

## ПОЧЕМУ ИСТИННЫЙ ИГРОК ВСЕГДА ПРОИГРЫВАЕТ

(НЕКОТОРЫЕ СООБРАЖЕНИЯ ПО ПОВОДУ  
РОМАНА Ф.М. ДОСТОЕВСКОГО «ИГРОК»)

Л.Э. КОМАРОВА

*В центре статьи – психоанализ и психодинамика игровой зависимости, феномен которой автор рассматривает на примере романа Ф.М.Достоевского «Игрок» и игровой страсти самого писателя. В ходе своего рассуждения автор использует некоторые элементы техники психоаналитического мышления, в частности, предложенное В.Бионом понятие «выборочного факта», благодаря нахождению которого масса разрозненных данных соединяется в единую структуру и получает при этом новое значение. Тема статьи приобретает неожиданный оборот: подлинную тайну безудержной тяги писателя к игре автор видит не столько в «демонах» этого влечения, сколько в их «изгнании». Писатель исцелился от игровой зависимости сразу и навсегда. Внезапность этого поворота сознания и служит тем организующим, выборочным фактом, попытка осмысления которого задает главное направление авторских интерпретаций.*

### **Введение: психоанализ и литература**

Искусство вообще, но литература особенно всегда были и остаются крайне привлекательными объектами для психоаналитических исследований. Положить на кушетку вместо анонимных пациентов всем известных литературных героев кажется чрезвычайно соблазнительным предприятием. Здесь иллюзия простоты (большая часть аналитической работы на самом деле уже проделана) сочетается с подспудно возникающим ощущением собственного превосходства над автором.

Однако уже в самом начале своей работы о Достоевском З. Фрейд пишет: «Братья Карамазовы – величайший роман из всех, когда-либо написанных, а Легенда о Великом Инквизиторе – одно из высочайших дости-

жений мировой литературы, переоценить которое невозможно. К сожалению, перед проблемой писательского творчества психоанализ должен сложить оружие» (Фрейд, 2006 а, с. 267). За этим вскользь брошенным замечанием можно прочесть признание в том, что глубина, в которой скрыт смысл или, точнее, многосмысленность литературного произведения, не ухватывается психоаналитическими понятиями, что «психоанализ» литературного произведения редуцирует его до иллюстрации психоаналитических концептов, и что литература, большая литература, шире анализа.

Надо признаться, что некоторые попытки психоаналитического прочтения художественных текстов (см. например: *Rancour-Laferriere*, 1989) действительно оставляют ощущение некой несоизмеримости масштаба многозначной емкости языка искусства, с одной стороны, который тем и хорош, что дает ответы, *не давая их*, и догматической однозначности соотносимых с ним психоаналитических построений, с другой. Более того, развитие психоанализа в последние десятилетия делает очевидным тот факт, что самая природа психоаналитического теоретизирования позволяет без большого напряжения «вчитать» в пациента, а тем более в текст любые, даже и противоречащие друг другу концепции. Впрочем, в этом отношении психоанализ мало чем отличается от других гуманитарных дисциплин. Достаточно вспомнить сегодняшние споры по поводу альтернативных толкований одних и тех же исторических событий, чтобы убедиться, что проблема произвольности теоретизирования не является исключительной прерогативой психоаналитического подхода. Напротив, на наш взгляд, психоанализ, по крайней мере теоретически, озабочен разработкой «противоядия» от этой болезни, пожалуй, даже в большей степени, чем другие дисциплины. В клинической практике таким противоядием является *техника анализа*.

Последняя, как хорошо известно, предполагает, что пациент представляет аналитику свой материал в виде свободных ассоциаций, то есть разрозненных фрагментов повествования. Мозаичный характер свободных ассоциаций, их принципиальная бессвязность содержит в себе, на первый взгляд, почти безграничную возможность для любых построений аналитика. Однако предполагается, что избежать опасности произвольности интерпретаций можно с помощью особой ориентации сознания аналитика, находящегося в состоянии *свободно плавающего внимания*. Аналитическое понимание вне этого инструмента оборачивается тем, что принято называть «диким психоанализом».

Вместе с тем, несмотря на принципиальное значение вопроса о природе аналитического понимания, он по сей день остается одним из наименее теоретически разработанных. Предложенная В. Бионом (*Bion*, 1984) кон-

цепция выборочного факта как организующего принципа психоаналитической интерпретации – одна из немногих, проливающих на него некоторый свет. В соответствии с данной концепцией в голове аналитика, если тот, избавившись от желаний и воспоминаний, находится в состоянии свободно плавающего внимания, происходит постепенная кристаллизация разнообразных мыслей о пациенте. Эта кристаллизация возникает вокруг некоего феномена, вдруг привлечшего внимание аналитика, или неожиданной интуиции, соединяющей массу разрозненных данных в единую структуру, которая придает им новое значение. Движение при этом идет от материала к теории; образно говоря, материал выбирает и заполняет наиболее адекватную себе теоретическую форму. Р. Бриттен (*Britten, 1998*), развивая эти положения, противопоставляет выборочному факту сверхценную идею, которая организует материал таким образом, чтобы его смысл оставался неизменным. Сверхценная идея – это заранее выбранный факт, не возникающий, а обязательно существующий в любой психической ситуации, задающий постоянную ориентацию всем другим компонентам, как если бы он был постоянно выборочным фактом.

В своей работе мы хотели бы попытаться использовать не только психоаналитические теории, но и некоторые элементы техники аналитического мышления. Отсюда – несколько хаотичное, в стиле свободных ассоциаций, ее построение и стремление определить наиболее интуитивно значимый «факт», вокруг которого может сложиться наше понимание остального материала. При этом мы не ставим перед собой задачу «помочь» литературоведению; наша задача как раз обратного свойства – посмотреть, насколько роман «Игрок» и связанные с ним некоторые перипетии жизни великого писателя позволяют пролить свет на психопатологию и психодинамику игровой зависимости.

### **Автор**

«Игрок» написан Ф.М. Достоевским в состоянии лихорадочной спешки, на пике его игровой страсти, и ввиду этого обстоятельства не может не быть слепком внутреннего мира писателя-игрока, как и его герои – персонификациями аспектов личности писателя. Не имеет значения, насколько точно события, описанные в романе, повторяют или переключаются с эпизодами реальной жизни писателя. Важно другое: роман является ответом на главные вопросы, которые не может не задавать себе писатель-игрок. Откуда, из каких источников черпается губительная сила игровой страсти, кто и почему приносит ей в жертву свою жизнь? «Игрок» – особый роман в творчестве Ф.М. Достоевского, – пишет Л. Сараскина, одна из наиболее авторитетных исследователей творчества писате-

ля, – особый по степени его переплетенности или, точнее, вплетенности в реальные события жизни писателя. Это роман-игра, написанный писателем-игроком, играющим вместе со своим героем; роман, который и в жизни писателя не что иное, как баснословный выигрыш вконец проигравшегося игрока, который, однако, не спасает, а лишь дает возможность начать все заново и продолжить игру» (*Сараскина*, 2006, с.188).

### Деньги

Еще до рулетки, своего пагубного игрового десятилетия, Ф.М. Достоевский превращает деньги в инструмент своей судьбы, иначе говоря, обращается с ними, как истинный игрок. Он легко и много берет в долг; но долги надо отдавать, и деньги становятся нужны ему чрезвычайно, – чтобы не попасть в долговую яму, содержать семью, в конце концов, иметь возможность писать. Он живет на хлебе и молоке, взятыми в долг у лавочника, однако, получив годовой доход со своей доли наследственного имения, может за один день в приступе безудержного мотовства его потратить. Он выбрасывает деньги на дорогие ужины и концерты, позволяет прислуге и всяким приживалам немилосердно себя окрадывать, впадает в «беззаветное гостеприимство», принимает любого бедняка, как дорогого гостя, наивно становится жертвой разного рода шулеров (*Сараскина*, там же, с. 177). В этом чередовании «приливов» и «отливов» денег четко прослеживается ритм азартной игры, постоянное воспроизведение одной и той же ситуации, одной и той же структуры переживаний – погони, страстного желания денег и полной неспособности их удержать, как-то ими распорядиться. Кажется, что деньги «жгут» ему руки, и он должен немедленно от них избавиться, пусть и самым несуразным образом, чтобы опять брать в долг на еду и кров под самые варварские проценты и у кого попало.

В конце концов, чтобы расплатиться с долгами, Ф.М. Достоевский отказывается от доли наследственного имения, отказывается за бесценок, без сожаления. Он пишет: «Меня не остановит малость предлагаемой суммы, что же делать, деньги нужны. Я пропащим человеком быть не хочу. Нужно устроиться. Теперь я свободен, и меня не остановит ничто» (*Достоевский*, 1985а, к.1, с.93).

Но что это за странная свобода, о которой говорит писатель? Конечно, он имеет в виду свободу, которую он получит, избавившись от долгов, но, возможно, и свободу от своего единственного регулярного дохода, то есть денег, которые своим постоянством и независимостью появления лишь «путают карты», нарушают логику игры.

Игорная страсть в этом контексте – не более чем очищенное от примесей реальных жизненных обстоятельств воспроизведение все той же модели крайне амбивалентного отношения к деньгам – страстного желания их получить и странной необходимости поскорее от них избавиться. Очевидно, рулетка позволяет сделать как одно, так и другое наипростейшим образом.

Если обратиться к роману, то и здесь мы видим все то же непонятное, подспудное желание поскорее избавиться от денег, чтобы обрести свободу, именно избавиться, то есть не обязательно проиграть. Алексей Иванович, после баснословного выигрыша, уже став Игроком, но еще в полной мере не осознав этого, вступает в связь с мадемуазель Бланш, не вызывающей у него никаких чувств, кроме скуки, прекрасно понимая, что единственная ее цель – обобрать его, да, впрочем, она этого и не скрывает. Похоже, что она ему нужна лишь за тем, чтобы глупейшим способом лишить его денег и сделать свободным. Интересно все-таки: свободным для чего?

### **Любовь**

Знакомство с письмами писателя к А.П. Сусловой и его второй жене – А.Г.Сниткиной, двум женщинам, отношения с которыми возникают и развиваются в период игрового десятилетия, поражает тем, насколько тотально страсть к игре вплетена в эти отношения и, по сути, определяет их характер. Игра создает обстоятельства, формирует контекст, внутри которого только и существуют отношения. Проигрыши, самооправдания, мольбы о прощении и, наконец, унижительные просьбы выслать деньги, сколько можно, хоть на дорогу, – последнее, как правило, и является поводом для написания писем – вся тематика переписки так или иначе связана с перипетиями игры.

Путешествуя с А.П. Сусловой летом 1863 года, Федор Михайлович начинает проигрываться дотла. Именно теперь он открывает систему игры, следование которой обеспечивает непременный выигрыш, и делает, тем самым, посещение казино надежным и чуть ли не обязательным способом получения необходимых средств. Постоянная игра превращает их европейское турне в весьма сомнительное удовольствие. Оставшееся от игры время проводится, кажется, преимущественно в поисках кредиторов и ожидании прибытия запрошенных средств, в закладах всего, имеющего хоть какую-либо ценность, – его часов, ее кольца и цепочки.

Десять дней, вынужденно проведенные в Турине, – признается в своем письме Аполлинурия Прокопьевна, – были донельзя тоскливы и му-

чительны: «каждую минуту мы дрожали, что подадут счет из отеля, а у нас ни копейки, – скандал, полиция ... гадость» (*Суслова*, 1928, с.44)

Трудно себе представить, чтобы все это не вызывало у молодой, независимой и, по-видимому, своевольной Аполлинаруи обиды, раздражения и в целом отчуждения. Столь же трудно представить, чтобы Достоевский, великий знаток человеческой души, не понимал этого. Однако, кажется, это именно так.

Несмотря на то, что Суслова уже четыре месяца ждет его в Париже, писатель, все же, отклоняется от ранее намеченного маршрута и, вместо Парижа, оказывается в казино Висбадена. Она тогда напишет ему: «Ты едешь немножко поздно... Еще недавно я мечтала ехать с тобой в Италию и даже начала учиться итальянскому языку – все изменилось в несколько дней» (*там же*, с.47).

Позднее он станет обвинять ее в эгоизме и самовлюбленности, как бы не замечая собственного вклада в их разрыв, – а именно того, что даже помимо всех неудобств, связанных с отсутствием средств, сама его поглощенность игрой превращает любимую женщину в «третьего лишнего», делая, в конечном счете, невозможными отношения между ними, а, по сути и любые близкие отношения.

«Аполлинурия – большая эгоистка, – читаем мы в письме Достоевского Н.П. Сусловой, написанном через два года после путешествия. – Она требует от людей всего, всех совершенств, не прощает ни единого несовершенства в уважении других хороших черт, сама же избавляет себя от самых малейших обязанностей по отношению к людям. Она колет меня до сих пор тем, что я не достоин был любви ее, жалуется и упрекает меня непрерывно, сама же встречает меня в 1963 году в Париже фразой: «Ты немножко опоздал приехать»... (*Достоевский*, 1985а, к.2, с.121).

Характер А. П. Сусловой, каким бы он ни был, вряд ли является сколько-нибудь значимым фактором в динамике ее отношений с писателем; несравненно важнее работа тех подспудных разрушительных сил в душе писателя-игрока, которые любой выигрыш неизменно превращают в проигрыш, не «допуская» самой возможности счастливого развития любовных отношений. Рулетка в данном случае кажется просто-напросто их удачным инструментом.

Игрок в писателе стремится, кажется, с еще большим упорством, чем в случае с Апполинурией, разрушить счастливый брак с Анной Григорьевной Сниткиной, женщиной, безусловно, преданно любящей, самоотверженная помощь которой единственно и спасла Достоевского, находящегося, казалось бы, в совершенно безвыходном положении. Деньги за новый роман об игроке были загодя получены и проиграны, и

самый роман уже не мог быть написан к оговоренному сроку. Призрачная надежда крупным выигрышем разом поправить дела, маниакальная вера в свою «систему», к которой добавляется еще и убежденность, что проигрыши являются следствием лишь недостаточного количества времени, проведенного в казино, – приводят писателя к черте, за которой, кажется, ничего, кроме морального падения и полного погружения в полупризрачное существование игромана, уже не остается. Он проигрывает последние – «хлебные» – деньги семьи, раскаивается, называет себя «подлецом», умоляет прислать средства на дорогу, а потом зачастую проигрывает также и их.

«Аня, милая, друг мой, жена моя, прости меня, не называй меня подлецом! Я все проиграл, что ты мне прислала, все, все, до последнего крейцера, вчера же получил и вчера проиграл... Можешь ли, будешь ли ты меня теперь уважать! А что за любовь без уважения! Ведь этим весь брак наш поколебался.

... Аня, только бы мне любви твоей не потерять. При наших и без того скверных обстоятельствах я извел на эту поездку и проиграл 1 000 франков, до 350 рублей! Это преступление! ...Присылай скорее, сию минуту денег на выезд, – хотя бы были последние. Не могу я здесь больше оставаться, не хочу сидеть» (*Достоевский*, 1985а, к.2, с.197).

При всем при этом, бесконечное терпение и доброта жены, вызывая неизменное чувство вины и раскаяния, как будто лишь усиливают приступы игромании. Каждый раз Федор Михайлович шлет ей напряженные, мучительные, покаянные письма, в глубине которых, однако, странным образом улавливаются нотки отстраненности, равнодушия и деловитой озабоченности высылкой денег. Игроманы, как известно, одинокие люди. Через три года игры Алексею Ивановичу уже никто не нужен, хотя по старой привычке он и продолжает мечтать о том, что вот отыграется и вернется в жизнь к людям.

Мы видим, что жизнь Достоевского-игрока насквозь пронизана противоречиями, сознательная цель никогда не совпадает с подспудным желанием и потому любое позитивное действие приводит к обратному результату, причем, чем больше усилие вкладывается в действие, тем разрушительнее оказывается его результат. Страстное желание получить деньги ведет к расточительности, любовь оборачивается отдалением, а стремление подчинить себе случай – рабской зависимостью от рулетки.

И все же, тайна Ф.М. Достоевского-игрока связана не с демонами игры, а с их изгнанием. Писатель перестал играть в один день, перестал без борьбы, без волевых усилий, утратив интерес к игре. Накануне ему приснился покойный отец «в ужасном виде», «предрекая грозную беду», при-

снилась также «двадцатилетняя Аня, совершенно седая» (Достоевский, 1985б, к.1., с.197). Он впервые не хотел играть, но все же пошел и проиграл все, что у него в тот момент оставалось. Ночью, прямо из казино в полном отчаянии он бросился к священнику, который уже однажды выручал его, но заблудился и, вместо русской церкви, оказался у дверей еврейской синагоги. Эта случайная ошибка потрясла писателя до глубины души, и он понял, что больше играть не будет. В ту же ночь он написал жене:

«... Теперь эта фантазия кончена навсегда. .... Не думай, что я сумасшедший, Аня, ангел-хранитель мой. Надо мною великое дело свершилось, исчезла гнусная фантазия, мучавшая меня почти 10 лет. ... а до сих пор я наполовину этой проклятой фантазии принадлежал» (там же, с.199).

«Чудесный» характер избавления писателя от страсти, еще вчера, кажется, полностью владевшей им, непредвиденность вдруг случившегося поворота сознания не могут не притягивать нашего внимания и являются, как нам представляется, тем организующим, выборочным, по терминологии В.Биона, фактом, попытка осмысления которого и задает главное направление наших интерпретаций.

### Рулетка

Рулетка – предельная форма азартной игры, поскольку, в отличие от карт, домино, тотализатора, игры на бирже и т.п., выигрыш, как и проигрыш, здесь случаен и принципиально не связан с мастерством, знаниями или любыми другими качествами игрока. Смотря отстранено и объективно, в случае с рулеткой никакой игры нет вообще, а есть лишь две независимые последовательности: ставок, которые делает игрок, и остановок шарика. Игра, азарт могут возникнуть лишь вследствие иллюзии игрока, иллюзии, что он может каким-то образом воздействовать на случайность, которая в реальности ему неподвластна. Эта иллюзия превращает пассивную и беспомощную жертву равнодушной теории вероятности, коей и является игрок в реальности, – в смельчака, бросающего вызов самой Фортуне и стремящегося в своей гордыне сравняться с нею, поставить ее под свой контроль.

Но как это сделать? В чем может состоять стратегия игры, в которой не может быть никакой стратегии?

Многие годы Достоевский пытается убедить себя, брата, а потом и жену, что ему удалось создать беспроигрышную стратегию игры. В ответ на справедливые упреки брата он пишет:

«...Друг Миша: я в Висбадене создал систему игры, употребил ее в дело и выиграл тотчас же 10 000 франков. Наутро изменил этой системе,



разгорячившись, и тотчас же проиграл. Вечером возвратился к этой системе опять, со всею строгостью, и без труда скоро выиграл 3000 франков. Скажи: после этого как было не увлечься, как было не поверить, что, следуй я строго моей системе, и счастье у меня в руках? А мне надо денег – для меня, для тебя, для жены, для написания романа... Да, я ехал с тем, чтобы всех вас спасти, да и себя из беды выгородить» (*Достоевский*, 1985а, к.2., с. 45).

Пять лет все более и более сокрушительных проигрышей не только не заставляют великого писателя усомниться в правильности открытой им системы, а, напротив, кажется лишь укрепляют ее. Если в письме к брату, написанном в начале игровой карьеры в 1863 году, еще звучит определенная рефлексия («как было не поверить»), то потом остается только маниакальная уверенность, что именно игрой он может поправить свои дела и спасти себя и близких.

«...Вот уже раз двадцать подходя к игорному столу, я сделал опыт, что если играть хладнокровно, спокойно и с расчетом, то нет никакой возможности проиграть! Клянусь тебе, возможности даже нет! Там слепой случай, а у меня расчет, следовательно, у меня перед ним шанс», – пишет он жене в 1867 году (*Достоевский*, 1985а, к.2., с. 193).

В этом коротеньком отрывке поразительно точно отражается вся психология игрока – его иррациональная убежденность в своем, якобы, превосходстве над случаем, способности магическим образом, посредством своего особого настроения (быть хладнокровным, спокойным, расчетливым) склонять шансы в свою сторону. Никакие проигрыши такую убежденность поколебать не могут, поскольку и они являются следствием собственных действий игрока, т.е. его неправильного состояния.

«Но я отходил только, чтобы выкурить папироску, и тотчас же бежал опять к игре. Для чего я это делал, зная наверное почти, что не выдержу, то есть проиграю? ...Я спешил поскорее, изо всех сил, выиграть сколько можно более за раз в один день (потому что завтра ехать). Хладнокровие терялось, нервы раздражались, я пускался рисковать, сердился, ставил уже без расчета, и – проигрывал (потому что, кто играет без расчета, на случай, тот безумец» (*там же*).

Таким образом, рулетка в воображении писателя-игрока оказывается полностью в его власти: шарик катится и останавливается в полном соответствии с его внутренним состоянием; хладнокровие вызывает выигрыш, азарт, горячность – приводят к проигрышу.

«...Отправив тебе письмо с просьбой выслать деньги, я пошел в игорную залу; у меня оставалось в кармане всего-навсего двадцать гульденов (на всякий случай), и я рискнул на десять гульденов. Я употребил сверхъ-

стественное почти усилие быть целый час спокойным и расчетливым, и кончилось тем, что я выиграл тридцать золотых фридрихсдоров, то есть 300 гульденов. Я был так рад, и так страшно, до безумия, захотелось мне сегодня же поскорее все закончить, выиграть еще хоть вдвое и немедленно ехать отсюда, что, не дав себе отдохнуть и опомниться, бросился на рулетку, начал ставить золото и все, все проиграл до последней копейки, то есть осталось всего два гульдена на табак...

Играя помаленьку, каждый день, возможности нет не выиграть, это верно, верно, двадцать опытов было со мною, и вот, зная это наверное, я выезжаю из Гамбурга с проигрышем; и знаю тоже, что если б я себе хоть четыре только дня мог дать еще сроку, то в эти четыре дня я бы намеренно все отыграл» (*там же*, с. 194).

Очевидно, что никакой расчет в игре случая невозможен, поскольку игра как раз и состоит в превосходстве случая над закономерностью, следствий – над причинами. Реальный расчет тут может быть только один – вовремя выйти из игры. Но такой расчет наполовину устраняет самую игру, поскольку в нем признание – своего поражения, отказ от иллюзии, возвращение к реальности.

Та же иллюзия всемогущества овладевает и Алексеем Ивановичем, главным героем романа, которому Достоевский дает баснословный выигрыш.

«...Может быть тут есть что-нибудь, какая-нибудь комбинация предчувствий, какое-нибудь необыкновенное усилие воли, самоотравление собственной фантазией – не знаю. Но со мною в тот вечер случилось происшествие чудесное – оно хоть и совершенно оправдывается арифметикой, но для меня до сих пор чудесное. И почему, почему эта уверенность так глубоко, крепко засела тогда во мне, и уже с каких пор!» (*Достоевский*, 1956).

И здесь господство над случаем достигается благодаря психическому состоянию игрока, однако речь уже идет не просто о «хладнокровии и выдержке», как было в письмах писателя к жене, а о мистической нечеловеческой интуиции, рождающейся из полной поглощенности игрой, когда играющий сливается с Игрой, сам становится Игрой, неотделим от нее. Это добавляет недостающее звено фантазии, делает понятным ее возникновение – игрок может управлять Фортуной, потому что становится ею.

Возможно, именно тут ключ к пониманию, почему Достоевский в письмах жене называет фантазию игрока *гнусной*. Дело здесь совсем не в алчности, желании разбогатеть одним махом. В романе Алексей Иванович-игрок противопоставлен простодушно-циничной парочке авантюри-

стов и охотников за богатством – маркизу Де Грие и мадемуазель Бланш. Их охота за деньгами и положением – не более чем желание получше устроится в жизни. Они твердо стоят на земле и обуреваемы, хоть и низменными, но вполне понятными желаниями. Амбиции Игрока, его фантазия куда как грандиознее – перейти предел, самому стать Фортуной, слиться и раствориться в ней. И мерзость тут двоякая – мерзость гордыни и мерзость унижения, претерпеваемого от потери своего Я.

И тут удивительным образом мы замечаем, что с романа «Игрок» начинается, может быть, главная тема в творчестве великого писателя – исследование человека, отрицающего Бога, подменяющего последнего своим собственным Я.

В этом отношении Алексей Иванович родственен череде героев последующих знаменитых романов писателя – Родиону Раскольникову, Ивану Карамазову, Ставрогину. Долгое время Ф.М. Достоевский считал, что от игры его может спасти только работа – роман. Он очень надеялся, что таким романом станет «Преступление и Наказание», потом – «Идиот», но избавление пришло только в период работы над «Бесами». Эта надежда на спасение через роман, как нам кажется, имеет гораздо более глубокие корни, чем просто надежда на увлеченность творческой работой. Все-таки Федор Михайлович был не просто игроком, и «фантазия» владела им, по его же признанию, наполовину, в то время как другая половина исследовала и прорабатывала эту фантазию. Кошмарный сон об отце и потрясение от невозможности найти свою церковь, своего Бога – лишь последние капли в многолетней гениальной «психоаналитической» проработке Достоевским-писателем гнусной фантазии, владевшей Достоевским-игроком.

## Роман

### 1. Экспозиция

Главный герой – Алексей Иванович, от лица которого написана повесть и который становится по ее ходу игроком *par excellence*, живет учителем малолетних детей в семье некоего вдового и обедневшего генерала З. На момент начала действия генеральское семейство – сам генерал, двое его малолетних детей и взрослая падчерица Полина – пребывает в некоем вымышленном немецком городе Рулетенбурге (городе рулетки).

Все трое страстно и безнадежно влюблены – Алексей Иванович в Полину, Полина в некоего маркиза де Грие, которого связывают с генералом какие-то темные финансовые махинации, наконец, сам генерал – в мадемуазель Бланш де Комменж, авантюристку и охотницу за богатством и положением подстать маркизу. Все они, включая теперь и фран-

пузскую парочку, охвачены жадой денег и мучительно ищут способа их раздобыть. Именно раздобыть, а не заработать, что бы под работой ни понималось. Генералу нужны деньги, чтобы жениться на мадемуазель; Полине, чтобы сохранить чувство собственного достоинства перед унизившим ее маркизом; Алексею Ивановичу, чтобы не зависеть от генерала и не испытывать постоянного унижения; что касается маркиза и мадемуазель, деньги и положение – естественные и единственные для них жизненные цели. Все, кроме Полины (которая считает неприличным для себя появляться в воксале, где расположена рулетка, поэтому просит Алексея Ивановича играть для нее) играют. А как можно не играть в городе рулетки?

Однако из всех жаждущих денег лишь один главный герой становится Игроком, падает в пропасть. Другой Игрок – эксцентричная и богатая старушка – парализованная бабуленька – родственница генерала, неожиданно и победно появляющаяся в Рулетенбурге в своем инвалидном кресле именно в тот момент, когда все ждут известия о ее смерти и наследстве, колоссальных деньгах, которые все решат и всех развяжут. Но своенравная старушка за два дня проигрывает чуть ли не половину своего состояния и покидает город рулетки другим человеком: ее самолюбование и наивная убежденность в своем праве властвовать над всем и всеми сменяется раскаянием.

Напротив, маркиз де Грие и мадемуазель Бланш, вся жизнь которых, казалось бы, подчинена погоне за богатством и положением в обществе, обладают совершеннейшим иммунитетом к рулетке. Даже частенько садясь за игровой стол (а нам известно, что она в прошлом играла, и играла для денег, однако, чуть их поднакопив, тут же играть бросила и занялась более выгодным и спокойным бизнесом – стала ссужать деньги игрокам под проценты), такие люди в силу своей психологии никогда не становятся истинными игроками. Де Грие и Бланш слишком уж твердо стоят на земле, слишком уж независимы и циничны, чтобы поверить кому-либо, даже Фортуне. Им не нужна мечта о выигрыше (т.е. счастье, успехе, признании), поскольку в том ограниченном, урезанном мире, в котором они существуют и который их вполне устраивает, они прекрасно знают другие способы добиться своего. Эти двое по своей психологии – шулера, а не игроки, и в этом их принципиальное отличие от Алексея Ивановича и бабуленьки.

Таким образом, напрашивается вывод, что желание власти и богатства, даже страстное желание, затмевающее все остальные чувства и потребности души, само по себе не создает еще пристрастия к игре. Тогда что же?

## 2. Герой

Сначала Алексей Иванович вызывает симпатию, он чувствителен, умен, по-своему бескорыстен. Он шире, глубже, лучше и генерала с его глупой напыщенностью или маркиза с его одноклеточным цинизмом. Однако, тут ловушка для читателя – это, скорее, не сам герой, а то, как он думает о себе. Сам герой, если приглядеться внимательнее, оборачивается личностью гораздо менее симпатичной. Весь его внутренний мир, по сути, определяется двумя чувствами – унижением и презрением. Он унижен всем в этом мире и всех презирает. Он ненавидит жизнь, которая так дурно устроена, что глупого и жалкого генерала делает его господином, а его оставляет без гроша за душой. Да, конечно, он, может быть, и жаждет власти и денег, но совсем не так, как Де Грие, мамзель Бланш или гипотетический скопидомный бюргер, скапливающий свое состояние ежедневным рутинным трудом, гульден к гульдону, – все это для Алексея Ивановича только низко и достойно презрения.

## 3. Странная любовь

Однако наш герой – гордый и самолюбивый – делается добровольным рабом Полины, которая, как ему кажется, третирует и презирает его. Он ненавидит ее за то, что она его «за человека не считает», а лишь использует постольку, поскольку «он ей необходим». В то же время он жить без нее не может, он ее сознательный раб, более того, он предлагает ей полную власть над собой – он готов по одному ее слову «броситься с обрыва, не задумываясь». Странное бессмысленное самопожертвование, – или, может быть, месть? Вряд ли Полина сможет отделаться от чувства вины перед влюбленным в нее человеком, по ее приказу лишившим себя жизни. Стать рабом, чтобы в тайне владеть своей госпожой. И действительно ли он ее ненавидит за свое унижение или ненавидит за то, что она ему нужна, то есть за то, что любит ее?

## 4. Кульминация

В центральном эпизоде романа измучившаяся в своем гордом одиночестве и раздавленная тем унижением, которое она испытала от маркиза, Полина поворачивается, наконец, в сторону своего верного поклонника. И что же? Да очевидно ничего из их отношений не может получиться и не получается. Когда она ночью приходит в номер к нашему герою, приходит, по ее словам, *вся*, в надежде найти с ним возможность других, более человеческих отношений, Алексей Иванович буквально убегает. Да, конечно, под благовидным предлогом – убегает в казино, в надежде выиграть деньги, которые ей так нужны, чтобы бросить в лицо маркиза. И о, чудо! Он выигрывает баснословную, невероятную сумму. Но проница-

тельная Полина вполне понимает, что произошло на самом деле. Она оскорблена предательством и деньги, предназначенные для маркиза, летят в лицо Алексея Ивановича, уравнивая того и другого. Таков момент превращения Алексея Ивановича – в игрока. Образ Полины меркнет перед образом новой его возлюбленной – Фортуны. Любящая его Полина, равная с ним, Полина, с которой возможны близкие отношения, ему не нужна, а, быть может, даже страшит его. Как и полагается Игроку, он проигрывает свой вождеденный выигрыш.

Тема порабощающей страсти многократно повторена в романе. Генерал – абсолютный раб мадемуазель Де Бланш, которая беззастенчиво его использует. Когда, наконец, он получает наследство, но при этом, не выдержав любовных страданий, лишается рассудка, мамзель Бланш выходит за него замуж и держит где-то на кухне. Он от этого не мало не страдает и опять-таки, как малый ребенок, вполне счастлив лишь от одного ее присутствия. В его рабстве нет желания властвовать и он не чувствует себя униженным своей зависимостью. Гнусная фантазия игры им завладеть не может.

При этом очевидно, что писателя интересует природа страсти, а не герои сами по себе – их психологические портреты, кроме, может быть, самого Игрока, даны лишь схематично. Этот схематизм персонажей вполне отражает природу складывающихся между ними разрушительных садомазохистических отношений, для которых личность другого, по сути, безразлична. Не случайно Алексей Иванович признается, что даже не знает, хороша ли Полина собой, не говоря уже о том, что она за человек и почему он ее любит.

Страсти, кипящие в душе игроков, показывает автор, рождаются вовсе не за игровым столом, они лишь – копия страстей, которые обуревают этих людей в жизни.

При этом ведущей характеристикой такого рода «страстных» отношений является добровольное рабство, отказ от своего Я и собственной воли, полное, казалось бы, подчинение предмету своей страсти. Но, одновременно, и ощущение своей власти над ним.

Это не отношение идеализации и переоценки любимого человека, а что-то более витальное и архаичное, что заставляет вспомнить о матери как атмосфере, в которую погружен ребенок, по Д. Винникотту, в соответствии с его концептом «достаточно хорошая мать» (*Winnicott, 1972*). Не случайно же генерал, превратившийся на почве душевных переживаний в слабоумного ребенка, нисколько не страдает, будучи отосланным на кухню, и остается счастливым лишь от одного присутствия своей возлюбленной, какой бы она ни была.

Роман заканчивается встречей Алексея Ивановича с англичанином мистером Астлеем, которому отведена в романе роль единственного «нормального» человека, – некоего стороннего наблюдателя всей этой фантазмагии страстей, хотя его разумность тоже оказывается под «подозрением» из-за его безнадежной влюбленности в Полину. Встреча происходит через год после расставания Алексея Ивановича с Полиной. Опустившийся скиталец, без денег и крыши над головой, Алексей Иванович уже почти равнодушно спрашивает своего нового знакомого о судьбе Полины и, узнав, что она продолжает любить его, загорается, но не дольше, чем на минуту. Берет у мистера Астлея 10 луидоров и погружается в горячечные думы о другой своей возлюбленной – Фортуне, которая единственная в один миг может изменить его судьбу, «стоит только хоть раз выдержать характер, быть расчетливым и терпеливым, и – вот и все». Привычный самообман Игрока...

### Интерпретация

1. Жизнь игрока определяется ритмом игры – чередованием «выигрыша» и «проигрыша», приближения и отдаления, счастья и отчаяния. При всей интенсивности жизненных переживаний, игрок не выходит за рамки одной и той же структуры отношений, моделью которых является азартная игра, азартная, потому что она построена на взаимоотношениях игрока с Фортуной. З. Фрейд (*Фрейд*, 2006 а) связывает навязчивое повторение с проявлением тайной работы инстинкта Смерти и даже вспоминает о вселении бесов, отмечая, что такие люди производят впечатлительные действующих под влиянием «дьявольского наваждения». То же ощущение чуждости мы находим и в письме Ф.М. Достоевского, когда он описывает свою игроманию, как владеющую им фантазию, сон.

2. Навязчивое повторение обусловлено необходимостью постоянно отыгрывания определенной бессознательной фантазии, ядром которой является превращение непереносимого ощущения собственного бессилия и невозможности контролировать объект во всемогущее чувство контроля над ним, достигаемого путем полного слияния с последним.

Фантазия подобного рода подробно описана М. Глассером (*Glasser*, 1979) в его концепции ядерного комплекса. В соответствии с этой концепцией, первичный конфликт, переживаемый возникающим Я, – это конфликт между желанием слияния с первичным объектом, блаженного растворения в нем и страхом утраты индивидуального существования, то есть страхом быть поглощенным объектом. В ситуации, когда ввиду тех или иных причин агрессивные импульсы и обусловленная ими тревога оказываются слишком велики, этот конфликт не может быть разрешен.

Тогда единственным способом достижения баланса между желанием и страхом слияния становится садо-мазохистическое взаимодействие с объектом, позволяющее сочетать интенсивность с отсутствием реальной близости.

3. Данная фантазия является защитной организацией, призванной отрицать иерархическое построение реальности, наличие в ней «объективных» законов, неподвластных воле индивида. В этой связи Шассе-Смиржель считает, что психологический смысл перверзий и присущих им садо-мазохистических объектных отношений состоит в уничтожении реальности, прежде всего реальности различий между полами и поколениями, принятие которых делается невозможным в тех случаях, когда ребенок испытывает чрезмерную зависть и ревность по отношению к родительской паре (*Chassequet-Smirgel*, 1984).

### **ЛИТЕРАТУРА**

- Достоевский Ф.М.* Собрание соч. в 30 томах. Письма т. 28, к. 1-2. Ленинград, 1985а.  
*Достоевский Ф.М.* Там же. Т. 29, к. 1-2. Ленинград, 1985б.  
*Достоевский Ф.М.* Игрок. Собрание сочинений в 10 тт. М.: Художественная литература, 1956.  
*Фрейд З.* Достоевский и отцеубийство // Бесстрашие истины: Сб. Зигмунд Фрейд. М., 2006. С. 267.  
*Фрейд З.* По ту сторону принципа удовольствия. Там же. С. 187-219.  
*Сараскина Л.* Достоевский в созвучиях и притяжениях. М., 2006.  
*Суслова А.П.* Годы близости с Достоевским. М., 1928.  
*Bion W.R.* Attention and Interpretation. London & New York, 1984.  
*Britten R.* Belief and Imagination. London & New York, 1998.  
*Chassequet-Smirgel J.* Creativity and Perversion. New York, 1984.  
*Glasser M.* Some aspects of the role of aggression in the perversions. In *Sexual Deviations*. Ed. I. Rosen. Oxford, 1979, p. 278 – 305.  
*Rancour-Laferriere D.* Russian Literature and Psychoanalysis: Four Modes of Intersection. In *Russian Literature and Psychoanalysis*. Ed. D. Rancour-Laferriere, Amsterdam, 1989. pp. 1-38.  
*Winnicott D.W.* The Maturation Process and the Facilitating Environment. London, 1972.