальной возможной ставки и вместе с тем внутренний порядок мироздания, в который человек приходит один, сам за себя и со своей душой. Игра за себя связана напрямую с судьбой, именно это измерение игры занимает центральное место в рассмотрении Достоевского.

В отличие от Ницше, пошедшего дальше в отделении от Бога, из которого и черпает силы свобода воли и творчества человека, Достоевский относит игру с судьбой скорее к искушению, и выход тут вовсе невозможен — только возврат, покаяние и прощение.

Но если не рассматривать судьбу как нечто детерминированное, а при наличии свободы воли это сложно, то проще понимать ее в рамках синергетики и в терминах сложности, тогда свобода воли и случайности совместимы и способны формировать эту судьбу. И здесь нам кажется довольно любопытной позиция Секацкого (Секацкий, 2017: 44):

Судьба принадлежит к классу квантовых нелокальностей, она тоже своего рода кошка из отряда кошачьих Шредингера. При этом она никакая не злодейка, а, наоборот, спасительница, ведь и свобода воли есть мерцающий режим присутствия в соответствии с судьбой. Но простой принадлежностью к квантово-кошачьим дело здесь не исчерпывается. Прежде мы по умолчанию рассматривали линейные суперпозиции, которые как раз и представлены комплектом двух состояний. Судьба, конечно, не является линейной суперпозицией, хотя в частных случаях она и может быть сведена к альтернативе ($p\uparrow$, $p\downarrow$). Судьба — это именно тайная комбинация, складываемая даже не из

пяти карт, как в обычном покере, а из куда более обширного набора, где одна или несколько карт могут внезапно открыться, причем либо только «для себя», либо для всех участников этой партии. Да и карты судьбы, ее игральные кости, не имеют стандартного вида, они обычно неопознаваемы в качестве альтернатив друг другу.

Стоит обратить внимание на то, что герои Достоевского постоянно меняют свою судьбу в худшую сторону, как только начинают руководствоваться своей волей. Некоторые из них осознают, что почти погубили себя, и тогда у них появляется шанс.

АЗАРТНАЯ ИГРА

Азарт объясняется нейронаукой как неудовлетворенность желанием: человек расстраивается одинаково при том, что он выиграл (но поставил мало, а мог больше), и при том, что проиграл, и в этом, конечно, лежит природа азарта и желанья отыграться или продолжить игру. При выигрыше и проигрыше активируются одни и те же зоны мозга. С этих позиций, исходя из текста романа «Игрок», мы можем говорить о прогрессирующей болезни у игрока и ссылаться на описание симптомов, но едва ли Достоевский ставил целью описать игровую аддикцию с научной точки зрения, учитывая, что Евангелие на протяжении жизни было его настольной книгой.

По сути, для выигрыша нужен холодный ум. Главный герой романа советует бабушке, как играть, видя ее промахи со стороны (Д7. Т. 6: 218):

На этот раз я всеми силами старался внушить ей ставить как можно меньше, убеждая ее, что при обороте шансов всегда будет время поставить и большой куш. Но она была так нетерпелива, что хоть и соглашалась сначала, но возможности не было сдержать ее во время игры. Чуть только она начинала выигрывать ставки в десять, в двадцать фридрихсдоров, — «Ну, вот! Ну, вот! — начинала она толкать меня, — ну вот, выиграли же, — стояло бы четыре тысячи вместо десяти, мы бы четыре тысячи выиграли, а то что теперь? Это все ты, все ты!» И как ни брала меня досада, глядя на ее игру, а я наконец решил молчать и не советовать больше ничего.

Старуха у Достоевского, скорее всего, возникает как отсылка к «Пиковой даме» Пушкина. В обоих произведениях о героинях говорят «старая ведьма», и, что примечательно, обе они являются причиной возникновения страсти к игре. Фигура бабушки воплощает в себе безудержный игровой азарт. Она в наивысшей степени хочет изменить свою судьбу: родственники все ждут ее смерти и наследства. По городу даже идет

слух, что она специально проигралась, чтобы не оставить ничего своим родственникам. Она играет страстно и сумбурно, в чем воплощается ее неистовое желание не подчиняться судьбе. В противном случае ее постигла бы участь умереть и осчастливить этим почти случайных людей. Именно она делает главного героя игроком, своим изначальным выигрышем и азартом пробуждая в нем аналогичное чувство и стремление к соразмерному успеху.

Связь бабушки и главного героя романа подчеркивается еще и следующим совпадением: с разницей в один день бабушка проигрывает 100 тысяч, а главный герой 100 тысяч выигрывает.

На другой день она проигралась вся окончательно. Так и должно было случиться: кто раз, из таких, попадает на эту дорогу, тот — точно с снеговой горы в санках катится, все быстрее и быстрее. Она играла весь день до восьми часов вечера (Д7. Т. 6: 225).

У Достоевского азарт проблематизируется онтологически, речь идет о добре и зле, свободе воли и демоническом начале, с которым человеку справиться невозможно. В наивысшей точке романа игра заменяет главному герою любовь: в какой-то момент он ловит себя на том, что совсем не думал о Полине. Азарт и страсть к игре затмила собой все: «я чувствую себя не хорошо: больным, нервным, раздражительным, фантастическим и, в иных случаях, теряю над собою волю» (там же: 174).

В связи с анализом романа обратимся к исследователям творчества писателя. Так, Достоевский оказал огромное влияние на чешского феноменолога Яна Паточку, который в текстах писателя (главным образом в «Братьях Карамазовых» и «Записках из подполья») видел продолжение идей философии смысла Канта и развитие их в моральной теологии, а также ответ на вопрос о способности цели придать смысл миру. Он обращался к текстам Достоевского в рамках экзистенциальной философии. Но нам также кажутся важными его рассуждения о демоническом. Это очень созвучно позиции Достоевского-автора в текстах.

Демоническое начало здесь представлено как подчинение чужой, очень сильной воле, что ведет к утрате воли собственной. Паточка обозначает это состояние как демоническое измерение (Паточка, Прилуцкий, 2008: 124–125):

демоническое подчинят человека и, словно в экстазе, ему кажется, что он свободен, но на самом деле он подчиняется силе, которую он не в состоянии контролировать. Захваченность человека этой силой, демонизм как в виде скрытых аллегорий, так и в виде непосредственных образов; соблазн

и сладострастие; все это — составляющие оргиастического начала. Оргизм является следствием вмешательства внешних, неподвластных человеку сил. Эти силы соблазняют ступить на более простой путь, который, тем не менее, оказывается не подлинным, поскольку уведит человека от его суги.

Вместе с тем мы склонны считать, что у Достоевского речь идет об искушении, которому у человека, казалось бы, нет сил противостоять, но все-таки он может попытаться найти силы в любви и вернуть себе самого себя, как это произошло с Раскольниковым.

Демоническое в связи с игрой не только интуитивно чувствовал Достоевский и не только рассматривал Паточка на примере как раз романов Достоевского, но и изучал антрополог Гирц, который исследовал петушинные бои балийцев как игру. Мотив демонического азарта, разыгрываемого в бою (игру можно рассматривать и как специфическую форму ведения боя), прослеживается у Гирца в связи с изучением специфики петушинных боев (Гирц, Лазарева, 1977: 13):

Связь петухов и петушинных боев с этими силами, со звероподобными демонами, которые все время грозят завоевать небольшое открытое пространство, где балийцы с таким тщанием построили свою жизнь, довольно очевидна. Петушинный бой, любой петушинный бой — это в первую очередь кровавое, с соответствующими церемониями и пением, жертвоприношение демонам, совершаемое для утоления их ненасытного, каннибальского голода. Ни один храмовый праздник не начинается до этого жертвоприношения. [...] Человек, проигравший важный бой, может в порыве чувств разрушить семейные святыни и проклясть богов, то есть совершить акт метафизического (и социального) самоубийства.

Примечательно, что в этом отрывке мы сталкиваемся с рядом важных мотивов, к которым мы обращаемся в других частях данной статьи, а именно с проблематикой боя (в нашем случае игры) как переходом к измерению сакрального и риском потери себя.

Сам Достоевский смог покончить с игрой только в третью поездку в Германию, и в этом ему помогло религиозное чувство. Поиск православного храма привел его к синагоге (авторства того же архитектора, что и у искомого православного храма, т. е. внешне они были чем-то похожи). После этого он больше не возвращался к игре. Вполне возможно, что чем сильнее человек, тем сильнее искушение ему дается и тем сильнее чужая воля, стремящаяся к установлению собственного диктата, к подмене. Как показывает Достоевский на примере выстраиваемых отношений главного героя и игры, возможно, именно в прохождении

через искушение и в преодолении чужой воли и кроется смысл истинного христианского освобождения. Неслучайно роман заканчивается следующими словами (Д7. Т. 6: 264):

Завтра же, — о, если б можно было завтра же отправиться! Вновь возродиться, воскреснуть. Надо им доказать... Пусть знает Полина, что я еще могу быть человеком. Стоит только... теперь уж, впрочем, поздно, — но завтра... О, у меня предчувствие, и это не может быть иначе! У меня теперь пятнадцать луидоров, а я начинал и с пятнадцатью гульденами! Если начать осторожно... — и неужели, неужели уж я такой малый ребенок! Неужели я не понимаю, что я сам погибший человек. Но — почему же я не могу воскреснуть. Да! стоит только хоть раз в жизни быть расчетливым и терпеливым и — вот и все! Стоит только хоть раз выдержать характер, и я в один час могу всю судьбу изменить! Главное — характер. Вспомнить только, что было со мною в этом роде семь месяцев назад в Рулетенбурге, пред окончательным моим проигрышем. О, это был замечательный случай решимости: я проиграл тогда все, все... Выхожу из воксала, смотрю — в жилетном кармане шевелится у меня еще один гульден. «А, стало быть, будет на что пообедать!» — подумал я, но, пройдя шагов сто, я передумал и воротился. Я поставил этот гульден на *manque* (тот раз было на *manque*), и, право, есть что-то особенное в ощущении, когда один, на чужой стороне, далеко от родины, от друзей и не зная, что сегодня будешь есть, ставишь последний гульден, самый, самый последний! Я выиграл и через двадцать минут вышел из воксала, имея сто семьдесят гульденов в кармане. Это факт-с! Вот что может иногда значить последний гульден! А что, если б я тогда упал духом, если б я не посмел решиться? Завтра, завтра все кончится!

В приведенном сюжете мы наблюдаем попытку главного героя выйти из искушения. На одной чаше весов помещаются любовь и воскресение, на другой — возможность в один час изменить судьбу. При этом Достоевский считал, что ему мешают в игре именно эмоции, т. е. если бы он был играл методично и с холодным умом, то мог бы зарабатывать игрой. Эта линия прослеживается и в рассуждениях главного героя, что было рассмотрено нами на примере с бабушкой. Так, азарт в игре у Достоевского приобретает оттенок демонической силы, стремящейся к подавлению и подмене воли игрока, при этом противопоставление иррациональному демоническому началу хладнокровной расчетливой игры показывает, что гарантированный регулярный выигрыш возможен скорее во втором случае. Однако азарт и захваченность становятся условиями возможности радикального переворота и перестройки собственной субъективности, нахождения истинного себя в испытании.

ТЕМА МАСКИ

У Достоевского игра понимается и как определенный модус бытия, и как проблема идентичности в бесконечной смене я-ролей. Игра в карты — одна из самых распространенных в XIX веке игр и одна из самых часто упоминаемых в литературе того времени. Так, в 1827 году была выпущена анонимная книга «Жизнь игрока, описанная им самим, или открытие хитрости карточной игры», где среди прочего утверждалось, что игрок должен быть, смотря по обстоятельствам, шалуном, философом, мотом, экономом, нежным, сердитым, вспыльчивым, мягкосердечным, добронравным, великодушным, а иногда даже дураком. И это — не что иное, как маски.

Но главный герой в «Игроке» — шут или даже джокер. Он не всегда говорит правду о себе и может быть другой фигурой / картой, в чем опять-таки прослеживается элемент случайности, присущий игре. Например, будучи учителем, он вхож в семью генерала, а, выиграв денег на рулетке, он и вовсе уезжает с его куртизанкой в Париж, примерив на себя совсем другую жизнь, полную светских удовольствий и расточительства. Он может позволить себе быть кем угодно, и эту свободу ему дает игра. Маска позволяет объективировать человека в социальном пространстве и становится знаком собственного бытия. Примечательно, что, как только главный герой уезжает в Париж, он передает свой выигрыш мадам Бланш, он действительно едет с ней в Париж, но становится незаметным, т. е. почти невидимым: даже когда генерал приезжает к ней в Париж и женится, он не воспринимает главного героя никак, равно как и гости. Так, герой, способный примерять на себя различные маски, одновременно с этим способен приобретать статус почти что невидимки. В творчестве Достоевского тема маски наиболее полно раскрыта в «Двойнике».

Тема масок активно прослеживается у Ницше, который оказывает известное влияние на становление Достоевского как мыслителя, хотя влияние было обоюдным. Маска — это внешняя оболочка, следствие культурного и общественного опосредования, она скрывает суть и истинное лицо, приукрашивая его. Волошин говорит о том, что маски являются «самозащитой личности в тесном устоявшемся общественном строе» (Волошин, 1988: 282).

В XIX веке сформировались некие светские правила поведения за игрой в карты, по которым герой должен быть в зависимости от обстоятельств шалуном, философом, мотом, экономным и даже дураком, когда речь идет о закреплении конкретных типов масок в социуме.

ИГРА КАК МОДЕЛЬ МИРА И СОЦИУМА. ИГРА И ВЛАСТЬ

Игра передает модель мира. Описание немецкого и русского мира автор «Игрока» дает через отношение к деньгам. Немцы копят и работают, русские живут в предвкушении фортуны.

А по моему мнению, рулетка только и создана для русских, — сказал я, и когда француз на мой отзыв презрительно усмехнулся, я заметил ему, что, уж конечно, правда на моей стороне, потому что, говоря о русских как об игроках, я гораздо более ругаю их, чем хвалю, и что мне, стало быть, можно верить. [...] Тем не менее нам, русским, деньги тоже нужны, — прибавил я, — следовательно, мы очень рады и очень падки на такие способы, как например рулетки, где можно разбогатеть вдруг, в два часа, не трудясь. Это нас очень прельщает; а так как мы и играем зря, без труда, то и проигрываемся (Д7. Т. 6: 161).

Англичанин в конце романа тоже говорит, что игра свойственна именно русскому народу и это национальная черта — ожидать случая, чтобы изменить свою жизнь, вместо кропотливого труда.

Игра бывает грязная (игра всякой «сволочи»), ради наживы, и чистая, ради удовольствия.

Есть две игры, одна — джентльменская, а другая плебейская, корыстная, игра всякой сволочи. [...] Джентльмен, например, может поставить пять или десять луидоров, редко более, впрочем, может поставить и тысячу франков, если очень богат, но собственно для одной игры, для одной только забавы, собственно для того, чтобы посмотреть на процесс выигрыша или проигрыша; но отнюдь не должен интересоваться своим выигрышем. [...] Одним словом, на все эти игорные столы, рулетки и trente et quarante он должен смотреть не иначе, как на забаву, устроенную единственно для его удовольствия. [...] Сволочь действительно играет очень грязно. Я даже не прочь от мысли, что тут у стола происходит много самого обыкновенного воровства. [...] Я заметил, например, что нет ничего обыкновеннее, когда из-за стола протягивается вдруг чья-нибудь рука и берет себе то, что вы выиграли (там же: 152–153).

Игра в своем высшем проявлении должна быть забавой и не включать в себя личность. Корыстная игра ради наживы допустима только у низших людей. Т. е. игра является полем сегрегации по принципу цели. Эмоции и включенность становятся чем-то сродни плохому тону, и проигрывать надо красиво, что опять возвращает нас к теме масок и социального поведения, которое является тоже своеобразной игрой или отражением другой игры.

Для понимания игры нам необходимо осознавать, с кем она ведется и против кого. В ситуации игры в карты ясно, что играют двое или

более людей и это игра мастерства и случая. Но в ситуации с рулеткой все гораздо сложнее. Люди играют с чем-то трансцендентным, но есть и сама игра (то есть которая играет сама), и проигрыш / выигрыш выбрасывают игрока из ее руслу, но при этом она может продолжать происходить здесь и сейчас. Иными словами, есть власть игры и власть игрока, который ведет игру.

В ходе игры осуществляется противостояние игрока принципам и внутренней логике игры, при котором главной задачей игрока является выигрыш, чему, можно сказать, игра не всегда соответствует. Так, игра может быть рассмотрена в качестве самостоятельной онтологической модели, в которой нет субъекта или объекта игры, как это делает Гадамер (Гадамер, Булова, 1988). Для Гадамера субъектом игры, строго говоря, является не субъективность вовлеченного актора (игрока или зрителя), а сама игра в процессе игры. При этом собственная сущность игры не конституирована игроком, но наличие такового позволяет игре достичь своего воплощения. Как будет рассмотрено позднее в связи с обращением к вопросу топологии игры, у Достоевского мы можем наблюдать попытку расширения игры до принципа функционирования всего Рулетенбурга. В этом проявляется один из аспектов власти самой игры.

Аспект властных отношений в игре связан с изменением собственного социального статуса благодаря выигрышу или проигрышу. «Власть — это стратегические игры», — писал М. Фуко, понимая под игрой

множество процедур, приводящих к определенному результату, который — в зависимости от принципов и процедурных правил — можно считать значимым или незначимым, выигрышным или проигрышным (Фуко, Скуратов, 2006: 267, 264).

Для игроков правила игры — власть, выигрыш тоже власть, структура игры — матрица общественного сознания — тоже власть. Энергия (можно отнести сюда деньги и труд, выработку чего-либо) — это подтверждение власти, ее эквивалент. Власть дает возможность менять или задавать правила, т. е. она дает максимальную свободу выигрывающему игроку: чем больше власти, тем больше свободы.

Власть связана с понятием статуса и иерархии. Власть в игре позволяет изменить свое положение в обществе. То есть, к примеру, можно быть в обществе никем, но быть богом в игре. И в игре на деньги можно изменить свой социальный статус. Случайность способна дать

самый быстрый выигрыш. Власть — это и способность подчинять других своей воле.

Хейзинга вводит понятие воли к власти в отношении к игре. С его точки зрения, суть игры составляет состязание — выражение воли к власти или «агональный инстинкт» (Хейзинга, Сильвестров, 2011).

Тема власти денег у Достоевского регулярно прослеживается: «деньги — чеканеная свобода» (Дзо. Т. 4: 17), но наиболее точно тема власти денег выражена в «Подростке» (Дзо. Т. 13: 74):

Мне не нужно денег, или, лучше, мне не деньги нужны; даже и не могущество; мне нужно лишь то, что приобретается могуществом и чего нельзя приобрести без могущества: это уединенное и спокойное сознание силы! Вот самое полное определение свободы, над которым так бьется мир! Свобода! Я начертал наконец это великое слово... Да, уединенное сознание силы — обаятельно и прекрасно. У меня сила, и я спокоен.

В письме Н. Н. Страхову Достоевский говорит (Данилова, 2015: 249):

...все его жизненные соки, силы, буйство, смелость пошли на рулетку. Он — игрок, и не простой игрок, так же как скупой рыцарь Пушкина не простой скупец.

Эйфория власти дается в игре через победу и выигрыш: «Ощущал я только какое-то ужасное наслаждение — удачи, победы, могущества» (Д7. Т. 6: 239).

Игра также всегда имеет локацию и границы, и Достоевский ограничил ее не только пределами казино, но и пределами города.

ГОРОД РУЛЕТЕНБУРГ И ГРАНИЦЫ ИГРЫ

До сих пор ведутся споры, какой город стал прототипом Рулетенбурга: Висбаден или Гамбург. У самого Достоевского в тексте фигурирует Гамбург, однако известно, что в 1862 г. русский писатель приехал в Берлин, а затем отправился в Висбаден через Дрезден и Франкфурт-на-Майне и впервые подошел к рулетке именно в Висбадене, где потерпел поражение в игре. Второй раз Достоевский приехал тоже туда с теми же целями, ожидая от игры решения своих финансовых проблем. Он выиграл больше 10 тысяч франков, разделил сумму на две части, и одну часть действительно отправил домой, как и хотел, однако вторую часть полностью проиграл. Третья поездка была ознаменована серией выигрышей и проигрышей, что продолжалось до тех пор, пока Достоевскому не удалось выйти из порочного круга, обратившись в веру.

Читая роман «Игрок», можно увидеть пример функционирования игры как особенного пространства, расширяющегося и подчиняющего собственной логике весь город. Так, игра в рулетку имеет свои правила, структуру и своих «стражей» (крупье), участников и зрителей (просто зрителей и тех, кто отчасти принимает участие в игре, включая воришек, т. е. активных зрителей и пассивных, или участников второго порядка). Перечисленные элементы вносят различие в игровое и неигровое пространства. Имеется определенный порог входа игру: нужны деньги для минимальной ставки. Кроме того, можно отметить мотив жертвоприношения как размыкающее действие, позволяющее субъекту осуществить переход в пространство игры. Минимальная ставка может быть рассмотрена как такая жертва, позволяющая стать участником игры, причастным к происходящему в ее пространстве.

Хейзинга первым говорит о магическом круге как о границе игры. Юнгер же в своей концепции границ игры различает пространство вне игры и игровое. Пространство игры счастливого случая у Юнгера строго ограничено, размечено и часто предстает застывшей симметрией, в то время как лежащее вне игры пространство уже не принадлежит игре.

Но вернемся к Рулетенбургу. Название для города Достоевский придумал, более того, изначально роман так и назывался. Это дало основание для споров касательно города, ставшего прототипом. Примечательно, что игра в рулетку становится системобразующим предприятием города. Разные люди приезжают сюда играть, и город живет игрой, обсуждением и наблюдением за игрой других или же паразитированием на ней, что делают поляки в романе.

За игорными рулеточными столами и на другом конце залы, где помещался стол с *trente et quarante*, толпилось, может быть, полтора или двести игроков, в несколько рядов. Те, которые успевали протесниться к самому столу, по обыкновению, стояли крепко и не упустили своих мест до тех пор, пока не проигрывались; ибо так стоять простыми зрителями и даром занимать игорное место не позволено. Хотя кругом стола и уставлены стулья, но немногие из игроков садятся, особенно при большом стечении публики, потому что стоя можно установиться теснее и, следовательно, выгадать место, да и ловчее ставить. Второй и третий ряды теснились за первыми, ожидая и наблюдая свою очередь; но в нетерпении просовывали иногда чрез первый ряд руку, чтоб поставить свои куши. Даже из третьего ряда изловчались таким образом просовывать ставки; от этого не проходило десяти и даже пяти минут, чтоб на каком-нибудь конце стола не началась «история» за спорные

ставки. Полиция воксала, впрочем, довольно хороша. Тесноты, конечно, избежать нельзя; напротив, наплыву публики рады, потому что это выгодно; но восемь крушеров, сидящих кругом стола, смотрят во все глаза за ставками, они же и рассчитываются, а при возникающих спорах они же их и разрешают. В крайних же случаях зовут полицию, и дело кончается в минуту. Полицейские помещаются тут же в зале, в партикулярных платьях, между зрителями, так что их и узнать нельзя. Они особенно смотрят за воришками и промышленниками, которых на рулетках особенно много, по необыкновенному удобству промысла. В самом деле, везде в других местах воровать приходится из карманов и из-под замков, а это, в случае неудачи, очень хлопотливо оканчивается. Тут же, просто-запросто, стоит только к рулетке подойти, начать играть и вдруг, явно и гласно, взять чужой выигрыш и положить в свой карман; если же затеется спор, то мошенник вслух и громко настаивает, что ставка — его собственная. Если дело сделано ловко и свидетели колеблются, то вор очень часто успевает оттягать деньги себе, разумеется если сумма не очень значительная. В последнем случае она, наверное, бывает замечена круперами или кем-нибудь из других игроков еще прежде. Но если сумма не так значительна, то настоящий хозяин даже иногда просто отказывается продолжать спор, совестясь скандала, и отходит. Но если успевают вора изобличить, то тотчас же выводят со скандалом (Д7. Т. 6: 201).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Философию Достоевского принято рассматривать как антропологическую. Но любая философская система антропологична, т. к. не может исключить человека как познающего субъекта. Если мы говорим о литературе, а она в XIX веке была на пике своего могущества и популярности как общественное явление, то, конечно, предмет ее в любом случае человек. Игра — это прежде всего коммуникация. Тогда как в парной игре или коллективной человек играет с человеком, то возникает вопрос: с кем играет человек, бросая кости или играя в рулетку? С казино? Или с мирозданием? С собой? С Богом? Кто с кем играет?

Мартин Бубер, израильский экзистенциальный философ, акцентировал различия между диалогом с субъект-субъектным отношением и управлением субъект-объектным отношением, обозначая два типа отношения человека к окружающей действительности: «Я-Ты», предполагающее «перетекание из Я в Ты», подлинное понимание и взаимность общающихся людей; и отношение «Я-ОНО», когда человек, будучи субъектом сознания и действия, воспринимает окружающие его предметы и других людей в качестве безличных объектов, служащих для утилитарного использования, эксплуатации, манипулирования. Бытие людей

делится, таким образом, на диалогическое существование, когда развертывается диалог между личностью и окружающим миром, между личностью и Богом, и монологическое (эгоцентрическое) существование.

Вполне возможно, что рассмотрение игры у Достоевского может быть вписано в эту модель. Принимая этот тезис, можно сказать, что через игру у главного героя происходит коммуникация с Богом, в том смысле, что готовность рискнуть всем, проявляемая в игре в рулетку, становится перед героем как вопрос экзистенциальный. Существенный финансовый риск заставляет героя буквально ставить свою жизнь на карту, испытывать свою судьбу. В этом риске потерять абсолютно все, что герой имеет, — от минимальных средств на жизнь до взаимоотношений с близкими людьми — ему открывается понимание сущности игры как пространства выбора, волеизъявления. Контингентность игры и детерминированность внешним, которое может пониматься и как подчиненность логике самого игрового пространства, и как проявление космологической воли, у Достоевского принимает характерный для всего его творчества и мировосприятия религиозный оттенок.

Испытав влияние Канта и будучи писателем христианского внутреннего духа, Достоевский пытается показать трансформацию идеи цели, морали и свободы воли. Игра дает конкретизацию выбора. Если гадание, например, на книге перемен, позволяет сформулировать «запрос» (к кому? — тоже вопрос), то игра со случаем заставляет формулировать выбор. И на этот выбор приходит ответ. Выигрыш или проигрыш — это однозначный ответ, как «0» и «1».

Спустя века игра осталась практически неизменной, она вызывает те же чувства и эмоции, что и раньше, имеет свои границы, свои зоны влияния, участников и, главное, она играется сама и не всегда может быть прекращена по воле игрока.

Мы попытались рассмотреть игру в контексте вопросов о свободе воли, о соотношении свободы и демонического, о структурировании Хаоса посредством игры, равно как и понимания соотношения воли, игры, свободы как искушения, покаяния, прощения, воли случая и судьбы в романе «Игрок» Ф. М. Достоевского.

СОКРАЩЕНИЯ

- Д7 *Достоевский Ф. М.* Собрание сочинений : в 7 т. — М. : Мир книги, Литература, 2007–2008.
Т. 6 : Идиот. Книга 2. — 2008.

- Дзо *Достоевский Ф. М.* Полное собрание сочинений : в 30 т. / под ред. В. Г. Базанова, Г. М. Фридлендера, В. В. Виноградова. — М., Л. : Наука, 1972–1990.
Т. 4 : Записки из мертвого дома / под ред. И. Д. Якубовича. — 1972.
Т. 13 : Подросток / под ред. Г. Я. Галагана. — 1975.

ЛИТЕРАТУРА

- Бердяев Н. А.* Миросозерцание Достоевского. — Харьков : Фолио, 1999а.
Бердяев Н. А. Самопознание. — М. : Мысль, 1999b.
Витгенштейн Л. Логико-философский трактат / пер. с нем. Д. Г. Лахути, И. С. Добронравова. — М. : Канон+, РООИ «Реабилитация», 2017.
Волошин М. Лики творчества / под ред. В. А. Мануйлова, В. П. Купченко, А. В. Лаврова. — Л. : Наука, 1988.
Гадамер Г.-Г. Истина и метод : основы философской герменевтики / общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова ; пер. с нем. И. Буровой. — М. : Прогресс, 1988.
Гириц К. Глубокая игра : заметки о петушиных боях у балийцев / пер. с англ. Е. Лазаревой. — М. : Ад Маргинем Пресс, 1977.
Данилова Н. К. «Игрок» и особенности романа Достоевского // Царскосельские чтения. — 2015. — Т. 1, № 19. — С. 249–253.
Достоевский Ф. М. Преступление и наказание. — М. : Славянка, 1993.
Кузин И. В. Экзистенциальная «пропозиция» игры : парадоксальный модус бытия // Сборник материалов конференции Санкт-Петербург / под ред. Д. У. Орлова, К. С. Пигрова, А. К. Секацкого. — СПб. : Санкт-Петербургское философское общество, 2001. — С. 91–99. — («Symposium», Социальная аналитика ритма ; 13).
Лотман Ю. М. «Пиковая дама» и тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века // Пушкин : Биография писателя; Статьи и заметки, 1960–1990; «Евгений Онегин»: комментарий. — СПб. : Искусство-СПБ, 1995. — С. 786–814.
Мацумото К. Шахматные мотивы у А. С. Пушкина и В. В. Набокова // . — 2017. — № 31. — С. 21–35.
Паточка Я. Еретические эссе о философии истории / пер. с чеш. П. Прилуцкого. — Минск : ИП Логвинов, 2008.
Секацкий А. Философия возможных миров : очерки. — СПб. : Лимбус Пресс, 2017.
Тарасов Б. Н. Художественное завещание Достоевского. — М. : Эксмо, 2006.
Фуко М. Интеллектуалы и власть. Избранные политические статьи, выступления и интервью 1970–1984. Часть 3 / пер. с фр. Б. М. Скуратова. — М. : Практис, 2006.
Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры / пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова. — СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011.

Юнгер Ф. Г. Игры. Ключ к их значению / пер. с нем. А. В. Перцева. — СПб. : Владимир Даль, 2012.

Koroleva, K. A. 2021. "Glubokaya igra. Roman 'Igrok' Dostoyevskogo [Deep Play. 'The Gambler' by Dostoevsky]" [in Russian]. *Filosofiya. Zhurnal Vysshey shkoly ekonomiki [Philosophy. Journal of the Higher School of Economics]* 5 (3), 117–139.

КСЕНИЯ КОРОЛЕВА

PHD STUDENT

RAS INSTITUTE OF PHILOSOPHY (MOSCOW, RUSSIA); ORCID: 0000-0003-4600-9425

DEEP PLAY. "THE GAMBLER" BY DOSTOEVSKY

Submitted: June 25, 2021. Reviewed: Aug. 10, 2021. Accepted: Aug. 13, 2021.

Abstract: This study focuses on the phenomenon of the play and the figure of the player in Fyodor Mikhailovich Dostoevsky. The main source for this paper is his novel *The Gambler*, published in 1886, as well as other works and biographical information. It is important to note that Dostoevsky views the play from the perspective of a religious thinker, so the problematic of gambling acquires in his works a demonic dimension and the status of a trial for the protagonist, during which a radical transformation of his personality and spiritual transformation is assumed. We place Dostoevsky's considerations within a broader context of philosophical thought on the phenomenon of play, both those of Dostoevsky's own era and those of contemporary times. Dostoevsky's consideration of the phenomenon of play in this article is divided into several fundamentally important aspects. We have referred to the significance of games for nineteenth-century culture, showing that the games widespread in society correlated directly with the social consciousness of the time. We have pointed out the problematic relationship between chance, free will and fate inherent in playing games of chance, demonstrating the communicative and existential aspect of play. Finally, it has been shown that playing activity has the potential to act as a simulation of the world, as well as a projective play out of various social roles, due to the change in player masks that playing activity necessarily implies. The findings of this study were as follows: it was shown that in Dostoevsky's novel, play is seen as a system of contingencies and regularities, as a choice, as an ethically coloured phenomenon, and as a manifestation of power. Dostoevsky proposes the game as a communication with the universe, an attempt to change destiny, a manifestation of free will in the God-man. Dostoevsky shows the human soul and its suffering in the temporal duration created by the process of play and in the specific space of play he outlines in his description of the fantastical city of Roulethenburg.

Keywords: Dostoevskiy, Play, Player, Gambling, Free Will, Fate.

DOI: 10.17323/2587-8719-2021-3-117-139.

REFERENCES

- Berdyayev, N. A. 1999a. *Mirosozertsaniye Dostoyevskogo [Dostoevsky]* [in Russian]. Khar'kov: Folio.
- . 1999b. *Samopoznaniye [Self-Knowledge]* [in Russian]. Moskva [Moscow]: Mysl'.
- Danilova, N. K. 2015. "Igrok' i osobennosti romana Dostoyevskogo ['The Gambler' and Features of Dostoevsky's Novel]" [in Russian]. *Tsarskosel'skiye chteniya [Tsarskoye Selo Readings]* 1 (19): 249–253.

- Dostoyevskiy, F. M. 1972–1990. *Polnoye sobraniye sochineniy [Complete Works]* [in Russian]. Ed. by V. G. Bazanov, G. M. Fridlender, and V. V. Vinogradov. 30 vols. Moskva [Moscow] and Leningrad: Nauka.
- . 1993. *Prestupleniye i nakazaniye [Crime and Punishment]* [in Russian]. Moskva [Moscow]: Slavyanka.
- Foucault, P.-M. 2006. *Intellektualy i vlast'. Izbrannyye politicheskkiye stat'i, vystupleniya i interv'yu 1970–1984. Chast' 3 [Dits et écrits. Articles politiques, conférences, interviews, 1970–1984]* [in Russian]. Trans. from the French by B. M. Skuratov. Moskva [Moscow]: Praksis.
- Gadamer, H.-G. 1988. *Istina i metod [Wahrheit und Methode]: osnovy filosofskoy germe-nevutiki* [in Russian]. Ed., with an introd., by B. N. Bessonov. Trans. from the German by I. Burova. Moskva [Moscow]: Progress.
- Geertz, C. 1977. *Glubokaya igra [Deep Play]: zametki o petushinykh boyakh u baliytsev [Notes on the Balinese Cockfight]* [in Russian]. Trans. from the English by Ye. Lazareva. Moskva [Moscow]: Ad Marginem Press.
- Huizinga, J. 2011. *Homo ludens. Chelovek igrayushchiy. Opyt opredeleniya igrovogo elementa kul'tury [Homo Ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur]* [in Russian]. Trans. from the Dutch by D. V. Sil'vestrov. Sankt-Peterburg [Saint Petersburg]: Izd-vo Ivana Limbakhka.
- Jünger, F. G. 2012. *Igry. Klyuch k ikh znacheniyu [Die Spiele. Ein Schlüssel zu ihrer Bedeutung]* [in Russian]. Trans. from the German by A. V. Pertsev. Sankt-Peterburg [Saint Petersburg]: Vladimir Dal'.
- Kuzin, I. V. 2001. "Ekzistentsial'naya 'propozitsiya' igry [The Existential 'Proposition' of the Game]: paradoksal'nyy modus bytiya [The Paradoxical Mode of Being]" [in Russian]. In *Sbornik materialov konferentsii Sankt-Peterburg [Collection of Materials of the Conference St. Petersburg]*, ed. by D. U. Orlov, K. S. Pigrov, and A. K. Sekatskiy, 91–99. "Symposium", Sotsial'naya analitika ritma ["Symposium", Social Analysis of Rhythm] 13. Sankt-Peterburg [Saint Petersburg]: Sankt-Peterburgskoye filosofskoye obshchestvo [St. Petersburg Philosophical Society].
- Lotman, Yu. M. 1995. "Pikovaya dama' i tema kart i kartochnoy igry v russkoy literature nachala XIX veka ["The Queen of Spades' and the Theme of Cards and Card Games in Russian Literature of the Early XIX Century]" [in Russian]. In *Pushkin [Pushkin]: Biografiya pisatelya; Stat'i i zametki, 1960–1990; "Yevgeniy Onegin": komentarii [Biography of the Writer; Articles and Notes, 1960–1990; "Eugene Onegin": Commentary]*, 786–814. Sankt-Peterburg [Saint Petersburg]: Iskusstvo-SPB.
- Matsumoto, K. 2017. "Shakhmatnyye motivy u A. S. Pushkina i V. V. Nabokova [Chess Motifs by A. S. Pushkin and V. V. Nabokov]" [in Russian]. , no. 31: 21–35.
- Patot-ska, J. 2008. *Yereticheskiye esse o filosofii istorii [Kacířské eseje o filosofii dějin]* [in Russian]. Trans. from the Czech by P. Prilutskiy. Minsk: IP Logvinov.
- Sekatskiy, A. 2017. *Filosofiya vozmozhnykh mirov [The Philosophy of Possible Worlds]: ocherki [Essays]* [in Russian]. Sankt-Peterburg [Saint Petersburg]: Limbus Press.
- Tarasov, B. N. 2006. *Khudozhestvennoye zaveshchaniye Dostoyevskogo [Dostoyevsky's Artistic Testament]* [in Russian]. Moskva [Moscow]: Eksmo.
- Voloshin, M. 1988. *Liki tvorchestva [Faces of Creativity]* [in Russian]. Ed. by V. A. Manuylov, V. P. Kupchenko, and A. V. Lavrov. Leningrad: Nauka.
- Wittgenstein, L. 2017. *Logiko-filosofskiy traktat [Tractatus Logico-Philosophicus]* [in Russian]. Trans. from the German by D. G. Lakhuti and I. S. Dobronravov. Moskva [Moscow]: Kanon+ / ROOI "Reabilitatsiya".