

Мельникова Л. А.

ОБРАЗЫ ГЕРОЕВ-ИГРОКОВ В РОМАНАХ Ф.М. ДОСТОЕВСКОГО «ИГРОК» И Г. ФАЛЛАДЫ «ВОЛК СРЕДИ ВОЛКОВ»: СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

Аннотация. Статья посвящена осмыслению особенностей репрезентации образов героев-игроков в романах Ф. М. Достоевского «Игрок» и Г. Фаллады «Волк среди волков». Посредством использования сравнительно-исторического метода исследования выявляются параллели в развитии сюжетных линий произведений, связанных с темой игры, а также схожие средства раскрытия характеров центральных персонажей. Установлено, что оба автора ставят своей задачей воссоздание психологического портрета героя-игрока, выявление влияния игры на сознание человека, его образ мыслей и поведение. Ведущими средствами раскрытия образов Алексея Ивановича в романе Ф. М. Достоевского «Игрок» и Вольфа Пагеля в романе Г. Фаллады «Волк среди волков» являются речевая характеристика, внутренний монолог, выразительная художественная деталь, портрет-оценка. Однако если в романе Ф. М. Достоевского тема игры является центральной, то в романе Г. Фаллады психологические коллизии героя-игрока освещаются лишь в первой части произведения. Оба автора последовательно прослеживают в своих произведениях динамику изменения отношения своих героев к игре, показывая, как благоразумие уступает место импульсивным и необдуманным поступкам, что в итоге приводит персонажей к состоянию морального и материального краха. Однако если Г. Фаллада в финале своего произведения показывает своего героя, освободившимся от пагубного порока и сумевшим нравственно преобразиться, то Ф. М. Достоевский в финале «Игрока» изображает морально опустившегося героя, полностью поглощенного стихией игры, но сохраняющего при этом надежду на свое духовное воскресение.

Ключевые слова: Г. Фаллада, Ф. М. Достоевский, роман, игра, Вольф Пагель, Алексей Иванович, литературное влияние.

Для цитирования: Мельникова Л. А. Образы героев-игроков в романах Ф. М. Достоевского «Игрок» и Г. Фаллады «Волк среди волков»: сравнительный анализ // Ученые записки НовГУ. 2023. 6(51). 582-590. DOI: 10.34680/2411-7951.2023.6(51).582-590.

Творчество немецкого писателя Ганса Фаллады (настоящее имя Рудольф Дитцен, 1893–1947) исследователи склонны рассматривать в контексте реалистической литературы XX века, отмечая при этом, что наряду с развитием традиций реализма XIX века, в текстах этого автора присутствуют и новаторские черты. Его мировоззрение неразрывно связано с огромными философскими сдвигами, характерными для художественного сознания первой половины XX века, с модернистским мироощущением – бессмысленности, хаотичности бытия, вызванного утратой трансцендентного центра; чувством одиночества, отчужденности и заброшенности человека в мире [Дронова, 2005, с. 47]. Как отмечает Т. Л. Мотылева, Фаллада не был склонен к философствованию, его герои, погруженные в мир повседневного быта, житейски достоверны, и мысли, и заботы у них самые заурядные, будничные. И в то же время его лучшие романы богаты конкретно-историческим, социальным содержанием: они представляют как бы летопись жизни народа Германии от начала Первой до конца Второй мировой войны [Мотылева, 1990, с. 5].

Существенную роль для формирования творческого стиля Г. Фаллады, наряду с Ч. Диккенсом, сыграло литературное наследие Ф. М. Достоевского, которого он считал одним из своих основных учителей писательского мастерства. Во многих произведениях немецкого автора – например, в романах «Маленький человек, что же дальше?», «Кто хоть раз хлебнул тюремной баланды», «Железный Густав» и других –

присутствуют признаки рецепции идей, мотивов, проблематики текстов русского классика.

Приметами литературного влияния Ф. М. Достоевского отмечен и художественный мир романа «Волк среди волков», на что уже обращалось внимание в исследовательской литературе: «Цепь сменяющихся переживаний Вольфганга Пагеля за рулеткой, его стремление постигнуть скрытую «математику» игры, смены у героя приступов надежды и отчаянья, «благоразумной» расчетливости и азарта; ряд обезнадеживающих проигрышей, после которых следует огромный, неожиданный выигрыш, тут же неожиданно ускользающий из рук; столкновение Пагеля с женщиной-игроком и произведенный им «скандал» – все эти сцены романа Фаллады непосредственно перекликаются с соответствующими эпизодами из «Игрока» и «Подростка» [Фридлендер, 1978, с. 156].

Обратимся в данной статье к сравнительному анализу образов героев-игроков, представленных в романах Ф. М. Достоевского «Игрок» и Г. Фаллады «Волк среди волков». Отсутствие в настоящее время в отечественном литературоведении работ, содержащих результаты развернутого сопоставительного изучения поэтик указанных произведений в названном аспекте, обусловит новизну нашего исследования.

И Ф. М. Достоевский, и Г. Фаллада стремятся выявить особенности влияния игры на сознание человека, его образ мыслей и поведение. Способом решения данной художественной задачи для обоих писателей становится воссоздание психологического портрета героя-игрока.

В романе Ф. М. Достоевского «Игрок» (1866) действие происходит в вымышленном городе Рулетенбурге. Последний являет собой «символ и фантом всех игорных казино, которые возможно себе представить, это Лас-Вегас девятнадцатого столетия, составленный Достоевским из лоскутков всех мест, в котором он сам играл» [Геригк, 2016, с. 268]. Источником топонима «Рулетенбург» вероятно стал русский перевод очерка Уильяма Теккерея «Семья Киклбери на Рейне» («The Kicklebury on the Rhine», 1850), опубликованный под названием «Английские туристы» в 1851 году в журнале «Отечественные записки». В данном очерке вымышленный топоним “Rougetnoirebourg” (от фр. «городок красного и черного») был переведен А.И. Бутаковым как “Рулеттенбург”. Теккерей намекал выдуманным им Rougetnoirebourg’ом на Бад-Хомбург, где посещал казино и Достоевский» [Геригк, 2016, с. 268]. Данное название весьма символично. Пространство Рулетенбурга организовано концентрически: в центре его находится рулетка, которая воспринимается героями как нечто вожаделенное, спасительное и запретное одновременно [Габдуллина, 2008, с. 14].

В романе «Волк среди волков» (“Wolf unter Wölfen”, 1937) Г. Фаллада воссоздает социально-экономическую ситуацию Германии 1923 года, панораму бедствий немецкого народа после Первой мировой войны, картину глубокого социального и нравственного кризиса [Мотылева, 1990, с. 413]. Местом действия, связанным с развитием темы игры в произведении, становится Берлин, западная часть которого в 1920-е годы была буквально переполнена игорными клубами. Уровень безработицы в городе на тот момент был настолько высок, что игра на рулетке для многих становилась единственным шансом на получение какого-то дохода.

Героями-игроками в анализируемых текстах являются их центральные персонажи. В романе Ф. М. Достоевского это 25-летний обедневший дворянин Алексей Иванович, в романе Г. Фаллады – 27-летний отставной портупей-юнкер Вольфганг Пагель. Стоит отметить, что анализируемые произведения отличаются типом повествования. В «Игроке» повествование ведется от лица главного героя, находящегося внутри рассказываемой им истории, в «Волке среди волков» нарратор находится над миром повествуемой им истории.

В романе Ф. М. Достоевского тема игры является основной, что подчеркивается самим названием произведения, в котором игра, рулетка становится пробным камнем для человека [Данилова, 2015, с. 250], в романе Г. Фаллады она раскрывается только в первой части и отражает лишь один из этапов личностной эволюции Вольфа Пагеля.

И Алексей Иванович, и Вольф Пагель прибегают к игре из-за материальной нужды. Отметим, что для обоих персонажей фактором, мотивирующим их на игру на некоторое время выступает забота о возлюбленной – Алексей Иванович в ряде случаев отправляется в казино для того, чтобы финансово помочь Полине, Вольф вынужден играть на рулетке для того, чтобы обеспечить их существование с Петрой и иметь возможность выкупить заложенные в ломбард вещи своей девушки.

И Алексей Иванович, и Пагель пытаются определить для себя некоторые закономерности игры. В романе Ф. М. Достоевского герой констатирует: «действительно, в течение случайных шансов бывает хоть и не система, но как будто какой-то порядок, что, конечно, очень странно. Например, бывает, что после двенадцати средних цифр наступают двенадцать последних; два раза, положим удар ложится на эти двенадцать последних и переходит на двенадцать первых. Упав на двенадцать первых, переходит опять на двенадцать средних, ударяет сряду три, четыре раза по средним и опять переходит на двенадцать последних [Достоевский, 1982, с. 36].

У Пагеля в результате долгих наблюдений также выработалась собственная система игры: «Из тридцати шести цифр рулетки восемнадцать – красные, восемнадцать – черные. Если не брать в расчет тридцать седьмой шанс – zero, при котором все ставки забирает банк, то шансы делят поровну между черным и красным. Согласно теории вероятности, при бесконечно долгой игре черное и красное должны выйти равное число раз. Это неоспоримо. Но как выпадают черному и красному в ходе игры, этим управляют более таинственные законы, которые постигаются отчасти наблюдением, отчасти чутьем» [Фаллада, 1957, с. 65]. Посредством несобственно-прямой речи Петры выведенные Пагелем закономерности подвергаются в романе иронической оценке: «У него была какая-то своя “система” относительно движения шарика рулетки, система бессистемности, построенная на том, что шарик часто делает не то, что он, казалось бы, должен сделать» [Фаллада, 1957, с. 47]. Используя этот прием, Г. Фаллада подчеркивает наивность убеждений Пагеля в отношении законов игры.

В сознании обоих героев способ заработка денег на рулетке не выглядит предосудительным или недостойным. Вольф склонен считать, что «это же собачий труд, лучше таскать кирпичи, чем стоять там и выжидать и не давать себе увлечься, когда манит счастье» [Фаллада, 1957, с. 47]. Алексей Иванович недоумевает: «И

почему игра хуже какого бы то ни было способа добывания денег, например, хоть торговли? Оно правда, что выигрывает из сотни один. Но – какое мне до того дело?» [Достоевский, 1982, с. 315]

Обоим персонажам свойственно ожидание большого выигрыша. В разговоре с Петрой Вольф говорит о главной цели, которой подчинены все его визиты в казино: «Погоди... дай мне только раз сорвать большой куш! Настоящую сумму, которая чего-то стоит! Тогда ты увидишь, как мы с тобой заживем! Тогда ты увидишь, что я не игрок!» [Фаллада, 1957, с. 47]. Примечательно, что, будучи игроком, Пагель пытается убедить окружающих в обратном. Тем самым герой старается подвергнуть отрицанию тот факт, что игра незаметно для него самого становится смыслом и главной целью его жизни.

Алексей Иванович во время своего первого визита в казино в Рулетенбурге признается: «Как это ни смешно, что я так много жду для себя от рулетки, но мне кажется, что еще смешнее рутинное мнение, всеми признанное, что глупо и нелепо ожидать чего-нибудь от игры» [Достоевский, 1982, с. 314].

Оба персонажа связывают с крупным выигрышем долгожданные положительные перемены в своей судьбе. Герой Достоевского надеется, что наличие у него денег заставит Полину, генерала, Де-Грие увидеть в нем не просто учителя, а человека, равного им самим по значимости. Герой Фаллады мечтает о том, что деньги помогут забыть им с Петрой о бедности, голоде и долгах, открыть какое-нибудь дело, например, антикварный магазин и тем самым вести достойную, независимую от других жизнь.

В то же время стоит отметить, что несмотря на оптимистические надежды центральных героев, которые последние связывают с игрой в рулетку, в обоих произведениях отсутствует романтическая идеализация игорных домов. Герой Достоевского прежде чем перейти к описанию процесса игры, развенчивает устоявшиеся представления, насаждаемые фельетонистами в русских газетах о великолепии игорных залов в рулеточных городах на Рейне и горах золота на игорных столах: «Никакого великолепия нет в этих дряных залах, а золота не только нет горами на столах, но и чуть-чуть едва ли бывает» [Достоевский, 1982, с. 314]. Посредством данного упоминания Ф. М. Достоевский показывает читателю, что для его персонажа пространство игорного дома отмечено нравственной нечистотой [Габдуллина, 2008, с. 15]. В казино для героя «нравственно скверно и грязно». В романе Фаллады указывается на то, что игорные клубы в те годы, спасаясь от преследования уголовного розыска, часто перемещались с места на место и, как правило, располагались в гостиных или столовых обнищавших служащих. Разговаривали в таких помещениях шепотом, никакие напитки в них не подавались. Игорный стол же представлял собой скатерть, расстеленную на простом обеденном столе.

Каждый из героев выступает в определенный момент в качестве своего рода наставника, помощника в казино для других начинающих игроков – Алексей Иванович для бабуленьки, Пагель – для Праквица. Но если Антонида Васильевна Тарасевичева стремится проявлять инициативу и властно указывает учителю, игнорируя в ряде случаев его советы, какие именно нужно делать ставки, и тем самым добивается получения некоторого выигрыша, то ротмистр, увлеченный самой техникой игры,

оказывается направляемым Пагелем. В результате разъяснения и помощь Вольфа не приносят ему существенного выигрыша, напротив, Праквиц проигрывает почти все имеющиеся у него деньги. Все это свидетельствует о том, ни у Пагеля, ни у Алексея Ивановича не получилось, несмотря на все их старания, в должной мере постичь «математику игры».

Обоим героям после ряда проигрышей удается в итоге выиграть крупную сумму денег. У Алексея Ивановича обладание 100 тысячами флоринов вызывает ощущение наслаждения, победы, могущества. Однако парадоксальным является то, что он отправился в казино в ставший выигрышным для него вечер для того, чтобы помочь Полине избавиться от долга. Однако в итоге игра вытесняет из сознания героя любовь к Полине, мысли о необходимости заботы о последней, и он тратит выигранную сумму на развлечения с мадам Бланш в Париже.

Когда Пагель срывает банк (его счастливое число 17 действительно приносит ему удачу), герой испытывает «невыразимое блаженство бытия», сравнивает себя с деревом, которое после многодневного мучительного набухания соками вдруг расцвело сразу всеми цветами. Однако вмешательство полиции лишает его этого выигрыша и соответственно возможности в должной мере насладиться своей победой. Символично, что ему удастся добиться долгожданного выигрыша во время своего последнего визита в казино. Описание этого визита является знаковым в романе, оно отражает «скачки» изменений отношения героя к игре как таковой. Первоначально Вольфу кажется, что «все шло слишком медленно, и эта игра, которая в последний год заполняла всю его жизнь, показалась ему вдруг чем-то совершенно идиотским» [Фаллада, 1957, с. 335]. Парадоксальным образом он не чувствует желания играть, имея большую сумму денег и тем самым возможность ставить сколько угодно. Посредством несобственно-прямой речи в романе получают отражение внутренние переживания Пагеля в этот момент: «Что бы ты ни делал, все одинаково бессмысленно. Поучительно наблюдать, как жизнь растекается между пальцами, словно сама лишает себя смысла и цены, так же как деньги, текущие все более стремительным потоком, сами себя обесмысливают и обесценивают. За один короткий день он утратил мать и Петера, нет, Петру, а теперь и страсть к игре...» [Фаллада, 1957, с. 336]. Однако вместо того, чтобы уйти и тем самым покончить с игрой навсегда, Пагель делает очередную ставку, которая в итоге и становится для него выигрышной.

Ни Алексей Иванович, ни Пагель не имеют в своем характере достаточно твердости, чтобы раз и навсегда окончательно пресечь свое тяготение к игре. Имея в кармане последний гульден, Алексей Иванович вместо того, чтобы потратить эти деньги на обед, отправляется на рулетку. Будучи уже на пороге игорного дома для того, чтобы уйти, Пагель меняет свое решение, обнаружив, что в кармане у него остается 17 фишек, а 17 является его счастливым числом. Герой решает на финальную ставку, его внутренний монолог при этом убеждает читателя в том, что Вольф полностью поработен стихией игры: «Какое мне дело до других с их нищими ставками? Они играют, чтобы выиграть, чтобы забрать дерьмовые бумажные деньги, я играю ради самой игры, ради самой жизни...» [Фаллада, 1957, с. 386].

Каждый из героев ставит своей целью самостоятельно избавиться от зависимости

– игры, но без посторонней помощи этого не получается достичь ни одному из них. Алексей Иванович оказывается глух к призывам Астлея вернуться к нормальному, добропорядочному образу жизни. Однако финальный внутренний монолог этого персонажа, наряду с признанием им факта своего падения («я сам погибший человек»), содержит также мотив надежды на духовное воскресение: «Но – почему же я не могу воскреснуть. Да! стоит только хоть раз в жизни быть расчетливым и терпеливым и – вот и все! Стоит только хоть раз выдержать характер, и я в один час могу всю судьбу изменить! Главное – характер!» [Достоевский, 1982, с. 446]

Вольфу же удается избавиться от болезненной зависимости благодаря вмешательству Штудмана, который предлагает ему уехать в Нейлоэ и стать там управляющим в имении Праквица. В результате этого Пагель смог нравственно воскреснуть: вернуться в Берлин, жениться на матери своего ребенка, поступить в университет. Хотя стоит отметить, что подобный финал произведения воспринимался рядом исследователей неправдоподобным и идеализированным [Сучков, 1957; Мотылева, 1990].

Помимо сюжетных параллелей, в романах используются и сходные средства репрезентации образов игроков. Кроме уже упомянутого выше внутреннего монолога, таковыми также являются речевая характеристика, портрет-оценка, выразительная художественная деталь.

Процесс постепенного погружения Пагеля и Алексея Ивановича в игровую стихию отражают их речевые характеристики. Пагель в своих разговорах с Петрой убеждает ее: «<...> я не игрок <...>, я каждый день снимаю свой маленький выигрыш и, получив его, тут же заканчиваю, никогда не поддаюсь соблазну продолжать игру» [Фаллада, 1957, с. 47]. Однако его чувства во время мыслей о возможном выигрыше (у него пересыхает во рту, а кожа на висках делается сухой, как пергамент), увлеченность Пагеля игрой противоречат утверждениям этого героя. В то же время стоит отметить, что во время игры Вольф стремится демонстрировать самоконтроль и расчетливость. Портрет-оценка Пагеля стремным игорного дома, содержащая указание на ключевые черты тактики Вольфа, подтверждает наличие у персонажа этих качеств: «Мы называем его просто “Барс аль-пари”, так как он всегда ставит только на черное и красное... Но как! Он игрок до мозга костей! <...> Ну и хладнокровен же он <...> Просто диву даешься, как это он умеет остановиться, когда у него в кармане достаточно!» [Фаллада, 1957, с. 332-333].

Алексей Иванович же, напротив, сразу же проявляет себя максималистом. В разговоре с Полиной он признается: «Я только знаю, что мне *надо* выиграть, что это тоже единственный мой исход» [Достоевский, 1982, с. 331]. Порывистость, эмоциональность, азартность, проявляемые этим персонажем в казино, коррелируют с портретом-оценкой, данной ему Полиной: «Вы человек беспорядочный и неустановившийся» [Достоевский, 1982, с. 331]

Выразительной художественной деталью, подчеркивающей остроту переживаний героев в обоих романах, является указание на то, что те испытывают дрожь в конечностях, когда делают ставки. В романе Г. Фаллады Вольф Пагель не имеет постоянного рода деятельности, кроме игры, лейтмотивной деталью для раскрытия его образа становится упоминание о поношенном кителе.

Каждый из героев в результате чрезмерной сосредоточенности на игре теряет и собственное достоинство, и любимую девушку.

Таким образом, оба автора последовательно прослеживают в своих произведениях динамику изменения отношения своих героев к игре, показывая, как благоразумие уступает место импульсивным и необдуманным поступкам. Кульминационной точкой порабощения героев этим пороком является формирование у них убеждения в том, что игра является возможностью убежать от действительности и необходимости решения реальных проблем. Все это, а также сюжетные параллели и схожие средства репрезентации образов центральных персонажей позволяют сделать вывод о том, что, воссоздавая в романе «Волк среди волков» образ игрока Вольфа Пагеля, Г. Фаллада ориентировался на художественный опыт Ф. М. Достоевского. Однако игра в романе Ф. М. Достоевского имеет больший смысл, чем это можно заключить из прямого значения слова: это не только игра в карты или на рулетке, это и отношения между героями, это и образ жизни Европы [Захаров, 2013, с. 257]. Роман «Игрок» целиком посвящен исследованию страсти игры, которая оказывает разрушительное воздействие на личность Алексея Ивановича и приводит его к статусу погибшего человека.

В нравоописательном же, согласно определению Т. Л. Мотылевой, романе «Волк среди волков», тема игры не является центральной. Немецкий автор в своем произведении испытание страстью игры делает лишь одним из этапов личностной эволюции Пагеля. Утверждая идеи гуманизма, Г. Фаллада дает возможность своему герою достичь нравственного возрождения посредством общественно полезной деятельности, что свидетельствует об оптимистических взглядах этого автора на возможности человека в плане борьбы с пороками и страстями.

Литература

- Габдуллина В. И. (2008). Испытание Европой: роман Ф.М. Достоевского «Игрок». *Вестник Томского государственного университета*, 314, 13–17.
- Геригк Х. Ю. (2016). *Литературное мастерство Достоевского в развитии. От «Записок из Мертвого дома» до «Братьев Карамазовых»*. Санкт-Петербург, Издательство Пушкинского Дома; Нестор-История, 320.
- Данилова Н. К. (2015). «Игрок» и особенности романа Достоевского. *XIX Царскосельские чтения: материалы международной научной конференции*. Санкт-Петербург, 249–253.
- Дронова О. А. (2005). Человек и история в романе Г. Фаллады «Маленький человек – что дальше?». *Вестник Тамбовского университета. Серия Гуманитарные науки*, 2 (38), 47–52.
- Достоевский Ф.М. (1982). *Игрок. Собрание сочинений в 12 т. Т. 3*. Москва, Правда, 305–446.
- Захаров В. Н. (2013). *Имя автора – Достоевский. Очерк творчества*. Москва, «Индрик», 456.
- Мотылева Т. (1990). Предисловие. *Фаллада Х. Собрание сочинений в 4 т.: Т. 1*. Москва, Художественная литература, 5–24.
- Кауфман Л. С. (1976). *Фаллада. История немецкой литературы в пяти томах: Т. 5. 1918–1945*. Москва, Наука, 403–418.
- Сучков Б. (1957) Ганс Фаллада. *Волк среди волков*. Москва, 3–27.
- Фаллада Г. (1957). *Волк среди волков*. Москва, 880.
- Фридлиндер Г. М. (1978). Достоевский, немецкая и австрийская проза XX в. *Достоевский в зарубежных литературах*. Ленинград, Наука, 117–174.

References

- Gabdullina V. I. (2008). Iskushenie Evropoj: roman F.M. Dostoevskogo «Igrok» [Temptation by Europe: a novel by F. M. Dostoevsky 'The Gambler']. *Tomsk State University Journal*, 314, 13–17.
- Gerigk Kh. Yu. (2016). *Literaturnoe masterstvo Dostoevskogo v razvitii. Ot «Zapisok iz Mertvogo doma» do «Brat'ev Karamazovykh»* [Dostoevsky's literary skill in development. From "Notes from the Dead House" to "The Brothers Karamazov"]. Saint Petersburg, Pushkin House Publishing House; Nestor-History, 320.
- Danilova N. K. (2015). «Igrok» i osobennosti romana Dostoevskogo ['The Gambler' and the features of Dostoevsky's novel]. *XIX Tsarskosel'skiye chteniya: materialy mezhdunarodnoy nauchnoy konferentsii* [The 19th Tsarskoye Selo Readings: Proceedings of the International Scientific Conference]. St. Petersburg, 249–253.
- Dronova O. A. (2005). Chelovek i istoriya v romane G. Fallady «Malen'kiy chelovek – chto dal'she?» [Man and History in H. Fallada's novel *Kleiner Mann* — was nun?]. *Tambov University Review. Series: Humanities*, 2 (38), 47–52.
- Dostoevskiy F. M. (1982). Igrok [The Gambler]. *Collected works in 12 volumes*, 3. Moscow, Pravda, 305–446.
- Zakharov V. N. (2013). *Imya avtora – Dostoevskiy. Ocherk tvorchestva* [The author's name is Dostoevsky. Essay of creativity]. Moscow, Indrik, 456.
- Kaufman L. S. (1976). Fallada [Fallada]. *The history of German literature in five volumes. Vol. 5. 1918–1945*. Moscow, Nauka, 403–418.
- Motyleva T. (1990). Predislovie [Foreword]. *Fallada Kh. Collected works in 4 volumes*, 1. Moscow, Khudozhestvennaya literatura, 5–24.
- Suchkov B. (1957). Gans Fallada [Hans Fallada]. *Wolf among wolves*. Moscow, 3–27.
- Fallada G. (1957). *Volk sredi volkov* [Wolf among wolves]. Moscow, 880.
- Fridlender G. M. (1978). Dostoevskiy, nemetskaya i avstriyskaya proza XX v. [Dostoevsky, German and Austrian prose of the twentieth century]. *Dostoevsky in foreign literatures*. Leningrad, Nauka, 117–174.

Статья публикуется впервые.
Поступила в редакцию 01.08.2023.
Принята к публикации 10.11.2023.

Об авторе

Мельникова Любовь Александровна – кандидат филологических наук (10.01.03), доцент кафедры филологических дисциплин Балашовского института (филиала) ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского»; ORCID: 0000-0001-5257-6069; lmelnikova5@mail.ru

Melnikova L. A.

CHARACTERS-PLAYERS IN THE GAMBLER BY F. M. DOSTOEVSKY AND WOLF AMONG WOLVES BY H. FALLADA: COMPARATIVE ANALYSIS

Abstract. The article is devoted to comprehending the features of the representation of the characters-players in the novels 'The Gambler' by F. M. Dostoevsky and 'Wolf among Wolves' by H. Fallada. Using a comparative historical method of research, parallels are identified in the development of the storylines of the works, related to the theme of the game, as well as similar means of revealing the main characters. It is found that both the authors set themselves the task of reconstructing the psychological portrait of the character-player revealing the influence of the game on the human mind, his way of thinking and behaviour. The leading means of revealing the characters of Alexei Ivanovich in *The Gambler* and Wolfgang Pagel in *Wolf Among Wolves* are speech characteristic, internal monologue, expressive artistic detail, portrait-assessment. However, if in the novel by F. M. Dostoevsky the theme of the game is central, in the novel by H. Fallada the psychological collisions of the character-player are covered only in the first part of the work. Both the authors consistently trace the dynamics of changes in the attitude of their characters to the game, showing

how prudence gives way to impulsive and thoughtless actions, which ultimately leads the characters to a state of moral and material collapse. However, if H. Fallada in the finale of his work shows his character freed from a pernicious vice and able to morally transform, F. M. Dostoevsky's finale of *The Gambler* depicts a morally degraded character, completely absorbed in the elements of the game, but at the same time retaining hope for his spiritual resurrection.

Keywords: H. Fallada, F. M. Dostoevsky, novel, game, Wolfgang Pagel, Alexei Ivanovich, literary influence

For citation: Melnikova L. A. The images of heroes-players in the novels by F. M. Dostoevsky 'The Gambler' and H. Fallada 'Wolf among wolves'. *Memoirs of NovSU*, 2023, 6(51), 582-590. DOI: 10.34680/2411-7951.2023.6(51).582-590