

## Реализация игровой модели в романе Ф.М. Достоевского “Преступление и наказание”

**Аннотация:** В статье И.Е. Медвецкого анализируется значение игровых «амплуа» персонажей Ф.М. Достоевского, которые присутствуют в его романах. Исследователи творчества Достоевского отмечали, что его главные герои часто ведут себя неестественно как с житейской точки зрения, так и с точки зрения романной логики. Это связано с тем обстоятельством, что герой романа Достоевского имеет не только сюжетную, но и композиционную функцию. Исследователь делает вывод о наличии в ряде романов Ф.М. Достоевского определенной игровой модели, позволяющей героям реализовывать идеологический подтекст, содержащийся в произведениях русского писателя.

Проблема «игрового» поведения персонажей романов Ф.М. Достоевского вставала перед многими исследователями творческого наследия русского писателя. Уже современники Достоевского отмечали тот нарочитый *«налет театральности»*, без которого трудно представить себе некоторые ситуации и поведение персонажей в романах писателя. Достаточно вспомнить «игровое» поведение таких героев, как Фома Опискин в повести «Село Степанчиково и его обитатели», Мармеладов, Катерина Ивановна и Порфирий Петрович в романе «Преступление и наказание», Алексей Иванович и Полина в «Игроке», Лебедев и генерал Иволгин в романе «Идиот», Петр Верховенский и капитан Лебядкин в «Бесах», Версиков в «Подростке» и т.д. Иногда это нарочито «игровое» поведение персонажей Достоевского русская критика 1860-90-х гг. определяла как недостаток творческой манеры писателя, его тяготение к театральной «условности» представляемых событий.

Символист Вяч. Иванов в своей статье 1911 г. «Достоевский и роман-трагедия» так определял претензии критики к «театральности» в произведениях писателя: *«Но недостатком манеры нашего гениального художника можно назвать однообразие приемов, которые кажутся как бы прямым перенесением условий сцены в эпическое повествование: искусственное сопоставление лиц и*

*положений в одном месте и в одно время, преднамеренное сталкивание их, ведение диалогов, менее свойственное действительности, нежели выгодное при освещении рампы...»* [4, 173]. В то же время ряд критиков уже в конце XIX века признавали, что именно эти «театральные» приемы позволяли Ф.М. Достоевскому точно раскрывать психологические аспекты поведения героев, демонстрировать проникновение в тайны «загадочной русской души». Сам Вяч. Иванов предлагал оценивать произведения Достоевского как «романы-трагедии», т.е. *«не искажение чисто эпического романа, а его обогащение и восстановление в полноте присущих ему прав»* [4, 171]. М. Бахтин в своей книге «Проблемы поэтики Достоевского» (1929) также отмечал «карнавальность» происходящих событий в произведениях Достоевского, при этом исследователь увидел и наличие «системы пародирующих двойников» [1, 147] в романах писателя.

Ю.М. Лотман в статье «Происхождение сюжета в типологическом освещении» делает интересное наблюдение: *«... в тексте Достоевского наименее ожидаемое (т.е. наименее вероятное как по законам жизненного опыта, так и в литературных построениях) читателем оказывается единственно возможным для автора»* [6, 30]. При этом Ю. Лотман считает рулетку, образ которой присутствует в романах Достоевского, неким «регулятивным принципом» жизни [6, 34] главных героев писателя. В своей диссертации «Игра в литературном творчестве и произведении» (1975) К.Г. Исупов отмечает: *«Самый ближайший круг значений, в центре которого предстает «игра» у Достоевского, – это все, что связано в поведении героев с эксцентрикой»* [5, 93]. По мнению К. Исупова, многие персонажи Достоевского могут быть по праву отнесены к типу “*homo ludens*” в русской литературе: *«...ощущение игры не покидает их ни на минуту, даже в наиболее трагических положениях»* [5, 96]. М.Н. Эпштейн в своей книге «Парадоксы новизны» также отмечает *«азартный характер»* героев Достоевского, считая, что русского писателя «безудержно притягивает сама эта решительная минута выбора, когда личность еще ничто, но сейчас станет всем» [10,285].

Таким образом, с начала XX века и до наших дней исследователи отмечали, что герои романов Достоевского зачастую ведут себя неестественно как с житейской точки зрения, так и с точки зрения традиционной романной логики. Эти герои по своей воле оказываются в нелепых и смешных ситуациях, пространно излагают свои взгляды в трактире, на улице, в кабинете следователя, страстно признаются в любви и тут же оскорбляют возлюбленных и т.д. Логично объяснить значение такого **«неестественного» поведения** персонажей можно только наличием у писателя сверхзадачи, которая определялась им еще на этапе планирования сюжета романа. Применение к романам Достоевского **«игрового» метода анализа текста**, который используется и в культурологии, и в литературоведении, помогает понять как авторскую логику повествования, так и идеологический подтекст произведений. В своей статье «Модель игрового сознания в романе Ф.М. Достоевского «Идиот» (1991) мы предположили, что в ряде романов можно четко выделить **пять игровых «амплуа»**, словно написанных Достоевским для основных персонажей [7,32]. Главный герой романа имеет одну генеральную идею, нуждающуюся в экспериментальной «проверке» по ходу действия: в романе «Идиот» это князь Мышкин с идеей Христа, в «Преступлении и наказании» – Раскольников с идеей Наполеона, в романе «Подросток» – Аркадий Долгорукий с идеей Ротшильда. Это амплуа персонажа можно обозначить как **«герой-идеолог»**. Уместно вспомнить здесь замечание японского исследователя К. Накамура, который считал, что у персонажей Достоевского *«идея всегда объединена с чувством, настроением, телесным ощущением человека»* [8,92]. Другие амплуа персонажей романов «Преступление и наказание», «Идиот» и «Подросток» можно определить так:

- **«возлюбленная»** (Соня Мармеладова, Настасья Филипповна (Аглая Епанчина), Ахмакова);
- **«друг-предатель»** (Аркадий Свидригайлов, Парфен Рогожин, князь Сережа);
- **«делец»** (Петр Лужин, Лебедев, Ламберт);
- **«противник»** (Порфирий Петрович, Ипполит Терентьев, Версиков).

В самом начале романа «Преступление и наказание» Р. Раскольников выглядит молодым человеком, страдающим от бедности и бессилия изменить к лучшему окружающий жестокий мир. Однако Достоевский, упомянув, что Раскольников боится встречи с хозяйкой и «задавлен бедностью», сразу же поясняет читателю неоднозначность героя: *«На какое дело хочу покуситься и в то же время каких пустяков боюсь! – подумал он с странной улыбкой»* [3, 6]. Вся I часть романа выстроена автором как цепь событий и переживаний, предопределяющих преступление: обрывочные рассуждения Раскольникова о своей «мечте» в первых главах, мучения героя после прочтения письма матери о предстоящем замужестве Дуни, его «случайные» важные встречи с Мармеладовым и пьяной девушкой, страшный сон о забитой до смерти лошади. Но даже после описания совершенного Раскольниковым убийства старухи-процентщицы и ее сестры (7 глава I части) ключевой мотив преступления остается для читателя не вполне проясненным. Читатель с удивлением видит перед собой человека, совершившего преступление, благополучно избегнувшего ареста, но совершенно не интересующегося ни содержанием кошелька убитой, ни возможностью использовать ситуацию для «исчезновения» из поля зрения следователя.

Напротив, Раскольников уже первыми своими поступками после обморока в полицейском участке (1 глава II части) начинает вызывать подозрение окружающих: нелепые вопросы Зосимову и Разумихину о подробностях расследования (4 глава), безобразная ссора с женихом Дунечки Лужиным (5 глава), появление героя на месте преступления и затеянная там ссора с дворником (6 глава), необязательный разговор в трактире с Замётовым. Если следовать жизненной логике или логике детективного романа, подобными поступками Раскольников просто провоцирует интерес к своей персоне со стороны официального следствия, тем более что пристав Порфирий Петрович – человек опытный, он даже знаком со статьей Раскольникова «О преступлении...». Однако для Достоевского такое поведение героя вполне логично, так как задача писателя – столкнуть **Идею Наполеона**, носителем которой является Раскольников, с **анти-**

**Идеей** Порфирия Петровича, который «наполеонизмом» переболел и может логическими доводами опровергнуть постулаты «теории крови по совести». Неизбежное столкновение героев происходит в 5 главе III части романа, когда Раскольников, вопреки жизненной логике, ввязывается в спор со следователем о сути своей теории; спор, который вполне мог бы закончиться арестом Родиона, если бы он вовремя не угадал «ловушку» в невинном вопросе Порфирия о малярах в соседней квартире [3,252].

В IV части романа противостояние следователя и преступника, носителей Идеи и анти-Идеи, продолжится, а завершится лишь во 2 главе VI части, когда Порфирий, уже располагая достаточным количеством улик и не сомневаясь в виновности Раскольникова, сам явится к нему, чтобы окончательно *«объясниться»* [3,424]. При этом в финальном противостоянии Достоевского интересуют не столько весомые аргументы, которые предьявляет Порфирий, сколько та «правда жизни», которая опровергает тезисы теории о праве «необыкновенных» людей вершить суд над «обыкновенными». Психологически обезоружив растерявшегося Раскольникова, следователь назидательно замечает: *«Теорию выдумал, да и стыдно стало, что сорвалось, что уж очень не оригинально вышло! Вышло-то подло...»* [3,434]. С одной стороны, упреки в не оригинальности и в нарушении нравственных норм необходимы Порфирию, чтобы вынудить Раскольникова сделать явку с повинной. С другой стороны, надежды Родиона, что, хотя сам он несостоявшийся Наполеон, но Идея его оригинальна и верна, не выдерживают проверку при столкновении с реальностью.

История взаимоотношений Р. Раскольникова и А. Свидригайлова в романе предстает довольно странной с точки зрения житейской логики. Видя в Свидригайлове обидчика своей сестры и человека «опасного», Родион, вероятно, не должен был бы вступать с ним в дискуссию, а постарался бы максимально оградить и себя, и Дуню от общения с ним. Однако, не случайно Свидригайлов уже во время первой встречи несколько раз намекает Раскольникову, что они *«одного поля ягоды»* [3,273]. Более того, рассуждения Свидригайлова Раскольников слушает с большим интересом, хотя в начале разговора он думал

«встать и уйти», но *«некоторое любопытство и даже как бы расчет удержали его»* [3,266]. В то же время само появление жениха сестры П. Лужина в каморке Раскольникова и его мнение о роли «личного интереса» в обществе вызывают у героя сначала раздражение, а затем – просто бешенство. Хотя, казалось бы, Лужин рассуждает вполне здраво: *«Наука же говорит: возлюби, прежде всех, одного себя... Возлюбишь одного себя, то и дела свои обделаешь как следует, и кафтан твой останется цел»* [3,142]. Дело в том, что рассуждения Лужина не просто опровергают положения Идеи Раскольникова о «тысяче добрых дел» в обмен на жизнь «глупой и злой старушонки» [3,65], они доводят логику Идеи до абсурда, «опошляют» роль спасителя несчастных. Итак, помимо отведенных героям сюжетных ролей, Лужин исполняет в романе «Преступление и наказание» композиционное амплуа *«дельца»*, опошляющего и искажающего Идею, а Свидригайлов, внешне дружелюбно относившийся к Раскольникову, но затем воспользовавшийся его невнимательностью и едва не погубивший Дуню, исполняет амплуа *«друга-предателя»*.

Рассмотрим, какую роль играет Соня Мармеладова в судьбе Раскольникова, каково ее значение в дискредитации Идеи «крови по совести». В начале романа Соня выглядит несчастной девушкой, погубившей себя во имя «спасения» своих ближних. Раскольников, узнав историю Сонечки от пьяного Мармеладова, заочно сочувствует ей и, несмотря на «позорную» профессию, при появлении Сони усаживает ее рядом с сестрой и матерью. Почему же с самого начала взаимоотношений героев читателя не покидает ощущение, что именно это «слабое незащитное существо» приведет Раскольникова к духовному возрождению? По нашему мнению, Достоевский изначально отводит Соне амплуа *«возлюбленной»* главного героя в структуре романа, призванной изменить сознание «заблудшего» Родиона.

Безусловно, Раскольников в житейском смысле не любит Соню, он видит в ней только *«великую грешницу»*, потому что она *«понапрасну умертвила и предала себя»* [3,304]. Его дружеская забота о семье Мармеладова, его сочувствие к Соне выглядят, скорее, как сострадание к падшим. В сцене чтения Соней эпизода

Евангелия о воскресении Лазаря в 4 главе IV части романа Достоевский откровенно сближает своих героев с библейскими персонажами: *«Огарок уже давно погасал в кривом подсвечнике, тускло освещая в этой нищенской комнате убийцу и блудницу, странно сошедшихся за чтением Вечной книги»* [3, 310].

Однако именно Соня не дала возможности Раскольникову переменить свое решение о явке с повинной в конце VI части романа [3,503], именно она стала тем человеком, который остался с Раскольниковым до конца, поехав за ним в сибирский острог. Финальную сцену романа также невозможно представить себе без участия Сони: *«Они оба были бледны и худы; но в этих больных и бледных лицах уже сияла заря обновленного будущего, полного воскресения в новую жизнь. Их воскресила любовь...»* [3,518]. Таким образом, именно христианское сострадание и смирение *«возлюбленной»* Сони опровергают «мертвые» постулаты теории Раскольникова, спасают *«героя-идеолога»* от духовной гибели во имя будущего *«воскресения в новую жизнь»*.

Подводя итоги, можно отметить, что наличие в ряде романов пятикнижия **универсальной модели** взаимодействия героев дает представление о Ф.М. Достоевском как об авторе, сознательно выстраивающем в своих романах определенные идеологические оппозиции, которые реализуются в *«амплуа»* персонажей. Наличие определенной композиционной модели в произведениях Достоевского отмечали в 1970-е годы такие исследователи, как Г.Д. Гачев, Ю.М. Лотман, Г.К. Щенников и др. Так Г. Гачев в статье «Космос Достоевского», выясняя иерархию ролей персонажей Достоевского, пришел к структурно выстроенной модели, отразившей некоторые смысловые уровни и применимой ко многим произведениям писателя [2,124]. На первый взгляд, формализация взаимодействия героев Достоевского игровым методом может создать иллюзию некоторого схематизма стиля Достоевского-романиста. Однако это не так, потому что любой герой романов Достоевского может гармонично соединять в ходе сюжетного развертывания две функции: *«актанта»* (носителя сюжетной роли) и *«игрока»* (носителя композиционной роли).

Именно наличие этих дополнительных игровых амплуа позволяет Достоевскому реализовывать глубокий идеологический подтекст, содержащийся в его романах, транслировать через «необязательные» поступки и провокативные высказывания персонажей важные идеологемы своей эпохи. Прочтение игровой модели в романах Ф.М. Достоевского, на наш взгляд, дает современному читателю адекватный код восприятия его великих произведений.



## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бахтин М.М. Проблемы поэтики Достоевского. М.: Сов. Россия, 1979. 320 с.
2. Гачев Г.Д. Космос Достоевского // Проблемы поэтики и истории литературы. Саранск, 1973. С.110-124.
3. Достоевский Ф. М. Преступление и наказание// Достоевский Ф. М. Собрание сочинений в 15-ти тт. Т. 4 /Редактор Г.М. Фридлендер. М.: Наука, 1989. 574 с.
4. Иванов Вяч. Достоевский и роман-трагедия// О Достоевском: Творчество Достоевского в русской мысли/ Сост. В.М. Борисов, А.Б. Рогинский. М.: Книга, 1990. С. 164-192.
5. Исупов К. Г. Игра в литературном творчестве и произведении: Диссертация на соиск. уч. степени канд. филол. наук. Донецк, 1975.
6. Лотман Ю.М. Происхождение сюжета в типологическом освещении // Статьи по типологии культуры. Вып. 2. Тарту, 1973. С.28- 36.
7. Медвецкий И.Е. Модель игрового сознания в романе Ф.М. Достоевского «Идиот»// Филологические науки. 1991, № 3. С.28-33.
8. Накамура К. Две концепции жизни в романе «Преступление и наказание». (Ощущение жизни и смерти в творчестве Достоевского)// Достоевский и мировая культура. Альманах № 1. Ч.1/ Сост. К. Степанян и В. Этов. Спб., 1993. С.89-120.
9. Щенников Г. К. Художественное мышление Ф. М. Достоевского. Свердловск, 1978. С. 36-78.
10. Эпштейн М. И. Парадоксы новизны: О литературном развитии XIX-XX веков. М.: Сов. писатель, 1988. 416 с.