

**ФИЛОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ.
ЛИТЕРАТУРОВЕДЕНИЕ**

УДК 159.99+316.624+821.161.1

**ФИЛОСОФИЯ ЖИЗНИ ИГРОМАНА
(НА ПРИМЕРЕ ГЕНЕЗИСА ИГРОВОЙ АДДИКЦИИ
В РОМАНЕ Ф. М. ДОСТОЕВСКОГО «ИГРОК»)**

© Ольга Белобрыкина, Маргарита Шаманаева

**A COMPULSIVE GAMBLER'S PHILOSOPHY OF LIFE
(BASED ON THE GENESIS OF GAMBLING ADDICTION
IN F. M. DOSTOYEVSKY'S NOVEL "THE GAMBLER")**

Olga Belobrykina, Margarita Shamaeva

The article discusses a phenomenon of gambling addiction and analyzes the features of gambling addiction in the novel "The Gambler" by F. M. Dostoyevsky. The analysis revealed that the vivid and figurative description of the features and conditions, experienced by the addicted person, given in this work of fiction, actualizes the readers' emotional perception and facilitates their judgment of negative consequences of addictive behavior. Based on the data of the comparative analysis of the protagonist's socio-psychological portrait and the symptoms of gambling addiction, given in МКВ-10 (F63.0), we conclude that in the novel "The Gambler", in an evident and expressive form, the author depicts with the utmost precision the logic and dynamics of gambling addiction development from the moment of its origin to the situation of its awareness and its full manifestation. The received results can be used as a preventive resource when working with people, characterized by a penchant for gambling addiction, and can be used as emotional and figurative means in psychotherapy practices in the case of gambling addiction.

Keywords: philosophy of life, ontological characteristics, socio-psychological portrait, gambling addiction, fiction, F. M. Dostoyevsky.

В статье обсуждается проблема феномена игровой зависимости. Специфика проявления игромании рассматривается на примере произведения художественной литературы: в процессе анализа романа русского писателя XIX века Федора Михайловича Достоевского «Игрок» показано, что в художественной литературе образно и ярко отражены признаки и состояния зависимого человека, актуализирующие эмоциональное восприятие читателя и облегчающие задачу осмысления им негативных последствий аддиктивного поведения. На основе данных сравнительно-сопоставительного анализа социально-психологического портрета главного героя романа Ф. М. Достоевского и симптоматики игровой аддикции, представленной в Международной классификации болезней МКБ-10 (F63.0 – патологическое влечение к азартным играм), формулируется вывод о том, что в романе «Игрок» писателем в наглядно-экспрессивной форме и с предельной точностью отражена логика и динамика формирования игровой зависимости от момента ее зарождения до ситуации обнаружения этой зависимости и проявления ее в полном объеме. Полученные результаты могут использоваться в качестве превентивного ресурса в работе с лицами, характеризующимися склонностью к игровой зависимости, а также применяться как эмоционально-образное средство в практике психотерапии игровой аддикции.

Ключевые слова: философия жизни, онтологические характеристики, социально-психологический портрет, игровая аддикция, художественная литература, Ф. М. Достоевский.

Социально-политические трансформации, под влиянием которых в XX–XXI вв. так или иначе оказались многие страны, закономерно обострили проблемы философии и психологии жизнедеятельности человека [Камю], [Лиотар],

[Хайдеггер]. К числу наиболее острых онтологических проблем современной реальности представители социальных отраслей науки и практики относят распространение аддиктивных и девиантных форм поведения ([Бодрийяр], [Гид-

денс], [Фромм]), численность которых в настоящее время стремительно растет, что становится ключевой проблемой в мировом сообществе. «Каждый новый исторический момент, производящий радикальные перестройки, отражается на общественной и индивидуальной жизни большей части людей, порождая как субъектов нового типа, соответствующих духу времени, так и маргиналов – людей, находящихся за пределами характерных для данного общества социокультурных норм и традиций» [Шнейдер, с. 120]. Современная Россия в этом списке – не исключение, так как представляет собой средоточие множества девиантогенных факторов, что и определяет объективный социальный заказ (не всегда осознаваемый и вербализуемый) на изучение социальных девиаций.

Заметим, что среди множества фундаментальных онтологических характеристик человека для девиантологической методологии наиболее значимыми являются социальность, позволяющая определить базовые критерии «нормальности» социума, и разумность, предполагающая поиск смысла и предоставляющая возможность установить, что есть «нормальный человек», что для его личностного бытия является девиантным, а что таковым не считается. Как справедливо полагает Л. Б. Шнейдер, любая аддикция / девиация – это всегда «процесс маргинализации и направленных необратимых деструктивных изменений личности, разрушения и отмирания ее смысловых образований» [Там же, с. 66]. Именно этот аспект ставит проблему прицельного исследования сущности, генезиса, типологии и специфики проявления отклоняющегося поведения в число приоритетных и актуальных задач всего комплекса наук о человеке и обществе – истории, философии, политологии, социологии, психологии и др.

К «одной из форм аддиктивного поведения, порожденных постмодернистским обществом», М. И. Кошенова относит игровые формы зависимости [Кошенова, 2017, с. 171]. С одной стороны, игровая деятельность, являясь ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте, чрезвычайно важна для развития ребенка. Однако чрезмерное застревание на «игровом» этапе детства (в силу различных причин) зачастую приводит к неблагоприятным последствиям в психологическом и социальном становлении человека, проявляющимся прежде всего в структуре самосознания (тотальный инфантилизм), ценностных ориентиров и мировоззренческих установок, в нарушении эмоционально-волевого развития личности, в нарастании социального отчуждения и возникновении других деформаций

[Белобрыкина, Михеева. «Недоигравшие» дети: постановка проблемы], [Белобрыкина, Михеева. Ролевая игра в юношестве: аддикция или...?], [Лидин], [Хейзинга], [Хусяинов]. Очевидно, что «современные тенденции – компьютеризация, пропаганда асоциального образа жизни, культивирование потребительских установок, формализация межличностных отношений пагубно сказываются на социально-психологической активности» человека, начиная с детского возраста, «когда доброжелательные отношения необходимы и важны для полноценного развития человека как социального субъекта» [Белобрыкина, Лимонченко, с. 78]. С точки зрения Л. Б. Шнейдер, «подростки как яркие представители цифровой эпохи очень быстро заменяют офлайн-среду на онлайн-среду и живут там по своим неписаным законам, зачастую набираясь там агрессивности, жестокости и пр.» [Шнейдер, с. 4]. Соответственно, ущерб, наносимый социальными «аномалиями» развитию и современному, и будущих поколений, довольно значителен, что и актуализирует необходимость исследования причин, природы и содержания аддиктивных и девиантных форм поведения.

Примечательно, что прообразы многих аддикций и девиаций (личностных, социальных, профессиональных и т. п.) были не только достаточно ярко представлены в классической (отечественной и зарубежной) художественной литературе [Выготский], [Кошенова, 2002], но и послужили основой для ряда теоретических исследований в философии, социологии, психологии [Бахтин], [Сартр, 2004], [Фромм], [Хусяинов]. В отличие от характеристик, относящихся к различным типам и формам отклоняющегося поведения личности, симптоматически обозначенных в современной научной литературе и нормативно-правовых документах разного уровня (федеральных, ведомственных и пр.) [Белобрыкина, Лимонченко], [Кошенова, 2017], [Международная классификация болезней МКБ-10], [Федеральный закон от 29.12.2010], [Федеральный закон от 29.12.2006], социально-психологические портреты литературных героев с девиантными проявлениями обладают выраженным эмоционально-экспрессивным тонусом и тем самым оказывают сильное впечатление на восприятие читателя. По мысли М. М. Бахтина, в художественном произведении в особой – образной и эстетически значимой форме – обобщается ключевое смысловое содержание, определенный идейно-эмоциональный комплекс [Бахтин]. «Образ обладает большей „наглядностью“, ему свойственна не логическая, а конкретно-чувственная, эмоциональная убедительность. <...> Созданное

автором и воспринимаемое читателями художественное произведение начинает жить своей относительно самостоятельной жизнью, непосредственно или опосредованно реализуя ряд функций: гносеологическую, аксиологическую, онтологическую, эстетическую, воспитательную, коррекционно-развивающую и психологическую (актуализируя эмпатию, самовыражение, воображение, мотивацию, саморегуляцию, интересы и пр.). <...> Очевидно, что восприятие эмоционально нагруженного образа, представленного в литературном тексте, закономерно инициирует у воспринимающего субъекта аналогичную эмоцию» [Белобрыкина, с. 203]. Художественные произведения и социально-психологические портреты литературных героев обладают одним несомненным достоинством: они отражают реальные жизненные ситуации, целостность человеческой жизни, затрагивают глубинные слои человеческой души, наводят на размышления о себе, о своей душевной и духовной жизни [Бахтин], [Выготский], [Сартр, 2000] и, соответственно, выступают уникальным средством познания внутреннего мира человека и ресурсным способом саморазвития личности читателя [Белобрыкина], [Резазадех, Баянова].

Ярчайшим примером социальной прозрачности, проникновения в глубины человеческой сущности, анализа ее целостности, противоречивости чувств и устремлений является философия Ф. М. Достоевского, который считается одним из признанных мастеров создания тонких социально-психологических портретов в отечественной литературе [Бердяев], [Сартр, 2000]. Как справедливо отмечал Н. А. Бердяев, «Ф. Достоевский – характерно русский, до глубины русский гений, самый русский из наших великих писателей и вместе с тем наиболее всечеловеческий по своему значению и по своим темам» [Там же, с. 9–10]. Он относится к той категории мыслителей, квинтэссенцией творчества которых как раз и являлось исследование смысла человеческого существования и специфики человеческой природы. Обладая особой психологической зоркостью и житейской мудростью, писатель через описание действий, поступков и поведения героев с предельной точностью отражает как типичные особенности внутреннего мира людей, так и многогранные проявления душевной жизни отдельного человека. Являясь автором «великого пятикнижия» («Преступление и наказание», «Идиот», «Подросток», «Бесы» и «Братья Карамазовы»), Ф. М. Достоевский по праву считается гением психологического реализма, а его представления о человеке есть не что иное, как некий культурный код не только рубежа XIX–XX вв.,

но и современного периода общественного развития. По мнению французского мыслителя Ж. П. Сартра, Федор Достоевский выступает предшественником экзистенциализма, так как в своих произведениях он сформулировал многие исходные пункты этого философского направления [Сартр, 2004].

Примечательно, что философия Ф. М. Достоевского неразрывно связана с личностью самого писателя [Бахтин], [Бердяев]. Несмотря на то что он сам отвергал это, за каждым из его литературных персонажей, в особенности отрицательным: Раскольниковым, Ставрогиным, Иваном Карамазовым и другими, – явно высвечиваются персональные особенности автора, его личностные характеристики, переживания, мировоззренческий поиск и нравственные терзания.

Одним из значимых и судьбоносных в творчестве Ф. М. Достоевского стал роман «Игрок». Это своего рода маленький фрагмент жизненного пути писателя, так как автор пишет «Игрока» от своего имени; по сути, он пишет про себя. В 1863 году Ф. М. Достоевский посетил Висбаден, где проиграл все свои деньги и деньги своей подруги и, чтобы освободиться от долгов, заключил контракт с издательством на написание романа в сжатые сроки. Этим романом и стало произведение «Игрок», буквально пронизанное автобиографическими мотивами, так как писатель сам был азартным игроком, что и позволило ему в достаточно реалистической манере воссоздать образ героя – человека, страдающего игровой зависимостью.

В романе «Игрок» Ф. М. Достоевский представляет социально-психологический портрет игромана – 25-летнего домашнего учителя Алексея Ивановича. Он, в силу сложившихся обстоятельств (его вынудили играть как посредника, который является лишь «пешкой» в системе сложных денежных выплат), становится заложником азартных игр. В начале романа главный герой предстает перед нами равноправным, остроумным и умным молодым человеком, который всегда готов включиться в диалог и даже вступить в дискуссию с собеседником.

А затем уж часть французов перешла на мою сторону, когда я им рассказал, как я хотел плюнуть в кофе монсьёра [Достоевский, с. 8], –

говорит Алексей Иванович французу Де-Грие после того как без разрешения ввязался в чужой разговор. Если герою какой-либо человек становится неприятен, то он обязательно и чаще всего в саркастической манере продемонстрирует ему свое отношение.

Первый опыт игры Алексей Иванович приобретает в Рулетенбурге, где он в компании генерала, его дочерей, французского маркиза Де-Грие, английского коммерсанта Астлея и французки Бланш посещает игорный дом. Полина, дочь генерала, возлюбленная главного героя, «подначивает» его начать играть для нее. Здесь-то Алексей Иванович и поддается влиянию рулетки. Так начинается история «игрока».

Следует отметить, что в период создания романа понятия «игровая аддикция» не существовало. Хотя первые публикации о возникновении патологических влечений и зависимостей (прежде всего алкогольной и наркотической) появились в конце XIX – начале XX века, научно обоснованных концепций зависимости на то время не имелось. В исследованиях того времени выдвигалась гипотеза о том, что черты зависимой личности формируются в процессе социализации на основе врожденных и приобретенных мозговых нарушений. Сам же процесс образования конкретного клинического вида зависимости (наркотической, алкогольной и т. д.) рассматривался как во многом стихийный. Иными словами, зависимая личность оформляется в виде каркаса, на который уже и нанизываются зависимости-фетиши [Джонстон].

Распространению зависимых форм поведения и, соответственно, росту исследовательского интереса к ним, способствовала индустриализация общественного развития. В частности, наиболее интенсивный рост игровой аддикции был связан с появлением игровых автоматов, компьютеров и Интернета [Кошенова, 2017], [Хусяинов], [Шнейдер]. В настоящее время наблюдается экспансия игр, которые, однако, не отвечают признакам подлинности, истинности [Белобрыкина, Михеева. «Недоигравшие»...], [Лидин]. По сути, речь идет о феномене, который лишь номинально называется игрой, но не является ею в полном смысле этого слова. Прежде всего это относится к азартным играм, которые в условиях научно-технического прогресса приобрели наиболее опасную, патологическую форму. С. И. Ворошилин, осуществляя психологический и феноменологический анализ игр, обозначает историческую ретроспективу развития азартных игр, рассматриваемых как формы проявления игровой аддикции. К числу наиболее типичных азартных игр он относит игру в кости, подпольные кулачные бои, бои животных (петушинные, собачьи, гусиные и др.), гонки животных (конные, пороссячи, олени, тараканьи бега, гонки на собачьих упряжках, гонки почтовых голубей и пр.), игру в рулетку, все разнообразие игр в игральные карты, множество видов лотереи, игровые автоматы

и компьютерные азартные игры онлайн [Ворошилин].

Игровая зависимость (или игромания) в современной науке трактуется как форма психологической зависимости от процесса игры, проявляющаяся в навязчивом увлечении (страсти) азартными играми (карты, казино, компьютерные игры (лудомания), видеоигры, сетевые игры (MMORPG), рулетка). Этот вид зависимости, наряду с интернет-зависимостью, религиозными зависимостями, шоппингом и пр., относится к группе нехимических аддикций [Кошенова, 2017], [Международная...], [Хусяинов], [Шнейдер].

При игровой зависимости человек испытывает множество различных и достаточно интенсивных по силе и проявлению эмоций [Лидин], входя в особое состояние, при котором теряет счет времени и контроль над ситуацией – для него существует только иллюзорный мир, его не интересует, что происходит в его жизни, в окружающем. Это состояние обозначается как «игровой транс», которое многие исследователи сравнивают с состоянием, возникающим при употреблении психоактивных веществ [Кошенова, 2017], [Международная...], [Шнейдер].

Известно, что любая зависимость имеет свою предысторию формирования (генезис), и игровая так же, как и прочая зависимость, развивается постепенно. В Международной классификации болезней (МКБ-10) игровая аддикция, которой, собственно, и посвящен сюжет романа «Игрок», характеризуется как «патологическое влечение к азартным играм» (F63.0). Суть расстройства заключается в частых повторных эпизодах азартной игры, которые доминируют в жизни пациента в ущерб социальным, профессиональным, материальным и семейным ценностям и обязательствам [Международная...]. Ф. М. Достоевский подробно описывает «вхождение» главного героя в аддиктивное состояние. Когда в жизни человека появляется что-то новое (явления, предметы, ощущения, чувства и пр.), он сначала присматривается к этому, пытается узнать и «прощупать». Понравится ли? И, как это часто бывает, поначалу отрицается сама возможность полюбить новое занятие. Рулетка – азартная игра, которая не приветствуется обществом, особенно в случае, когда человек становится одержим ею. В царской России в нее традиционно играли ради забавы, интереса. Так, Алексей Иванович, понимая всю необычность возникшей ситуации, сначала сторонится игрового процесса, пытаясь избавиться от возникающего влечения к нему:

Сначала вся эта штука была для меня тарабарскою грамотою <...>. Ощущение было чрезмерно неприятное, и мне захотелось поскорее развязаться с ним [Достоевский, с. 23].

Но с течением времени Алексей Иванович уже не представляет своей жизни без рулетки – после нескольких игр и удачных кушей, главный герой начинает чувствовать себя иначе, у него меняется отношение к игре:

<...> я чувствую себя нехорошо: больным, нервным, раздражительным, фантастическим и, в иных случаях, теряю над собою волю [Там же, с. 59].

Алексей Иванович начинает входить в кураж, ему кажется, будто бы все теперь возможно – удвоить, утроить сумму за обычную ставку. В одну секунду ты становишься богаче и.. счастливее? И он принимает решение начать играть для себя, потому что для кого-то другого ему играть неудобно, да и азарта нет. А после приезда бабушки, которой тоже полюбилась игра в рулетку, да так, что она проигралась полностью, Алексей Иванович осознал, что

<...> сам был игрок; я почувствовал это в эту самую минуту. У меня руки-ноги дрожали, в голову ударило [Там же, с. 116].

Во время игры в рулетку герой испытывает бурю ярких, возбуждающих, интенсивных по силе протекания эмоций, которые, как он сам отмечал, ничто другое ему не могло дать:

Я был как в горячке <...> страх прошел по мне холодом и отозвался дрожью в руках и ногах <...> стояла на ставке вся моя жизнь! <...> огненные мурашки посыпались по моему телу <...> помню только, как во сне <...> [Там же, с. 170–171].

Тело героя живет будто отдельно от разума, оно чувствует себя некомфортно (*виски смочены потом <...> руки дрожали*), сознание затуманено (*ставил опять, почти без сознания*), зато *счастье не прерывалось* [Там же, с. 174–175]. Зависимость прогрессирует, она на самом пике в начале романа персонаж влюблен и постоянно упоминает о своей возлюбленной – Полине. Он заинтересован в ее внимании, но потом вся страсть исчезает, любовь угасает, а общение с ней становится незначимым и оказывается даже в тягость. Герою овладела жажда риска, и он признается:

Не помню, думал ли я в это время хоть раз о Полине [Там же, с. 174].

Предполагая причину появления зависимости, Ф. М. Достоевский пишет:

Может быть, перейдя через столько ощущений, душа не насыщается, а только раздражается ими и требует еще, и все сильнее и сильнее, до окончательного утомления [Там же, с. 176].

И действительно, ощущая такое легкое и быстрое наслаждение, организм требует еще и еще, пока не сойдет с ума от экстаза:

Ощущал я только какое-то ужасное наслаждение – удачи, победы, могущества [Там же].

Примечательно, что с развитием игровой аддикции происходит утрата социальных контактов, теряется интерес человека к близким людям, которые раньше были для него особо значимы:

<...> моя любовь отступила как бы на второй план [Там же, с. 187].

Общительный и острый на язык в «доигровой» период своей жизни, герой оказывается в одиночестве, не может здраво мыслить и адекватно связывать слова.

Значительный ущерб наносится и материальному благосостоянию. Выходец из интеллигентной среды, Алексей Иванович, лишившись работы учителя, забросив ее, постепенно «скатывается» до лакея, начинает работать за копейки, буквально «наскребая» деньги на следующую игру. Он тратит немалые финансовые средства, которых и так становится недостаточно для нормального жизнеобеспечения, делая все новые и новые ставки, но все равно смотрит с алчностью на игорный стол, а крик крупёра выслушивает с замиранием сердца. Прокутив все средства, он не только лишился дружбы с Полиной, с Астлеем, оставшись в полном одиночестве, но и утратил способность к здоровой рассудочной деятельности. Общество его не интересует, игра для него становится основным смыслом жизни, а выигрыш – главной целью:

<...> заслышу дзеньканье пересыпающихся денег – со мною делаются судороги [Там же, с. 210].

Герой хочет, чтобы все на него смотрели, боготворили, а он лишь ставил ставки, срывая очередную куш.

В конце романа Астлей заметит и скажет Алексею Ивановичу:

Вы одеревенели. Вы не только отказались от жизни, от интересов своих и общественных, от долга гражданина и человека, от друзей своих <...>, от ка-

кой бы то ни было цели, кроме выигрыша, вы даже отказались от воспоминаний своих [Там же, с. 214].

Но «игрок» никогда не сможет понять и осознать свою зависимость, ведь он для себя самого – свободен, счастлив, только бы отыграться:

<...> И остается только утешать себя, что в последний раз играешь, а потом вернешься к прежней жизни, где есть друзья, прежний ты. Но просыпаешься в утра и всегда эта фраза «завтра, завтра все кончится!» [Там же, с. 223].

Описывая в романе деятельность и поведение главного героя, Ф. М. Достоевский, по сути, обозначил ключевые маркеры игровой зависимости, которые в настоящее время подтверждены многочисленными исследованиями, а наиболее информативная симптоматика в обобщенном виде отражена в МКБ-10 (таблица 1).

Таблица 1.

Компаративные характеристики и симптоматика игровой зависимости, представленная в романе «Игрок» и МКБ-10

МКБ-10 (F63.0 Патологическое влечение к азартным играм)	Роман «Игрок»
Частые повторные эпизоды азартной игры	<i>Ощущение было чрезмерно неприятное, и мне захотелось поскорее развязаться с ним [Достоевский, с. 23]; <...> кто раз, из таких, попадетя на эту дорогу, тот – точно с снеговой горы в санках катится, все быстрее и быстрее [Там же, с. 149]; стою по целым дням у игорного стола и наблюдаю игру, даже во сне вижу игру <...> [Там же, с. 211].</i>
Доминантное значение игры в жизни пациента	<i><...> я чувствую себя нехорошо: больным, нервным, раздражительным, фантастическим и, в иных случаях, теряю над собою волю [Там же, с. 59]; <...> стояла на ставке вся моя жизнь! [Там же, с. 170]; <...> ставил опять, почти без сознания [Там же, с. 174]; <...> ощущал я только какое-то ужасное наслаждение – удачи, победы, могущества [Там же, с. 176].</i>

Ущерб социальным ценностям и обязательствам	<i><...> я никого не слушал [Там же, с. 173]; Я ведь сидел и в тюрьме в Рулетенбурге, за один здешний долг [Там же, с. 209]; <...> 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! [Там же, с. 221].</i>
Ущерб профессиональным ценностям и обязательствам	<i>Я сначала поступил к нему чем-то вроде секретаря, за тридцать гульденов в месяц (около 945 рублей. – О. Б., М. Ш.); но кончил у него настоящим лакейством <...>¹ [Там же, с. 209].</i>
Ущерб материальным ценностям и обязательствам	<i>Странное у меня настроение: в кармане всего двадцать фридрихсдоров (106 рублей. – О. Б., М. Ш.); я далеко, на чужой стороне, без места и без средств к существованию, без надежды, без расчетов и – не забочусь об этом! [Там же, с. 124]; Я вытащил все мои двадцать фридрихсдоров и бросил на бывший предо мною «passé»² [Там же, с. 170]; Я выиграл и опять поставил все <...> [Там же, с. 170]; Не помню я уж тут ни расчета, ни порядка моих ставок [Там же, с. 171]; <...> и я пустился ставить опять, зря и не считая [Там же, с. 172].</i>
Ущерб семейным ценностям и обязательствам	<i>Не помню, думал ли я в это время хоть раз о Полине [Там же, с. 174];</i>

¹ Лакейство как качество личности – склонность к подлому угодничеству, раболепствованию, чрезмерной услужливости не по ремеслу, а в силу холопской природы, предрасположенной унижаться, прогибаться и холуйствовать.

² Passe – это ряд цифр от девятнадцати включительно до тридцати шести.

	<...> моя любовь отступила как бы на второй план [Там же, с. 187].
--	--

В целом роман позволяет понять логику и динамику формирования игровой зависимости от момента ее зарождения до ситуации обнаружения и проявления во всей полноте идентификационных характеристик. В сущности, представленная Ф. М. Достоевским в «Игроке» симптоматика игровой аддикции есть наглядная иллюстрация разрушения онтологических характеристик личности – ее социальности и разумности вследствие подвластности собственным страстям и неспособности оказать им достойного сопротивления.

Заметим, что в настоящее время склонность к игровой зависимости свойственна не только подросткам, но и многим взрослым людям [Лидин], [Хусяинов]. Вероятно, именно этим и обусловлено намерение Всемирной организацией здравоохранения (ВОЗ) признать пристрастие человека к разного рода играм психическим расстройством [Уэйкфилд]. В этой связи нам видится, что художественная литература (классическая и современная) может выступать продуктивным средством превенции и интервенции аддиктивных и девиантных форм поведения. В художественном обрамлении восприятие зависимого человека становится эмоционально насыщеннее, и тем нагляднее и понятнее постигается суть самого феномена зависимости – читатель без труда его узнает, а значит, интенсивность переживания тех последствий, к которым приводит аддиктивное поведение, имеет особый психопрофилактический и психотерапевтический ресурс как в целях переосмысления себя, своих актуальных потребностей и действий, так и для перепрограммирования перспектив своего будущего, определения пути саморазвития (личностного, социального, нравственного и др.), самокоррекции эмоционально-волевого регулирования [Резазадех, Баянова]. Особую ценность в работе с людьми, имеющими склонность к игровой зависимости или уже «зараженными» этой страстью, имеет роман Ф. М. Достоевского «Игрок», интригующе убедительно, но без навязчивого морализаторства раскрывающий философию жизни аддикта и ее незавидный итог.

Список литературы

Бахтин М. М. Автор и герой: К философским основам гуманитарных наук. М.: Азбука, 2000. 336 с.

Белобрыкина О. А., Михеева А. В. «Недоигравшие» дети: постановка проблемы // Актуальные проблемы специальной психологии в образовании: Сборник докладов межрегиональной научно-практической

конференции. В 2-х ч. Ч 1. Новосибирск: НГИ, 2003. С. 65–70.

Белобрыкина О. А., Михеева А. В. Ролевая игра в юности: аддикция или...? // Психология и школа. 2003. № 3. С. 56–61

Белобрыкина О. А. Роль искусства в формировании образа профессионала (на примере профессии «психолог») // Вестник Нижегородского университета. Серия: Социальные науки. 2014. № 4 (36). С. 202–210.

Белобрыкина О. А., Лимонченко Р. А. Факторы возникновения делинквентного поведения в подростковом возрасте: литературный обзор зарубежных исследований // Трансформация человеческого потенциала в контексте столетия / Под общей редакцией проф. З. Х. Саралиевой: В 2 т. Т 2. Н. Новгород: изд-во НИСОЦ, 2017. С. 78–82

Бердяев Н. Русская идея. М.: Эксмо, 2005. 832 с.

Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры. М.: Республика; Культурная революция, 2006. 269 с.

Ворошилин С. И. Игры в культуре человека и игровая зависимость // Актуальные проблемы психологии и конфликтологии: сб. науч. ст. / отв. ред. С. А. Минюрова. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2010. С. 77–88.

Выготский Л. С. Психология искусства / под ред. М. Г. Ярошевского. М.: Педагогика, 1987. 344 с.

Гидденс Э. Ускользающий мир: как глобализация меняет нашу жизнь. М.: Весь мир, 2004. 120 с.

Джонстон Д. Психология. М.: Астрель, АСТ, 2003. 502 с.

Достоевский Ф. М. Игрок. М.: Изд-во АСТ, 2017. 224 с.

Камю А. Бунтующий человек. Философия. Политика. Искусство. М.: Политиздат, 1990. 415 с.

Кошенова М. И. Психологический тип Дон-Жуана в русской литературе XIX века // Поэтика художественного текста в школе и вузе: сборник статей / отв. ред. Н. Д. Жидкова. Омск: ОмГПУ, 2002. С. 52–58.

Кошенова М. И. К типологии личности компьютерных геймеров // Актуальные проблемы социальной психологии: материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (г. Новосибирск, 26 апреля 2017 г.) / под науч. ред. О. А. Белобрыкиной, М. И. Кошеновой. Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2017. С. 170–181.

Лидин К. Л. Игрушки взрослых. Имидж как индикатор корпоративных культур // Социокультурные проблемы современной молодежи: Материалы Международной научно-практической конференции. В 2-х ч. Ч. 1. Новосибирск: НГПУ, 2006. С. 112–119

Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. М.: Институт экспериментальной социологии; СПб: Алетейя, 1998. 160 с.

Международная классификация болезней МКБ-10: Класс XXI – Факторы, влияющие на состояние здоровья населения и обращения в учреждения здравоохранения // Mkb10.ru: Международная классификация болезней МКБ-10. Электронная версия, 2018. URL: <http://www.mkb10.ru/?class=21> (дата обращения: 05.04.2018).

Резазадех З., Баянова Л. Ф. Обусловленность психических состояний моральной нормативностью // Психологические исследования. 2017. Т. 10. № 53. С. 10.

Сартр Ж.-П. Что такое литература? СПб.: Алетейя, 2000. 466 с.

Сартр Ж.-П. Бытие и ничто: Опыт феноменологической онтологии. М.: Республика, 2004. 638 с.

Уэйкфилд Дж. Игровую зависимость признают психическим расстройством // Bbc.com/russian: BBC News: Русская служба, 2018. URL: <http://www.bbc.com/russian/news-42546295> (дата обращения: 30.04.2018).

Федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ (ред. от 01.05.2017) «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию». URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_108808/ (дата обращения: 21.03.2018).

Федеральный закон от 29.12.2006 № 244-ФЗ (последняя редакция) «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации». URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64924/ (дата обращения: 05.04.2018).

Фромм Э. Здоровое общество. М.: АСТ, 2015. 448 с.

Хайдеггер М. Время и бытие. М.: Республика, 1993. 447 с.

Хэйзинга Й. Homo ludens: Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.

Хусяинов Т. М. Основные причины распространения Интернет-преступности в молодежной среде // Уголовное право в эволюционирующем обществе: проблемы и перспективы: сб. науч. ст. Ч. 1. Курск: Юго-Зап. гос. ун-т. 2014. С. 232–236.

Шнейдер Л. Б. Психология подростковой девиантности и аддиктивности. М.: изд-во Московского психолого-социального университета, 2016. 300 с.

References

Bakhtin, M. M. (2000). *Avtor i geroi: K filosofskim osnovam gumanitarnykh nauk* [Author and Hero: On the Philosophical Foundations of Humanities]. 336 p. Moscow, Azbuka. (In Russian)

Belobrykina, O. A. (2014). *Rol' iskusstva v formirovaniy obraza professionala (na primere professii "psikholog")* [The Role of Art in Shaping the Image of a Professional (based on the profession of "psychologist")]. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta. Seriya: Sotsial'nye nauki.* No. 4 (36), pp. 202–210. (In Russian)

Belobrykina, O. A., Limonchenko, R. A. (2017). *Faktory vozniknoveniya delinkventnogo povedeniya v podrostkovom vozraste: literaturnyi obzor zarubezhnykh issledovaniy* [Factors of Delinquent Behavior in Adolescence: A Literary Review of Foreign Research]. *Transformatsiya chelovecheskogo potentsiala v kontekste stoletiya. Pod obshchei redaktsiei prof. Z. Kh. Saralievoy: V 2 t. T 2*, pp. 78–82. N. Novgorod, izd-vo NISOTs. (In Russian)

Belobrykina, O. A., Mikheeva, A. V. (2003). *Rolevaia igra v iunoshestve: addiksiia ili...?* [Role Playing in Youth: Addiction or...?]. *Psikhologiya i shkola*. No. 3, pp. 56–61. (In Russian)

Belobrykina, O. A., Mikheeva, A. V. (2003). "Ne-doigravshie" deti: postanovka problemy [Children Who "Underplayed": Posing a Problem]. *Aktual'nye problemy spetsial'noi psikhologii v obrazovanii: Sbornik dokladov mezhhregional'noi nauchno-prakticheskoi konferentsii. V 2-kh ch. Ch 1. Novosibirsk, NGI*, pp. 65–70. (In Russian)

Berdiaev, N. (2005). *Russkaia ideia* [Russian Idea]. 832 p. Moscow, Eksmo. (In Russian)

Bodriiар, Zh. (2006). *Obshchestvo potrebleniya. Ego mify i struktury* [Society of Consumption. Its Myths and Structures]. 269 p. Moscow, Respublika; Kul'turnaia revoliutsiia. (In Russian)

Dostoevskii, F. M. (2017). *Igrok* [The Gambler]. 224 p. Moscow, izd-vo AST. (In Russian)

Dzhonston, D. (2003). *Psikhologiya* [Psychology]. 502 p. Moscow, Astrel', AST. (In Russian)

Federal'nyi zakon ot 29.12.2006 № 244-FZ (posledniaia redaktsiia) "O gosudarstvennom regulirovaniy deiatel'nosti po organizatsii i provedeniiu azartnykh igr i o vnesenii izmenenii v nekotorye zakonodatel'nye akty Rossiiskoi Federatsii" [The Federal Law "On State Regulation of Activities Aimed to Organize and Conduct Gambling Games and on Making Amendments to Legislative Acts of the Russian Federation"]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64924/ (accessed: 05.04.2018). (In Russian)

Federal'nyi zakon ot 29.12.2010 № 436-FZ (red. ot 01.05.2017) "O zashchite detei ot informatsii, prichiniaushchei vred ikh zdorov'iu i razvitiuu" [The Federal Law "On Protecting Children from Information, Doing Harm to Their Health and Development"]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_108808/ (accessed: 21.03.2018). (In Russian)

Fromm, E. (2015). *Zdorovoe obshchestvo* [The Sane Society]. 448 p. Moscow, AST. (In Russian)

Giddens, E. (2004). *Uskol'zaiushchii mir: kak globalizatsiia meniaet nashu zhizn'* [The Runaway World: How Globalization Is Reshaping Our Lives]. 120 p. Moscow, Ves' mir. (In Russian)

Kamiu, A. (1990). *Buntuiushchii chelovek. Filosofiya. Politika. Iskustvo* [A Rebellious Man. Philosophy. Policy. Art]. 415 p. Moscow, Politizdat. (In Russian)

Khaidegger, M. (1993). *Vremia i bytie* [Time and Genesis]. 447 p. Moscow, Respublika. (In Russian)

Kheizinga I. (2011). *Homo ludens: Chelovek igraushchii* [Homo Ludens: The Playing Man]. 416 p. St. Petersburg, izd-vo Ivana Limbakh. (In Russian)

Khusiainov, T. M. (2014). *Osnovnye prichiny rasprostraneniya Internet-prestupnosti v molodezhnoi srede* [The Main Reasons for Distribution of Internet-Crime among Youth]. *Ugolovnoe pravo v evoliutsioniruiushchem obshchestve: problemy i perspektivy: sb. nauch. st. Ch. 1*, pp. 232–236. Kursk, Iugo-Zap. gos. un-t. (In Russian)

Koshenova, M. I. (2017). *K tipologii lichnosti komp'iuternykh geimerov* [On Typology of Personality of Computer Gamers]. *Aktual'nye problemy sotsial'noi psikhologii: materialy Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi*

konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem (g. Novosibirsk, 26 apreliia 2017 g.) / pod nauch. red. O. A. Belobrykinoi, M. I. Koshenovoi. Pp. 170–181. Novosibirsk, izd-vo NGPU. (In Russian)

Koshenova, M. I. (2002). *Psikhologicheskii tip Don-Zhuana v russkoi literature XIX veka* [Psychological Type of Don-Juan in Russian Literature of the 19th Century]. Poetika khudozhestvennogo teksta v shkole i vuze: sbornik statei / otv. red. N. D. Zhidkova. Pp. 52–58. Omsk, OmGPU. (In Russian)

Lidin, K. L. (2006). *Igrushki vzroslykh. Imidzh kak indikator korporativnykh kul'tur* [Adults' Toys. An Image as an Indicator of Cooperative Cultures]. Sotsiokul'turnye problemy sovremennoi molodezhi: Materialy Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii. V 2-kh ch. Ch. 1, pp. 112–119. Novosibirsk, NGPU. (In Russian)

Liotar, Zh.-F. (1998). *Sostoianie postmoderna* [Postmodern State]. 160 p. Moscow, Institut eksperimental'noi sotsiologii; St. Petersburg, Aleteiia. (In Russian)

Mezhdunarodnaia klassifikatsiia boleznei MKB-10: Klass XXI – Faktory, vliiaiuushchie na sostoianie zdorov'ia naseleniia i obrashcheniia v uchrezhdeniia zdravookhraneniia (2018) [International Classification of Diseases Icd-10: Class 21st – Factors, Affecting the State of Health of the Population and Treatment at Health Centres]. Mkb10.ru: Mezhdunarodnaia klassifikatsiia boleznei MKB-10. Elektronnaia versiia, URL: <http://www.mkb10.ru/?class=21> (accessed: 05.04.2018). (In Russian)

Rezazadekh, Z., Baianova, L. F. (2017). *Obuslovennost' psikhicheskikh sostoianii moral'noi normativnost'iu* [Conditionality of Mental States with Moral Normativity]. Psikhologicheskie issledovaniia. T. 10. No. 53, p. 10. (In Russian)

Sartr, Zh.-P. (2004). *Bytie i nichto: Opyt fenomenologicheskoi ontologii* [Genesis and Nothing: Experience of Phenomenological Ontologies]. 638 p. Moscow, Respublika. (In Russian)

Sartr, Zh.-P. (2000). *Chto takoe literatura?* [What is Literature?]. 466 p. St. Petersburg, Aleteiia. (In Russian)

Shneider, L. B. (2016). *Psikhologiiia podrostkovoi deviantnosti i addiktivnosti* [Psychology of Adolescent Deviance and Addiction]. 300 p. Moscow, izd-vo Moskovskogo psikhologo-sotsial'nogo universiteta. (In Russian)

Ueikfild, Dzh. (2018). *Igrovuiu zavisimost' priznaiut psikhicheskim rasstroistvom* [Gaming Addiction Will Be Recognized as Mental Disorder]. Bbc.com/russian: VVS News: Russkaia sluzhba. URL: <http://www.bbc.com/russian/news-42546295> (accessed: 30.04.2018). (In Russian)

Voroshilin, S. I. (2010). *Igry v kul'ture cheloveka i igrovaia zavisimost'* [Games in Human Culture and Gaming Addiction]. Aktual'nye problemy psikhologii i konfliktologii: sb. nauch. st. Otv. red. S. A. Miniurova. Pp. 77–88. Ekaterinburg, Ural. gos. ped. un-t. (In Russian)

Vygotskii, L. S. (1987). *Psikhologiiia iskusstva* [Psychology of Art]. Pod red. M. G. Iaroshevskogo. 344 p. Moscow, Pedagogika. (In Russian)

The article was submitted on 21.05.2018
Поступила в редакцию 21.05.2018

Белобрыкина Ольга Альфонсасовна,
кандидат психологических наук,
доцент,
профессор кафедры социальной психологии
и виктимологии,
действительный член Академии полярной
медицины и экстремальной экологии человека,
Новосибирский государственный
педагогический университет,
630126, Россия, Новосибирск,
Виллойская, 28.
belobryckina.olga@yandex.ru

Шаманаева Маргарита Алексеевна,
студент,
Новосибирский государственный
педагогический университет,
630126, Россия, Новосибирск,
Виллойская, 28.
margaritashamanaeva@mail.ru

Belobrykina Olga Alfonsasovna,
Ph.D. in Psychology,
Associate Professor,
Professor in the Department
of Social Psychology and Victimology,
a member of the Academy of Polar Medicine
and Extreme Human Ecology,
Novosibirsk State Pedagogical University,
28 Vilyuiskaya Str.,
Novosibirsk, 630126, Russian Federation.
belobryckina.olga@yandex.ru

Shamanaeva Margarita Alekseevna,
student,
Novosibirsk State Pedagogical University,
28 Vilyuiskaya Str.,
Novosibirsk, 630126, Russian Federation.
margaritashamanaeva@mail.ru