

## **«ИГРЫ СО СЛУЧАЕМ» И «ФИЛОСОФИЯ СЛУЧАЯ» В КОНТЕКСТЕ ФИЛОСОФСКО-КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОЙ ПРОБЛЕМАТИКИ**

Николина Н.В.

Национальный исследовательский Томский государственный университет,  
философский факультет, доцент кафедры философии и методологии науки

В статье раскрываются теоретические и практические аспекты темы «игра со случаем». С. Лем в работе «Философия случая» акцентировал внимание на основных моментах написания литературного произведения в контексте темы случая. «Игры со случаем» и построение литературного произведения как культурологические явления обнаруживают схожие характеристики. Данная тема вскрывает не только культурологические проблемы симулятивной «игры со случаем» в организации ситуации выигрыша или успеха в сферах культурной и научной жизни человека, но и дает основания для формулирования философских, психологических, исторических, научных, культурологических и литературоведческих вопросов.

*Ключевые слова: случай, случайность, игра, литература, организация текста.*

## **“GAMES WITH A CASE” AND “THE PHILOSOPHY OF CHANCE” IN THE CONTEXT OF THE PHILOSOPHICAL AND CULTURAL PROBLEMS**

Nikolina N.V.

Tomsk State University,  
Faculty of Philosophy, Associate Professor

The article is revealed the theoretical and practical aspects of the theme of the game with a case. S. Lem in his work “The Philosophy of Chance” focused on the main points of writing a literary work in the context of the topic of the case. “Games with a case” and the construction of a literary work, as cultural phenomena, is revealed similar characteristics. This topic is revealed not only the cultural problems of a simulated “game with a case” in organizing a situation of gain or success in the spheres of a person’s cultural and scientific life, but also provides grounds for formulating philosophical, psychological, historical, scientific, cultural and literary issues.

*Keywords: chance, occasionality, game, literature, text organization.*

Тема случая и случайности в философской и культурологической литературе достаточно изучена, но вместе с тем является актуальной на сегодняшний день. Это связано с тем, что философия и культурология, как и любая теория, предпринимает попытку определения случайности в рамках определенной системы. Наиболее удачной на протяжении нескольких столетий считалась попытка систематизировать определение случайности Г.В.Ф. Гегелем, объединив случайность в диалектическую пару с необходимостью [4]. Однако эта попытка была оспорена уже в философии жизни и экзистенциализма, а в постмодернистской философии и культуре случайности и случаю стал придаваться несистемный характер [11]. Такое понимание случайности связано с ее основной особенностью: любая попытка систематизировать случайность обращает как саму попытку, так и случайность, в нулевую характеристику, т.е. случайность «исчезает». В данной работе мы не будем останавливаться на историко-философском обзоре определения понятий «случай» и «случайность», вместо этого предлагается обзор культурологической, филологической и научной литературы, раскрывающий особенности понимания данных понятий со стороны жизненных принципов и позиций.

Большинство авторов связывают понятие случайности с математической теорией вероятности. Например, Е.В. Кунин – автор работы «Логика случая: о природе и происхождении биологической эволюции» пишет, что на выбор названия его вдохновили книги: «Музыка случая» П. Остера<sup>1</sup>, «Случай и необходимость» Ж. Моно, «Логика жизни» Ф. Жакоба, «Происхождение видов» Ч. Дарвина и «Логика случая: эссе об основах и структуре теории вероятности» Дж. Венна. Автор предлагает новый синтез эволюционной биологии, отмечая, что «ограниченная различными факторами случайность лежит в самой основе всей истории жизни» [1, с. 9]. В работе математика Д. Мазура «Игра случая: математика и мифология совпадений» случайность обосновывается через понятие «совпадение», при этом случайность определяется автором как удача или неудача, ненамеренно полученная выгода [3]. Основное различие между случайностью и совпадением – наличие «неочевидной причины». Суть различия, по мнению автора, состоит в том, что, когда мы говорим о событии как о совпадении, мы предполагаем, что причина есть, но она пока неочевидна, а когда мы говорим о случайности, то «опускаем» подробности причинно-следственных связей, так как для случайностей они не важны. Автор приводит 10 историй с различной маркировкой случайностей: предмет, который найден тем, кто его ищет; предмет, который найден тем, кто его и не искал; ситуации совпадения сновидения и реальных событий; случайные встречи в определенном месте и времени и другие. Затем автор приводит математические теории вероятности, выборки и расчеты совпадений и на основании этих теорий рассматривает предложенные 10 историй, объясняя, что «абсолютная случайность как математическая теория – это не то же самое, что абсолютная случайность в реальном физическом мире» [3, с. 9]. Однако, несмотря на кажущуюся убежденность автора в том, что все события можно объяснить математическими формулами, в книге отведено место для совпадений, которые не поддаются анализу, например, случайные открытия в мире науки, сюжеты художественной литературы, результаты экспертизы ДНК в судебной практике и другие [3].

Собственно культурологическое определение случайности обнаруживается в произведениях Р. Барта. В работе «Светлая камера» Р. Барт указывает на парадоксальность в стремлении определить сущность фотографии, которая заключается в случайности и приключении, что противоречит понятию «сущность». Р. Барт определяет 2 элемента, которые способствуют тому, что фотография начинает «существовать» в сознании зрителя: «студиум» – «изучение», поле фотографии, которое воспринимается в соответствии со знаниями реалией культуры, и «пунктум», который дословно переводится как укол, маленький порез. «Пунктум фотографии – это то случайное в ней, что укалывает меня...» [8]. Студиум – кодирование, а пунктум – нет. В итоге Р. Барт приходит к тому, что «укол» – это не только случайное состояние удовлетворения от созерцания, но и состояние, зависимое от времени и пространства, которые переданы в фотографии. В современной теории культуры это называется психологической виртуальной реальностью, когда при просмотре фильма, фотографии или спектакля зритель совершает виртуальный «скачок», сопровождаемый эмоциональными переживаниями, в изображаемое пространство и время [5]. В отношении к литературным произведениям Р. Барт сохраняет подобную дихотомию, разделяя произведение и текст. Произведение – организация пространства текста, а текст – поле методологических операций [6]. Задача произведения – преодоление случайности. «Структуральный человек» – человек, в деятельности которого случайное не ожидается, но создается [10, с. 75]. Произведение – форма, в которой систематизированы события в логике причинно-следственной связи. В акте творения, даже если есть первоначальный замысел, события и герои «ведут» автора своими путями, иногда противоположными замыслу. Данная дихотомия и позиция Р. Барта соответствует духу деконструктивизма: только случайные отрывки текста

---

<sup>1</sup> По роману снят фильм «Двойная ставка» (1993, США).

произведения, черты характера главного героя или ситуация могут стать «пунктумом» [12].

Приведенные выше авторы отмечают, что случайность – неотъемлемая часть нашей биологической, обыденной и культурной жизни. Однако, рассматривая случайность в различных ее аспектах, авторы не разделяют понятия «случай» и «случайность», например, Е.В. Кунин называет работу «Логика случая», но рассматривает случайности в эволюции, которые стали необходимостью для живого существа; Д. Мазур в «Игре случая» рассматривает совпадения, неправильно понятые, как случайность. Самое простое объяснение различий заключается в том, что «случай» – событие, приключение, а «случайность» – свойство события, приписываемое актором. Это отнюдь не означает, что понятия «случай» и «случайность» не взаимосвязаны.

Оригинальной работой по данной теме является работа С. Лема «Философия случая», в которой автор объясняет структуру и особенности литературного произведения сквозь призму теорий физики (кибернетики, механики). С. Лем мастерски жонглирует философскими, биологическими, математическими, культурологическими, физическими и филологическими теориями в разьяснении механизма восприятия литературного произведения, поэтому данная работа представляет интерес в качестве комплексного исследования понятий «случай» и «случайность». Во-первых, стоит отметить, что центральной категорией работы служит именно «случай», который понимается не в рамках какой-либо философской системы, а как «путь развития очень больших и сложных систем» [2]. Мы находим корреляцию представлений С. Лема о восприятии целостной картины и мазков краски, части текста и произведения с представлениями Р. Барта. С. Лем высказывает подобную идею о различии организации (форма – у Р. Барта) и восприятия («укол» – у Р. Барта). С. Лем указывает на то, что зритель стремится «организовать» целостность художественного произведения (картины, романа) из «случайного», однако это редко совпадает с восприятием автора [2]. Также прослеживается сходство с идеей о самостоятельном «развитии» персонажей. С. Лем отмечает, что такое развитие – это скорее патологический признак, а не достоинство, в идеале персонаж одновременно остается «собой» и выполняет замысел автора [2]. Кроме этих двух идей, здесь нас будет интересовать представление о восприятии литературного произведения через понятие «игра». «Теоретики представляют себе, будто чтение литературного произведения – ситуация поразительно отличная от всех, из каких складывается взрослая и детская человеческая жизнь. Но нет, совсем наоборот: именно в литературе ситуация игры проявляется в своей типичной для каждой культуры отчетливо выраженной, чистой форме» [2]. Литературное произведение – «матрица преобразований», управление которой регламентировано правилами литературной «игры» [9]. Эти правила заключены в синтаксических, семантических, смысловых и культурных структурах текста. При этом читатель может не соглашаться с правилами, но в этом случае ему будет трудно играть в ту игру, которую предлагает ему автор.

Таким образом, ключевыми моментами представленного обзора, способствующими раскрытию понятия «случай», для нас являются: разделение формы и восприятия (студиум и пунктум); «самостоятельное развитие» персонажа и литературное произведение как игра. Теперь мы переходим ко второй части работы – «игры со случаем».

В философско-культурологическом дискурсе существует теория «игр со случаем» [10]. Суть игры заключается в том, чтобы предоставить случаю «принимать решения». К играм со случаем можно отнести следующие:

1. Бросание монеты (или монет). Правила игры:
  - «орел» означает да или направо, «решка» – нет или налево;
  - количество подбрасываний: от 1 до 3;

- выбор монеты (Б. Рассел отмечает, что результат может зависеть от веса монеты и изображения, например, если на стороне «решки» рисунок объемнее, чем на стороне «орла», тогда частота выпадения «решки» будет больше [7]);
- выбор вопросов.

Правила могут меняться в соответствии с первоначальной договоренностью.

Рассмотрим ситуацию (для удобства описания выберем имя персонажу – Андрей):

*Андрей – игрок со случаем. Выходя на прогулку, берет с собой монету и принимает правила игры. На каждом перекрестке подкидывает монету и идет в направлении, которое ему выпадет (в соответствии с правилами).*

Ситуация неоднозначная и даже опасная в том, что наш герой может так никогда не прийти обратно домой. Однако игрок может в любой момент отказаться от игры.

Вариантом этой игры является игра с подбрасыванием трех монет. В этом случае у игрока больше вариантов ответов: 3 «решки» – нет; 2 «решки» и 1 «орел» – скорее нет, чем да; 1 «решка» и 2 «орла» – скорее да, чем нет; 3 «орла» – да. При такой игре появляется больше вариантов, однако и больше неудобств с подкидыванием монет.

2. Игра на картах. Принцип игры на картах тот же, что и в подбрасывании монеты. Основное правило – договориться о значении карты или набора карт и, какое действие последует за тем, какую карту вытянул. Этот пример, так же, как и пример с монетами, описывается в работах Б. Рассела. По теории вероятности можно высчитать, с какой вероятностью выпадет та или иная сторона монеты или карта [7].

К этому же примеру игр со случаем можно отнести игру в пасьянсы, когда играющий проецирует удовлетворительный ответ на вопрос на то, сложится пасьянс или нет.

Также к играм на картах в ракурсе «игр со случаем» относят предсказания на картах (или на других предметах). Выбранная карта случайна, однако предсказание может стать руководством к действию.

3. Азартные игры («рулетка», игровые автоматы). Как и двух других играх, основное правило – договориться, на какое число поставить фишки (счастливые число, день рождения, номер квартиры и другое). При всех равных обстоятельствах (в случае, если крупье не манипулирует рулеткой) выпадение числа – случай.

4. Азартные игры с возможным смертельным исходом («русская рулетка»). Классический вариант игры: 1 патрон против 5 пустых ячеек, крутится барабан, и игроки по очереди стреляют в висок. Правила могут меняться, например, каждый игрок перед выстрелом крутит барабан, или игрок может крутить барабан неограниченное количество раз (в разумных пределах), что коррелирует с выбором числа в рулетке.

Все эти примеры в разных вариациях рассматриваются в рамках теории вероятности, и автор работы «Игра случая» мог бы ответить, что предложенные игры можно рассмотреть как совпадения. В этом случае, наиболее подходящей для примера игры именно со случаем будет игра в «русскую рулетку» с 5 патронами против 1 пустой ячейки.

Теперь вернемся к тем характеристикам из обзора литературы, которые мы определили как ключевые для раскрытия темы. Как они связаны?

Во-первых, в представленных играх со случаем важную роль играет интерпретация действующего лица. В игре с монетой или картой наш герой может задать дополнительный вопрос. Например, на вопрос: стоит ли мне сегодня выходить на сцену, – монета «ответила» нет, но можно задать дополнительный вопрос: если я все-таки выйду на сцену, мое представление будет успешным? Если монета «отвечает» да, то спрашивающий остается доволен этим ответом и действует не столько в соответствии со случаем, сколько по своему желанию. В примере с гаданием на картах может быть

включено 3 уровня интерпретаций: значение карты, интерпретация карты гадалкой и собственная интерпретация. Выбор определенного числа в игре с рулеткой – попытка сохранения причинно-следственной связи в жизни и ее контроля. Здесь мы видим различие между организацией (формой) и восприятием («уколом»). В тот момент, когда игрок пытается управлять ответами, но, при этом, не меняет правила игры, или интерпретировать (подвести) случай к удобному для него варианту, «случай» и «случайность» события исчезает.

Во-вторых, игрок – «самостоятельно развивающийся» персонаж, который самостоятельно развивается не по отношению к автору, а по отношению к самому себе. То есть автор и игрок – это один человек, но в разных ролях. Соглашаясь с правилами игры, игрок становится «внешним» по отношению к себе, так как прерогативу по принятию решений отдает на волю случая, и конкретно, – монете. Однако такое положение нельзя назвать полностью неорганизованным, так как на первой стадии игрок определяет для себя правила и только затем соглашается играть или отказывается. В этом прослеживается тот идеальный момент, отмеченный С. Лемом, когда персонаж остается «собой», но в то же время следует замыслу (правилам).

В-третьих, предоставляя себя случаю, игрок становится для самого себя вариантом литературного персонажа, за которым наблюдает как бы «со стороны». Улавливая связь с действительностью, игрок на какое-то время становится на место автора, а теряя эту связь, меняется местами. В позиции автора возникает нарастающий азартный интерес, схожий с интересом зрителя или читателя, заключающийся в том, чтобы узнать развитие событий. Собственное восприятие меняется под действием смысловых, семантических, культурологических и других аспектов. В этом и заключается «литературная» игра, которая не может быть сравнима с пассивным наблюдением за своей жизнью, например, в произведении А. Камю «Посторонний». В нашем случае это активный, живой интерес, «укол» в интерпретации Р. Барта, за жизнью игрока «со случаем» внутри себя.

Какую философско-культурологическую проблематику можно здесь обозначить? Мы специально не затрагивали психологические аспекты темы игры со случаем, так как это может «увести» далеко от рассматриваемой проблемы. Собственно философско-культурологическая проблематика обозначена в цитате: «именно в литературе ситуация игры проявляется в своей типичной для каждой культуры отчетливо выраженной, чистой форме» [2]. Сравнение игрока «со случаем» с литературным героем, правил игры с организацией текста и определение специфического места автора соответствует «духу» постмодернистской культуры. Невозможно было бы вообразить такой тип культурного или даже литературного персонажа времен Г.В.Ф. Гегеля. Данная тема вскрывает не только культурологические проблемы симулятивной «игры со случаем» в организации ситуации выигрыша или успеха в сферах культурной и научной жизни человека, но и дает основания для формулирования философских, психологических, исторических, научных, культурологических и литературоведческих вопросов.

### Список литературы

1. Кунин Е.В. Логика случая. О природе и происхождении биологической эволюции. М.: «Центрполиграф», 2012. 527 с.
2. Лем С. Философия случая [Электронный ресурс]. URL: <https://www.litmir.me/br/?b=143680> (дата обращения: 15.07.2020).
3. Мазур Д. Игра случая. Математика и мифология совпадения. М.: «Альпина Диджитал», 2016. 310с.
4. Некрасов С.И., Захаров А.М. Становление философских представлений о необходимости и случайности // Современные проблемы науки и образования. 2007. № 1. С. 150-154.

5. Орехов С.И. Виртуальная реальность: монография. Омск: Изд-во ОмГПУ, 2002. 183 с.
6. Подорога В. Текст против Произведения. Ролан Барт – читатель [Электронный ресурс] // Новое литературное обозрение. 2019. №5. URL: [https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe\\_literaturnoe\\_obozrenie/159\\_nlo\\_5\\_2019/article/21507/](https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe_literaturnoe_obozrenie/159_nlo_5_2019/article/21507/) (дата обращения: 14.07.2020).
7. Рассел Б. Человеческое познание, его сферы и границы. Киев: Ника-Центр, 2001. 560 с.
8. Светлая камера. Реферативный перевод Р. Барта [Электронный ресурс]. URL: <https://www.photographer.ru/cult/theory/551.htm> (дата обращения: 14.07.2020).
9. Смердова Е. Игры интерпретации (о книге С. Лема «Философия случая») [Электронный ресурс] // Филолог. 2012. Вып. 18. URL: [http://philolog.pspu.ru/module/magazine/do/mpub\\_18\\_370](http://philolog.pspu.ru/module/magazine/do/mpub_18_370) (дата обращения: 15.07.2020).
10. Теория культуры: Учебное пособие / Под ред. С.Н. Иконниковой, В.П. Большакова. СПб.: Питер, 2008. 592 с.
11. Хабибуллина З.Н., Мезит Ю.В. Необходимость и случайность в социальном развитии // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2019. Том 8. № 1А. С.191-198.
12. Шиньев Е.П. Концепция интертекстуальности в современном гуманитарном знании (культурологический аспект) // Известия ПГУ им. В.Г. Белинского. 2007. № 7. С. 183-188.

#### **ПИСАТЕЛЬ И ИЗОБРЕТАТЕЛИ.**

#### **РАССКАЗ А.К. ГОЛЬДЕБАЕВА «КРАНТ» И ЕГО КОНТЕКСТЫ<sup>1</sup>**

Перепёлкин М.А.

Самарский национальный исследовательский университет  
имени академика С.П. Королёва,  
кафедра русской и зарубежной литературы и связей с общественностью, профессор

Морозова К.И.

Самарский национальный исследовательский университет  
имени академика С.П. Королёва,  
кафедра русской и зарубежной литературы и связей с общественностью, аспирант

Статья посвящена анализу рассказа А.К. Гольдебаева «Крант», увидевшего свет в 1911 году. Авторами была предпринята попытка раскрытия глубинного смысла рассказа, который скрывается за внешней темой изобретательства. Гольдебаев, чьё творчество приходилось на период рубежа веков, времени, когда происходили «тектонические сдвиги» в понимании традиционных для философии проблем, и складывалось и развивалось новое видение мира, поднимал проблемы мнимого патриотизма и противостояния западников и славянофилов. Кроме этого, на основе уникального архивного материала приоткрывается дверь не только к мироощущениям Гольдебаева, но и коллег по перу, полностью или частично разделявших его взгляды.

*Ключевые слова:* А.К. Гольдебаев, крант, изобретательство, нарратив в нарративе, западничество, славянофильство.

---

<sup>1</sup> Статья подготовлена при поддержке гранта РФФИ, проект 20-312-90040 «Творчество А.К. Гольдебаева (Семёнова). Феномен «провинциального писателя» в русской литературе конца XIX - начала XX вв.