

674-686; №.22. — С. 1107-1113; 1897. № 21. — С. 1015-1026; 1898. № 15. — С. 755-767; 1899. № 1. — С. 7-15.

14. URL: www.disput.az (дата обращения 10.02.2013)

15.URL: www.kds.eparhia.ru (дата обращения 18.02.2013)

16.URL: www.lists.memo.ru (дата обращения 18.02.2013)

17.URL: www.pstbi.ru (дата обращения 06.03.2013)

В. А. Суковатая, М. Дамирова

РУЛЕТКА КАК МЕТАФОРА ПУТЕШЕСТВИЯ В РОМАНЕ

Ф. М. ДОСТОЕВСКОГО «ИГРОК»

То, что современные игральные карты ведут свое происхождение от древних Арканов Таро и в редуцированной форме содержат в себе символику древнеегипетской магии, алхимического образа мира и мистику масонов, показано во многих произведениях древних и новых авторов [1; 2]. В частности, Юрий Лотман посвятил известную статью значению карт и карточной игры в русской культуре, доказывая, что «подобно тому как в эпоху барокко мир воспринимался как огромная созданная Господом книга и образ Книги делался моделью многочисленных сложных понятий..., карты и карточная игра приобретают в конце XVIII — начале XIX в. черты универсальной модели — Карточной Игры, становясь центром своеобразного мифообразования эпохи» [3, с. 391].

Не менее почтенную историю и сакральный символизм имела игра в кости. Согласно одной из версий, связанной с именем Геродота, игра в кости была изобретена древними греками во время десятилетней осады Трои [4]. По другой версии, игра в кости возникла гораздо раньше — то ли в Древнем Египте, то ли в Вавилоне. Известная исследовательница Ольга Фрейденберг указывала, что эта игра происходит от ритуала священного жертвоприношения и увязана с культом огня, производительности и смерти [5]. У древних индусов и римлян мотив игры в кости был столь же распространенным в литературе, как мотив карточной игры в романтизме XIX века и позднейших интерпретациях. В частности, один из сюжетов «Махабхараты» развивается вокруг игры в кости, которой заняты царь Юдхиштрихта и Шакуни Каурава. То, что происхождение азартных игр тесно связано с древними ритуалами гаданий, доказывает британский антрополог Э.Б. Тайлор [6, с. 70-73], приводя многочисленные примеры из древней истории и современных бытовых верований.

Например, известное выражение Цезаря, перешедшего "Жребий брошен" (*Jacta alea esto*), восходит к гадательной и прогностической функции костей (кость и жребий пишутся *alea* на латыни), которые римляне бросали перед важным событием.

Даже происхождение шахмат современные исследователи выводят от преобразованной игры в кости, где четные и нечетные кости символизировали разную карму участников [7]. Развитие ситуации на шахматной доске соотносилось с гороскопом игрока и символизировало его Дао, то есть жизненный путь во Вселенной. Дж. Купер в «Энциклопедии символов» пишет [8], что шахматы олицетворяют «королевскую игру жизни», это конфликт между духовными силами света и тьмы, дэвами и асурами, ангелами и демонами, борющимися за господство над миром. Двухцветная шахматная доска символизирует поочередное проявление всех фундаментальных качеств в их проявлении, как отрицательных, так и положительных: Солнце и Луна; мужчина и женщина, ночь и день. По мнению влиятельного французского исследователя Рене Генона, не только шахматы, но и шашки являются родом профанации первоначального «священного» значения этих игр [9], что следует из взаимного сопряжения белого и чёрного цветов, которые естественным образом символизируют парное начало мира: свет и тьму, добро и зло, мужское и женское, включая нераздельность Инь и Ян, двух главных жизненных энергий.

Рулетке, как одному из важных культурных символов *игры, рока, случая, непредсказуемости и удачи*, в плане серьезных академических исследований повезло гораздо меньше, чем древним картам, шахматам, игре в кости или даже в футбол [10; 11]. Существует версия, что рулетка как система была спроектирована французским философом и математиком Блезом Паскалем в результате его размышлений над возможностью предсказаний выигрыша при игре в кости [12]. Паскаль считается одним из фундаторов *теории вероятностей* — математической дисциплины, занятой изучением *закономерности случайных событий*, выросшей из интереса к расчету возможной «удачи» при игре в кости и другие игры с высоким уровнем неопределенности [13].

Историю европейской рулетки как культурного феномена в его современном виде, принято связывать с Германией эпохи романтизма, когда происходит, во-первых, активная урбанизация и капитализация западной Европы (крестьяне прошлых эпох не имели больших возможностей досуга, чтобы превращать игру в образ жизни), а, во-вторых, с развитием системы и философии курорта (минеральных вод или горного), что также отражает изменение европейских представлений об образе жизни, развлечениях, свободном времени и роскоши [14]. По одной из легенд, владелец игорных заведений Франсуа Бланк заключил сделку с самим дьяволом (очень гофмановский сюжет!), что подтверждает сам символизм

игорного стола: сумма всех чисел на рулетке равняется 666, «числу дьявола». Суммируя вышесказанное, мы считаем возможным выделить четыре слоя культурной символики рулетки в общественном сознании: **морально-религиозный** (рулетка как «игра дьявола», адский соблазн, греховная игра, испепеляющая страсть, опасная зависимость, духовное растление, одна из слабостей человеческой природы); **психо-эмоциональный** (игра в рулетку как эскапизм, бегство от рутины, желание сильных ощущений, неудовлетворение бытовой реальностью); **философско-прогностический** (игра в рулетку как испытание своей удачей и силы, милости богов, шанс моментального преображения будущего); **экзистенциально-мистический** (открытие новых пластов личного «я», вступление в союз с потусторонними силами, получение «пограничного» опыта).

На то, что рулетка имеет связь с глубинными культурными архетипами, а также символами мистического путешествия, указывает прежде всего ее геометрическая форма — круг, или в более сложном варианте, *мандала*. Круг — универсальный символ целостности, гармонии и совершенства; три круга, заключенные друг в друга могут символизировать *прошлое, настоящее и будущее*, а также *рай, землю и ад*, которые одновременно присутствуют в сознании человека. Архаическое время *циклично*, и рулетка, имеющая форму круга (или овала), способна ассоциироваться с бессознательными значениями круга в культуре, и тогда игровой шарик, перескакивающий по периметру, будет восприниматься как путешествие человеческой души по жизни, ее *раю и аду*, когда источником движения служит некая высшая сила, *рок*, недоступный человеческому пониманию. Следовательно, образ рулетки отражает противоречивость человеческих представлений о жизни: с одной стороны, круг символизирует предопределенность судьбы, ее циклическую неизменность; с другой стороны, место остановки шарика на игровом столе непредсказуемо, и здесь воплощаются взгляды общества на роль случая, внезапной удачи в судьбе.

Каким образом символика путешествия оказывается отраженной в символике игры у Ф. М. Достоевского? Знаменитый роман Ф. М. Достоевского «Игрок», один из наиболее сильных произведений в мировой культуре, посвященных страсти человека к игре, заменяющей саму жизнь и человеческие отношения. Роман был написан в 1866 году, в Германии, после того, как Достоевский, погрузившись в безумие рулетки, проигрывает все наличные деньги. Роман имеет автобиографическую основу, так как сам Достоевский нередко прибегал к рулетке с целью вызвать сильные душевные переживания, которые стимулировали его литературные способности. Можно считать, что на внешнем плане история, рассказанная Достоевским в «Игроке» — это история азарта, ставшая смыслом жизни. Однако на

внутреннем плане этот роман содержит более глубокую культурософскую проблематику, что мы и постараемся показать.

Сюжет романа разворачивается в немецком курортном городке под вымышленным названием *Рулетенбург* и вполне актуален с точки зрения современной культуры: молодой человек Алексей Иванович беден, но страшно самолюбив, и невероятно болезненно воспринимает снисходительное отношение окружающих к его бедности и его статусу домашнего учителя в генеральской семье. Он считает, что только деньги дадут ему уважение других, статус и даже любовь Полины, в которую герой влюблен. Полина, девушка гордая и независимая, тоже нуждается в собственных деньгах, так как ее отчим разорен и мечтает жениться на смазливой француженке. Интрига романа развивается по канонам романтического жанра, в духе «Пиковой дамы» А. С. Пушкина: пожилая родственница генерала, несущая в себе аллюзии пушкинской графини, неожиданно приезжает в Рулетенбург и проигрывает почти все, всеми ожидаемое наследство; желая раздобыть деньги, Алексей Иванович (аллюзия на пушкинского Германа) начинает играть сам и в первый раз выигрывает кучу денег, которую приносит Полине (аллюзия к пушкинской Лизе). Однако страсть к игре затягивает, и игра оказывается привлекательней любимой девушки. Герой не может остановиться в своем желании играть, бросает Полину, всех знакомых, и почти два года скитается по «игорным» городам Германии, забыв и о своем самолюбии и о «статусе». По его собственным словам, в нем все «одеревенело» — кроме единственной страсти к игре, желания вновь оказаться в казино и испытать наслаждение игры. Таким образом, можно видеть, что казино и рулетка воплощают в романе Достоевского то универсальное место, которое является «объектом желания» всех героев романа, тем центром мира, которое притягивает к себе, и одновременно поглощает души и судьбы людей. Путь каждого героя в казино может быть рассмотрен на двух уровнях: *горизонтальном*, как движение в физическом пространстве, и *вертикальном*, как духовное путешествие — моральное падение или преображение и катарсис.

Важно отметить, что все герои романа — мадмуазель Бланш, и Алексей Иванович, и Полина, и даже московская бабушка Антонида Васильевна теряют какие-то качества своей индивидуальности, пересекая границу, отделяющую пространство рулетки от мира обыденной жизни. Этой границей служит страсть, азарт, стремление нарушить установленный порядок обыденности, и, соответственно, зависимость от этой страсти. В пространстве рулетки как бы борются и соединяются два представления о судьбе: «безлично-фаталистическое» (в терминах В. П. Горана [15]) — о том, что предначертанное судьбой должно воплотиться, и «лично-волюнтаристическое», которое утверждает возмож-

ность человека самому управлять своей судьбой. Именно эта потребность в утверждении своего права самому управлять своей судьбой и желание сразиться с предначертанным свыше (на фоне безличного и тотального государственного контроля), лежала в русском стремлении к азартным играм, которое отразилось в литературных образах XIX века. Более того, по мнению Ю. М. Лотмана [3, с. 391], страсть к азартным играм восходила к исконно русским религиозным представлениям о возможности *чуда*, и эта подсознательная жажда *мгновенного обогащения*, то есть *чуда*, составляла значительный мотив азартных игр. Именно ожидание *чуда* часто лежит в подсознательных ожиданиях путешественника в чужие края.

Обратим внимание на то, что в описании рулетки Достоевский акцентирует красный и черный цвета: «С каким-то болезненным ощущением... я поставил еще пять фридрихсдоров на красную. Вышла красная. Я поставил все десять фридрихсдоров — вышла опять красная. Я поставил опять все за раз, вышла опять красная» [16]. В свою первую игру Алексей Иванович постоянно ставит на красное, это нагнетание красного цвета в романе усиливает ощущение болезненной страсти, вызывает чувство тревоги и приближением развязки драмы. По мнению немецкого психолога Макса Люшера, «каждый цветовой тон соответствует совершенно определенному мировосприятию и эмоциональной настроенности...» [17, с. 40]. Если черный цвет символизирует первобытную пустоту, неявленное, зло, отчаяние, разрушение, печаль, траур, то красный цвет воплощает прежде всего образы крови и огня. У христиан черный цвет ассоциируется также и с принцем тьмы, и можно предположить, что выбор черного цвета в игре имеет глубокий символический смысл — отказ человека от света, его блуждания во тьме. Красный противоречив: с одной стороны, он связан с радостью, весельем, сексуальностью и полнотой жизни; но с другой стороны — это предупреждение об опасности, цвет крови, вражды и мести. В частности, известный исследователь архаических культур Виктор Тернер писал о том, что красный цвет в своем архетипическом значении означает «цвет убийства» и «цвет колдовства» [18, с. 59-58], что делает его пугающим цветом для древних народов. В современной психологии соседство красного с черным трактуется как драматизация всего, когда «нормальные желания превращаются в жесткие и настоятельные требования ... бунт ... нетерпение» [19; С. 101]. Можно утверждать, что Достоевский использует именно негативное значение красного цвета, для подчеркивания напряжения момента, азарта, внутреннего конфликта героя, раздвоенности и смерти его души. Соединение двух конфликтных цветов — черного и красного, окрашивает все пространство рулетки цветами *адского пламени* (в котором сгорает душа героя) и *могильной земли* (в которой похоронены все чувства героя, кроме страсти к игре). Бесконеч-

ные перекачивания шарика через *красное-черное* символизируют блуждания души героя по кругу страданий, в том случае, когда нравственные ориентиры и жизненная цель потеряны.

Если расширить образ рулетки до символики всего города Рулетенбурга, то можно обнаружить, что Рулетенбург первоначально воспринимается героем как воплощение библейского рая на земле, потому что это место, где сбываются самые тайные и страстные желания людей, где надежда может воплотиться в реальность. Иначе говоря, это — *особое, волшебное место*, сродни сказочному Тридцатому царству, потустороннему миру, которое В. Я. Пропп в своем знаменитом исследовании по типологии сказок, считает аналогом «загробного мира» [20, с. 298]. В сказочном фольклоре *иной* мир приобретает самые разные формы: это «подземное царство», «хрустальная гора», «тридевятое царство», и всегда — это оппозиция «Дому», пространству «своих». «Мир чужих» — это перевернутое пространство, в котором время течет «наоборот» или оказывается «спрессованным»: три дня, проведенные в *ином мире* (загробном царстве), равны пяти-семи годам человеческого времени. Именно потеря счета времени происходит с главным героем романа, который в течение нескольких лет перемещается в замкнутом пространстве «игорных городов», полностью утратив контакт с живыми людьми и разорвав прежние связи.

Пространство Рулетенбурга организовано концентрическим образом: во-первых, оно замкнуто, и эта замкнутость напоминает все тот же круг рулетки, из которого человек не может вырваться. Во-вторых, в центре, этого замкнутого пространства находится рулетка, которая воспринимается, как героями, так и читателями, как нечто *запретное, желанное и губительное* одновременно. Оппозиция рулетки и всего остального города является скрытой отсылкой к антитезе *рай – ад*, где движение от *парка* к *вокзалу*, в котором и расположена рулетка, приобретает символическое значение жизненного выбора героя. Так как путь к вокзалу, где находится рулетка, лежит через парк, в котором гуляют дети, то можно провести параллель между образом этого парка и райским садом из библейских сюжетов. Однако в центре этого парка находится та самая рулетка, которая несет разрушение и гибель душам. География городского пространства, подчеркивает, на наш взгляд, концепцию Рулетенбурга как «ложного рая». Образ ложного рая, воплощенного в рулетенбургском парке, усилен, на наш взгляд, постоянным упоминанием каштановой аллеи, которая ведет к вокзалу. Каштаны сопровождают игрока на его пути к мнимому счастью (путь к вокзалу «шел по каштановой аллее»), символизируя искушение героя ложным раем. Интересно отметить то, что каштаны в христианской символике символизируют доблесть, целомудрие, побеждающее все соблазны плоти.

Эти каштаны, в представлении Алексея Ивановича, обязательный атрибут немецкой буржуазной идиллии, возмущают его: «У каждого эдакого фатера есть семья, и по вечерам все они вслух поучительные книги читают. Над домиком шумят вязаы и каштаны. Закат солнца, на крыше аист, и все необыкновенно поэтическое и трогательное...» [16]. Вязаы, каштаны, аист на крыше, по мнению рассказчика, это — мнимо поэтические образы, прикрывающие прагматическую сущность идеала бюргерского счастья, которому рабски служит немецкая семья и вся западная культура. Однако идея «быстрого обогащения» на рулетке в результате «шанса», «удачи», которую игрок пытается противопоставить западному образу жизни как постоянному «накопительству» и рачительности, в основе своей содержит тот же идеал — деньги. Поэтому изначальный внутренний бунт героя против всевозможных иерархий оборачивается его порабощением и, в конечном счете, потерей души.

Вскоре оказывается, что хронотоп рулетки формирует определенный образ жизни, определенный тип идентичности субъекта. Из категории путешественника герой, познавший рулетку, вскоре переходит в категорию одинокого бродяги. В русском языке семантика «блудности» распадается на два значения: «блудить, заблудиться» означает потерять дорогу, сбиться с пути, но также и «предаваться блуду», то есть «разврату». С точки зрения философии, оба значения синонимичны друг другу: в первом случае «блудить» означает потерю правильного пути в физическом плане, а во втором — в моральном. Бродяга вызывает ощущение ненадежности в силу того, что в традиционной культуре центром мира является стремление к «дому». В этой системе ценностей главный герой романа олицетворяет образ «блудного сына», потерявшего опору в жизни.

В отличие от других произведений Достоевского, в романе «Игрок», представлено много героев-иностранцев — французов, немцев, поляков, англичан, что вполне логично, так как местом повествования выступает европейский курорт. Однако общение с ними не приносит счастья оставшим Россию русским. В изображении искушения и нравственного падения героя, Достоевский активно опирается на традиционную оппозицию *России-Запада*, в которой западная культура понимается как культура «не-истинная», «иллюзорная», «воображаемая», в то время как русская культура — это культура истинная, душевная, искренняя. Поэтому азартная игра — в дискурсивных стратегиях романа, символизирует прежде всего западный образ жизни, которая манит и искушает душу человека присущей ей легкостью, материальным комфортом, рациональностью отношений. Отсюда символика рулетки и Рулетенбурга расширяется до пространства всей Западной цивилизации, которая, согласно концепции «почвенничества», выступает как оппозиция всему искреннему и всему русскому.

Противопоставление России как «Дома», «почвы», «земли» и Запада как «места искушения» прослеживается и на других уровнях романа: изображение самих героев романа часто отражает взгляд Достоевского на европейскую цивилизацию как губительную для русского человека. Следует заметить, что дискуссии о принадлежности России «Востоку» (то есть византийской цивилизации) или «Западу» (то есть западному представлению о законности и порядке как высшей установке общества) велись на протяжении всего XIX века. Ю. Степанов отмечает [21 с. 536-537], что еще до середины XIX века во многих произведениях русских философов «европейская цивилизация» противопоставлялась «русскому варварству»; однако после реформы 1861 года взгляды «западников» получают ироническую оценку даже в произведениях писателей, хорошо знающих западноевропейскую культуру (например, у И. Тургенева). По мнению Б. Егорова, взаимоотношения между «западниками» и «славянофилами» середины XIX века, были достаточно противоречивыми: с одной стороны, «западники» выступали за развитие либеральных («западных») традиций в русском обществе, в то время как славянофилы для многих ассоциировались исключительно с их пристрастием к древнерусской одежде и замене иностранных слов — старославянскими. Однако с другой стороны, западники были тесно связаны с патриархальным бытом и вовсе не ратовали за слом феодальной культуры в целом. В то же время, славянофилы выступали за возврат к живым истокам русской культуры, ее освобождение от искусственных напластований, поддержку народной культуры. В некоторых случаях грань между западниками и славянофилами была чрезвычайно тонка: например, славянофил К. Аксаков, принципиально носящий древнерусский костюм, в гостях разговаривал исключительно по-французски [22, с. 467]. Славянофильский страх перед «западом» был во многом стимулирован западной идеей «независимости» каждой личности и атеизмом, что вело к расшатыванию этических норм в обществе, вседозволенности, и впоследствии вылилось в русский нигилизм.

У Достоевского «русские европейцы» — это «беспочвенники», утратившие связь с русским Домом — именно так изображает Достоевский «русское общество», живущее тесной общиной в западных городках и столицах. Достоевский не понимал и не принимал слепое следование за Европой, считая, что только возвращение к народным истокам культуры способно духовно воскресить Россию. Всей символикой романа Достоевский подводит читателя к выводу, что Европу ждет упадок именно из-за потери *души*. Она — только место искушения для русского человека. «Но вот что я замечу: что во все последнее время мне как-то ужасно противно было прикидывать поступки и мысли мои к какой бы то ни было нравственной марке...» [16], — оценивает герой свои попытки переделать свое сознание на

«европейский» лад. Таким образом, искушение «западом», это, прежде всего, искушение «отказом от нравственности», установление принципа расчета в человеческих отношениях.

Хронотоп рулетки-искушения, глобализованный до образа «западного мира» в целом, расчетливого и корыстного, по замыслу Достоевского, символизирует ад на земле, где людьми движут нечеловеческие законы. Единственный персонаж, вырвавшийся из-под губительного очарования рулетки, это — бабушка Антонида Васильевна Тарасевичева, русская до мозга костей, в изображении автора «Игрока», — лицо глубоко символическое, прочно связанное с Россией (у нее там «три деревни и два дома» [16]). Очевидно, что для автора романа бабушка является олицетворением самой России. Свою героиню Достоевский как бы соотносит с образом всей «великой бабушки России». Даже болезнь Антониды Васильевны — она «без ног», можно рассматривать как существенную деталь, которая является знаком «земного притяжения», ее связи с родной землей. В конце романа, Достоевский метафорично, с помощью Антониды Васильевны, говорит нам о спасении на родине, об истинном рае на родной земле.

Важно, что Антонида Васильевна приезжает в Рулетенбург именно из Москвы, а не из Петербурга, который, по Достоевскому, совсем не Россия. В.Н. Топоров в исследованиях по семиотике городской культуры, писал, что в XIX веке в русской литературе сложилось резкое противопоставление Москвы и Петербурга, которое легко обнаружить, начиная с произведений А. Пушкина, Н. Гоголя и Л. Толстого и Ф. Достоевского. Если Петербург — бездушный, казенный, официальный, то Москва — душевная, уютная, семейная, русская [23, с. 207-208]. Архетип Петербурга в культурном сознании символизировал, с одной стороны, триумф российской культуры, когда открываются дальние горизонты национального и государственного триумфа; с другой стороны, «мифологизация» возникновения Петербурга привела к тому, что за ним закрепился ореол центра безграничной власти и бесправия «маленького человека». Так, Москва, в изображении Достоевского, является воплощением «русской» идеи, тогда как Петербург — западной. Москва как исконно русский город противопоставляется в романе Европе как образу искушения «быстрыми деньгами» и потерей духовного целомудрия. Запад, сродни рулетки, является утопическим местом нереализованных фантазий русского человека.

Следует сказать о главной героине романа, которая провоцирует героя на его путешествие в глубины игры, выступает как символ соблазна игры, сама являясь соблазном. Достоевский конструирует в романе архетипическую, почти библейскую ситуацию, когда в роли искушительницы оказывается женщина: Полина вручает Алексею Ивановичу деньги для игры на рулетке и подталкивает его к игре. Рулетка, на наш взгляд, символизирует

Змея, Полина (искусительница) выступает в роли Евы, а деньги (большие Деньги!) олицетворяет «запретный плод». После первого выигрыша Полина настаивает на продолжении игры, причем в равных долях. Здесь можно найти параллели между Полиной, Алексеем Ивановичем и Евой и Адамом, которые вкусили запретный плод.

Вскоре оказывается, что «большие деньги» вовсе не были целью героя, это только повод вернуться к рулетке снова: рулетка как мифологическая модель мира, подчиняется закону цикличности, бесконечного круговорота (соответствующего ее геометрической форме) из которого герои не могут вырваться. Оппозиция памяти и беспамятства становится одним из дескрипторов Рулетенбурга. Подобно шарик, скачущему по красному и черному на рулетке, меняется образ Рулетенбурга как «города игры» в сознании героя: от образа "царства божия на земле" (в моменты лихорадочной надежды на скорое обогащение) до "вавилонской блудницы" (в ситуациях потерь и разочарований). Рулетенбург губит и Полину, которая сначала становится любовницей корыстного француза Де-Грие, затем толкает к игре слабохарактерного Алексея Ивановича, и остается больная и одинокая в чужой стране, на попечении у англичанина Астлея, которому она тоже не приносит счастья. Можно сказать, что Полина реализует судьбу *бездомной странницы*, как одного из вариантов идентичности, существующей в иллюзорном мире Рулетенбурга.

Прогностические и «пограничные» (экзистенциальные) функции рулетки задействованы еще в одном эпизоде, связанном с Полиной. Игра, как уже говорилось ранее, ведет свое происхождение от архаических гаданий. Рулетка олицетворяет случай, судьбу, а значит и решение богов. Вступая в игру, Алексей Иванович как бы вопрошает судьбу о своем будущем, а судьба в форме двоичной системы (красное — черное, чет — нечет, выигрыш — проигрыш), дает ответ. Как мы знаем, в первый раз, когда Алексей Иванович ставил на красное и выиграл — что можно интерпретировать как положительный ответ судьбы. Мы знаем, что герой играл «для Полины», и его ставку на «красное» можно истолковать как вопрос о любви, подобно гаданиям с вызыванием духов, где цифры и буквы пишутся по кругу, а дух отвечает на вопросы участников спиритического сеанса. Например, на вопрос: «любит ли меня Полина?» ответ: «Да». Таким образом, можно видеть, что волшебный мир рулетки сам расставляет указатели судьбы — для тех, кто умеет их читать.

Суммируя сказанное, можно заметить, что рулетка — это «транзитивное» пространство, подобное пространству карнавала, которое осуществляет собственные варианты судьбы тех людей, кто вошел в него. Рулетка, которая в проекциях сознания главного героя предстает как место наивысшего вожеления, обладающее алхимическими свойствами трансмутации желания в деньги, на самом деле оказывается его путем к душевной гибели,

пространством, в котором границы ада и рая наиболее проницаемы и переход почти незаметен. Наиболее очевидными формами хронотопа рулетки как «путешествия» являются «киномирие», «кризис» и «эскапизм» (бегство), которые можно описать через ряд культурных оппозиций, несущих в себе крайности «потустороннего мира»: *красное — черное, чет — нечет, выигрши — проигрши, реальность — игра, искренность — иллюзии, жизнь — преисподняя, Россия — Европа, вера — безверие, Россия — Запад, живые — мертвые, рай — ад, дом — заграница, свой — чужой, рок — случай, судьба — свобода, рутина — чудо, соблазн — истина, дом — бездомность, семья — бессемейность, память — беспамятство, верх — низ, запретное — желанное, путешествие-скитальчество*. В образе Рулетенбурга как пограничного *места-состояния* воплотились представления писателя о Европе, которая выступает как форма искушения для путешественников из России. Соблазн свободой и большими деньгами оказывается только видимостью удачи, а отказ от любви означает гибель души и духа.

Список литературы и источников

1. Папюс. Предсказательное Таро, или Ключ всякого рода карточных гаданий. — СПб, 1912. — 160 с.
2. Huson P. *Mystical Origins of the Tarot: From Ancient Roots to Modern Usage*. — Vermont: Destiny Books, 2004. — 352 p.
3. Лотман Ю. М. «Пиковая дама» и тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века // Лотман Ю.М. Избранные статьи. В 3-х т. Т. II. — Таллинн, 1992. — С. 389 – 415.
4. Евгеньев А. Кости для игры и гадания: История // Апокриф: Культурологический журнал А. Махова и И. Пешкова. — М., 1992. - № 2. — С. 60 – 63.
5. Фрейденберг О. М. Игра в кости // *Arbor mundi*. — М., 1996. Вып. 4. — С. 163 – 172.
6. Тайлор Э. Б. Первобытная культура. — М.: Изд-во политической литературы, 1989. — 573 с.
7. Калинин О. М., Черевко К. Е. Древнекитайская нумерология, протошахматы (ци) и генетический код // Девятнадцатая научная конференция «Общество и государство в Китае». Ч. I. — М., 1988. — С. 46 – 50.
8. Купер Дж. Энциклопедия символов: Пер. с англ. — М.: Ассоциация Духовного Единения "Золотой Век", 1995. — 401 с.
9. Генон Р. Символы священной науки. — М.: Беловодье, 2002. — 487 с.

10. Руднев В. Метафизика футбола: исследования по философии текста и патографии. — М.: Аграф, 2001 — 379 с.
11. Шапинская Е. Футбол: мифо-ритуальное действо или продукт культурной индустрии? // Шапинская Е. Очерки популярной культуры. — М.: Академический Проект, 2008. — С. 124 – 143
12. Shea W. R. Designing Experiments and Games of Chance: The Unconventional Science of Blaise Pascal. — Science History Publications, 2008. — 368 p.
13. Майстров Л. Е. Развитие понятия вероятности. — М.: Наука, 1980. — 270 с.
14. Schwartz D. Roll the Bones: The History of Gambling. — N. Y.: Gotham Books, 2007. — 592 p.
15. Горан В. П. Древнегреческая мифологема судьбы. — Новосибирск: Наука, 1990. — 335 с.
16. Достоевский Ф. М. Собр. соч. в 12 томах. Том 3. Роман «Игрок». — М.: Правда, 1982. — с. 305-446. [Электронный текст] Режим доступа: az.lib.ru/d/dostoewskij_f_m/text_0050.shtml
17. Люшер М. Сигналы личности. Ролевые игры и их мотивы: Пер. с англ. — Воронеж: НПО «Модэк», 1993. — 160 с.
18. Тернер В.У. Проблема цветовой классификации в примитивных культурах // Семиотика и искусствоведение. Современные зарубежные исследования. Сборник переводов. — М.: Мир, 1972. — С. 50 – 81.
19. Люшер М. Цвет вашего характера // Люшер М. Цвет вашего характера. Д. Сара. Тайны почерка: Пер. с англ. — М: Вече; Персей; АСТ, 1996. — С. 17 – 245.
20. Пропп В. Я. Исторические корни волшебной сказки. — Л.: Изд-во Ленинградского университета. 1986. — 365 с.
21. Степанов Ю. Константы: словарь русской культуры. — М.: Академический проект, 2001. — 990 с.
22. Егоров Б. Славянофильство, западничество и культурология // Из истории русской культуры. Т. V. XIX век. М., 1996. — С. 463 – 475.
23. Топоров В. Н. Петербург и петербургский текст русской литературы // Петербургские чтения по теории, истории и философии культуры. Метафизика Петербурга. Вып. 1. — СПб: ФКИЦ «ЭЙДОС», 1993. — С. 205 – 235.