

## КОНЦЕПТ ЖЕРТВИ В РОЛЬОВІЙ РЕАЛЬНОСТІ ДЕТЕКТИВНОГО ЖАНРУ: ФІЛОСОФСЬКО-АНТРОПОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ

<sup>1</sup>Харківський національний педагогічний університет ім. Г.С. Сковороди

*Філософсько-антропологічний аналіз концепту жертви в рольовій реальності детективного жанру демонструє, що детективна гра, його рольова реальність має чітко розподілені ролі і функції, відображає соціальний, культурно-філософський і психологічний механізм, що регулює суспільне життя. Концепт жертви стає стимулом для розгортання сюжету, він має багато форм маніфестацій в грі, що пропонується детективною формулою.*

**Ключові слова:** *жертва, гра, мисливець, рольова реальність, детективний жанр, формула, культура модерну*

**Keywords:** *victim, game, hunter, role-playreality, crime fiction genre, formula, culture of Modernity*

**Постановка проблеми.** Концепт жертви є одним з центральних в системі таких гуманітарних наук, як філософія, психологія, соціологія, політологія, літературознавство, культурологія, антропологія, криміналістика і віктимологія (від лат. *victima* – жива істота, що приноситься в жертву богу, жертва і грец. *logos* – слово, вчення. як науковий напрям віктимологія виникла в середині ХХ сторіччя в рамках криминології.). Вказаний концепт є своєрідним двигуном життя і життєвого вибору людини. При цьому не слід забувати про близькість людської істоти і тварини. Ігрові рольові відносини між людьми, філософська дихотомія *мисливець–жертва* не є чимось новим для модерної і пізньомодерної сучасної культури і виключно притаманним людині. В світі тварин такі відношення є природними, науково обґрунтованими (в біології, математиці тощо), з єдиною поправкою, що в тих умовах їх називають *хижаком* і *жертвою*. Підтвердженням того, що вказана діада є наскрізною для всієї культури, може, наприклад, слугувати «виставка-трилер» з тією ж назвою (см. [1]).

**Аналіз публікацій і досліджень.** Серед дослідників, що в своїх роботах приділяли увагу аналізу концепта жертви, можна назвати І.І. Бентама, Н.І. Бумаженка, Г. Гентіга, Р. Жирара, Б. Мендельсона, В.С. Соловйова, В.Є. Христенка, Г. Шульца та інших. Ігрові відносини в людській культурі різних епох розглядалися, зокрема, Л. Вітгенштейном, Е. Берном, Ж. Бодрійяром, Є.Л. Доценко, Г. Захарченко, Р. Кайуа, С.Г. Кара-Мурзою, Н. Хомським тощо.

Необхідність виявити і проаналізувати багатшаровість ігор, що описуються в формульних текстах, зокрема, детективного жанру, обумовлюють **актуальність** цієї розвідки. **Метою** дослідження є виявлення філософсько-антропологічного аспекту концепту жертви в рольовій реальності детективного тексту.

**Виклад основного матеріалу.** Концепт жертви є одним із найвизначніших в людській культурі, філософії та релігії. В залежності від часу і місця, відношення до жертви і її роль відрізняються, але жодна епоха і жодна культура не може обійтися без цього культурно-антропологічного концепту. Можливо, справа в тому, що розвиток цивілізації, філософії і релігії

завжди пов'язаний з певними заборонами і обмеженнями, тобто від людини вимагається жертва для мирного сусідства з іншими членами свого колективу, суспільства. Концепт жертви злочину було вперше детально проаналізовано в роботах кримінолога Г. Гентіга. Він розглядав взаємодію між особистостями злочинця і жертви як діалог, як шлях з двостороннім рухом. Дослідник вважав, що жертва є не пасивним об'єктом, а, навпаки, активним суб'єктом, що впливає на процес вчинення злочину. Сам злочин, на його погляд, є індивідуальним психопатологічним феноменом.

Вибір жертви злочину, як в реальності, так і в створюваному художньому світі детективного тексту, залежить від ряду культурних факторів – мета скоєння правопорушення, адресат жертвоприношення, характер жертвоприношення, час і місце проведення обряду/ритуалу/дії, а також тип жертви. В модерній культурі і, зокрема, в текстах детективного жанру можна виділити певні умовні типи жертв, що особливо привабливі для злочинців: 1) ті, хто фізично не може чинити супротив і не пріоритетні для суспільства: старші люди, жінки і «чужинці» - представники інших релігійних конфесій; 2) національні меншини, ті, хто страждає на алкоголізм і наркоманію, безробітні і діти; 3) ті, кому є, що приховувати, а тому вони є беззбройними проти шантажу і подібних злочинних дій; 4) забезпечені люди, багатії тощо. Слід зазначити, що в суспільстві указаної епохи з'явилася тенденція до формування і підняття престижу концепту жертви – десекуляризація і релігійний фундаменталізм останніх десятиліть сприяють появі потенційних жертв, зокрема, для скоєння терактів (*смертники*). Частково появу такого релігійного типажу жертви можна пояснити тим, що попередньо людина була доведена до відчаю, до прірви, де зробила свій екзистенціальний вибір, коли (за С. Керкегором ) мало місце подолання етичного релігійним [2, с. 561]

Доволі часто, для того, щоби правильно і адекватно діяти в певних ситуаціях, людині необхідна тактична психологічна і моральна допомога. Таку підтримку надають тексти культури в широкому розумінні, і літературні тексти, зокрема. Так, детективні твори завжди відрізняються стандартизованістю, формальністю, переважно раціональним мисленням, чіткою деталізацією окремих функцій і ролей в створюваній реальності художнього тексту. Детективний жанр включає ігровий елемент не тільки в розгортанні сюжету, але й в більш широкому контексті комунікації між загальним тогочасним культурним фоном, автором, реципієнтом і текстом. Твір кримінального жанру навчає реципієнта правильній поведінці, компенсує нестачу інформації, досвіду, задовольняє потребу в тренуванні своїх інтелектуальних і логічних вмінь та навичок. В детективній грі завжди є образ жертви. Він є присутнім як даність, доволі часто як точка відліку для подальшого розслідування, виявлення і покарання винного. Той факт, що детективна формула завжди має тасмницю і жертву, дозволив порівняти її з людською цивілізацією. Так, М. Хоркхаймер і Т. Адорно в «Діалектиці Просвітництва», посилаючись на З. Фрейда, зазначали, що розвиток раціональності, Просвітництва і емансипації в процесі цивілізації неможливі без жертв. Вони вказували на те, що історія цивілізації є інтроверсією історії жертви. [3, с. 124] Навіть в романах Маркіза де Сада жертва є необхідною фігурою. Саме завдяки їй світ Сада стає єдиним завершеним цілим. Коли печатне слово поступається своїм тронем аудіовізуальним засобам масової комунікації (що їх вивчає багато вчених, починаючи з Г. Маклюена), розвиток цивілізації значно прискорюється, а об'єм інформаційного навантаження на людину зростає з драматичною швидкістю. В цьому потоці активно продукується і підкріплюється мовчанням суспільної свідомості така собі практично маніакальна пристрасть до вбивства, що, за

словами знаного кінорежисера Олівера Стоуна є лише наслідком суспільної ідеології. Більш того, якщо багато кінострічок і текстів crimefiction ще мають так званий happyend, хоча б в розрізі настання відносної справедливості, то є цілий ряд робіт, які, подібно Саду свого часу, не просто пропагують насилля, а, на превеликий жаль, стверджують в своїх творах перемогу зла над добром. [4, с. 30]

З іншого боку, жертва є частиною гри, що також є об'єктом міждисциплінарних наукових розвідок. Ще в 1938 році Й. Хейзінга в «Homo Ludens» задекларував свою думку про те, що ігри не обмежуються іграшками, а є джерелом розвитку культури в цілому. До певної міри театральні правила (симуляція, мімікрія), правила ведення церковного богослужіння, філософської дискусії, воїнської (і спортивної) тактики, а також соціальний механізм є, по суті, іграми, що формують нашу цивілізацію. [5, с. 87]

Можна провести кореляцію між детективним жанром і ритуалом (як варіантом гри, тому і доречно говорити про рольову реальність в уявному світі детективного тексту). В ритуалі встановлюється порядок, він гарантує цей порядок завдяки своїй організаторській функції. В іншому випадку, зокрема за відсутності певної жертви, в суспільстві можливий спалах насильства.

Детективні тексти є водночас пізнавальними, повчальними і ігровими. Гра починається з того, що адресант пише текст, де створює паралельний доволі реалістичний світ. Гру ведуть і персонажі цього тексту (а також його прототекстів), і актори, що грають свої ролі в екранізації або постановці твору (тобто в метатекстах), таким чином формуючи подвійну і потрійну гру в свідомості учасників. В рольовій реальності детективного тексту існують і діють різні проекції образів мисливця і жертви, що маніфестовані в персонажах слідчого, злочинця, жертви, свідків, суспільства тощо. Оцінка жертв в світі детективного тексту проводиться згідно з культурним фоном автора, простором тогочасного реального світу і реципієнта, в тому числі з юридичними, морально-етичними нормами і законами злочинного світу. Слід зауважити, що при цьому образи характеризуються відносною статичністю або динамічністю. Так, в багатьох випадках, жертва в детективному тексті є доволі статичною фігурою, фактом, тригером, що подає імпульс для дій інших персонажів і філософських роздумів автора і реципієнта. Динамічністю характеризуються як герой (слідчий), так і антигерой (злочинець). Саме *завдяки* жертві вони отримують можливість проявити себе.

Ці динамічні образи, в спрощеному вигляді сили добра і зла, змагаються одна з одною, оскільки очікується, що в результаті гри одна зі сторін вийде переможцем, а інша переможеною. В детективному жанрі єдиною стороною, що може одержати перемогу, є герой – слідчий, який допомагає встановити порядок і справедливість, що були втрачені із-за скоєного злочину і його жертви. При цьому, очевидно, що образ самої жертви теж знаходиться в програші, оскільки її становище не завжди можна відновити або поновити.

Реципієнт детективного тексту ніколи не буде асоціювати себе з образом жертви, намагатися стати нею. Навпаки, сучасна вихована культурна людина, що читає, зробить свій вибір на користь героя або антигероя (злочинця, обманщика, трикстера) саме для того, щоби почуватися не жертвою (хоча б і віртуально), а мисливцем і переможцем. В період пізнього модерну автори широко використовують можливості гри з адресатом – споживачем (спостерігачем, інтерпретатором і опонентом в грі) в рамках серіальності і модульності. Будь-який серіал, літературний і/або екранний, можна розглядати як гнучку, децентралізовану систему, що будується з готових, стереотипних і

відносно самостійних компонентів. При цьому закони жанру (правила гри) приймаються і розуміються обома сторонами творчого процесу створення і сприйняття. Для серії характерно існування одного й того ж злочинця(ів) і слідчого при множинності жертв (частково знеособлених і маючих певні спільні риси). Це особливо стосується випадків розслідування серійних вбивств, де злочинець обирає свої жертви за певним принципом, керується певними мотивами і йде за певною логікою. Вправний слідчий аналізує і виявляє характерні правила, за якими обираються жертви і впливає на подальші події – якщо це професійний слідчий, то вбивця опиняється в руках Феміди, а якщо слідчим виступає, наприклад, чергова жертва (як в одному з оповідань Анні Віванті), то вона отримує шанс на звільнення і збереження свого життя.

Формула детективного жанру надає підстави для віднесення її до міфу, а в міфології спрацьовує ідея «очищувальної жертви, яку приносять підчас жертвоприношення. Однак, с християнської точки зору звільнитися від своїх гріхів можна і за допомогою «цапа - відбувайла», в ролі якого можуть виступати, як окрема людина або колектив, так і різні тварини й рослини. В цьому випадку спрацьовує і компенсаторно-ескапістська функція детективного жанру, що надає відчуття полегшення, катарсису, звільнення від *баласту* буденності. При розгляді детективного жанру (як відображення в мікрокосмі модерної культури в цілому) образ жертви, як правило, є людиною або колективом. Приймаючи до уваги той факт, що детектив є формою міфу, доречним буде й думка Р. Жирара, який вважав, що всі міфи в закамфльованій формі описують перетворення деструктивного насилля в обґрунтоване, що завжди обумовлено принесенням жертви [6]. Процедуру такого перетворення можна представити наступним чином: потенційну жертву обирають колективно і оголошують цапом – відбувайлом. Той колектив, суспільство об'єднується проти жертви, яку називають ворогом. Зазвичай обирають того, хто не може постояти за себе і чиє вбивство не потягне за собою подальших насильницьких дій. Хоча жертвоприношення є насильницькою дією, від нього чекають припинення насилля, жертвовного заміщення в цьому суспільстві (тобто жертва стає сакральною, обґрунтованою). Таке очікування пов'язано з надією на звільнення від іманентного людському суспільству насилля. Завдяки психологічному реверсивному механізму кінець насильства може наступити. По-перше, це може справдитися завдяки тому, що на жертву колектив покладає відповідальність за своє, по суті, насилля. По-друге, за жертвою визнають силу примирення, що встановлюється в суспільстві після її смерті. Однак, звичайно, таке припущення і очікування є ілюзією. Це не суспільство страждає від агресії жертви, а навпаки. І для того, щоби вказаний реверсивний механізм працював, необхідно, щоби обидва психологічні переноси на жертву залишилися нерозпізнаними. Інакше концепт жертви втратить свою миротворчу, катарсичну силу [3, с. 140-141].

Образ жертви в кримінальному жанрі має багато облич, залежно від точки зору. Він включає, перш за все, жертву злочину (частіше за все вбивства), жертву обставин, злочинця як жертву слідчого (в філософсько-психологічних детективних романах цей пласт відкриває широку палітру для роздумів про людські страхи, тривоги і цінності), слідчого як жертву окремого злочинця або організованого злочинного угруповання), близьку герою людину, як жертву злочинця, яку той використовує в якості заручника і об'єкта для шантажу, що базується на почуттях героя. Якщо для людства в цілому жертвою є природа, до якої воно ставиться як споживач, то для детектива, який

виконує функцію мисливця, жертвою є злочинець, а зброєю виступає закон (хоча слід зауважити, що не завжди і не лише він). Більш того, в детективі жертва (що приходить до героя-слідчого по допомогу), як, наприклад, в оповіданні Агати Крісті «The Veiled Lady», може й сама виявитися злочинцем (на що натякає заздалегідь натякає і автор, але інтрига, suspense, авторська майстерність стримують відкриття істини і адресат пізнає її пізніше). Жертви цього типу заплутують слідчого, коли активно чинять “гарні справи”, що приховують від нас істину, допомагають герою, піклуються про інтереси жертви і т.д. (як і в формульному жанрі казки, де Баба-Яга завойовує довіру чужинців, що до неї завітали тим, що нагодовує їх, дає їм воду тощо) [7]. Таким чином, жертва може носити маску, заради задоволення своїх інтересів. Важливо те, що практично ідеальний злочин, скоєний подібним персонажем детективного тексту, і сама особистість злочинця є *практично* рівноцінною аналітичного генію детектива [8, с. 21], і тільки справжній герой детективу-міфу може і виявити обман, і відновити справедливість, і розкрити справжній, прихований злочин.

**Висновки.** Проведений філософсько-антропологічний аналіз концепту жертви в рольовій реальності детективного жанру дозволив встановити, що гра являє собою соціальний, культурно-філософський, психологічний механізм і регулятор суспільного життя, де ролі розподілено і функції встановлено. Звичайно, в реальній і в віртуальній грі принцип «fairplay» не завжди виконується, але місія детективного тексту і полягає в тому, щоби відновити його і покарати винних. Концепт жертви стає стимулом для розгортання подій в уявному світі детективного тексту, він багатогранно маніфестований в грі, що пропонується детективною формулою. Цей концепт сприяє виявленню смислової складності, неоднозначності ролі жертви, її антропологічних ознак, в яких знаходить відображення культура середнього і пізнього модерну.

#### Література

1. Бордиловская Н. Выставку-триллер под названием "Хищник - жертва"з представил молодой белорусский художник Василий Зенько [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.tvr.by/rus/culture.asp?id=45688>
2. Гуревич П.С. Философская антропология : учеб. Пособие / П.С. Гуревич. – 2-е изд. Стер. – М. : Издательство «Омега-Л», 2010. – 607 с.,
3. Вульф Кристоф. Антропология: История, культура, философия / пер. с нем. Г. Хайдаровой. СПб. : Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2008. – 280 с.
4. Попов Игорь. Культуры точка NET / Игорь Попов. – М.: Книгоноша, 2013. – 197 с. – (Серия Национальные евангельские авторы)
5. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кайуа; Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. – М.: ОГИ, 2007. - 304 с. – (Нация и культура / Научное наследие: Антропология).
6. О сокровенном от создания мира [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://psylib.org.ua/books/gritz01/o\\_sokrovennom\\_ot\\_sozdanija\\_mira\\_zhirar.htm](http://psylib.org.ua/books/gritz01/o_sokrovennom_ot_sozdanija_mira_zhirar.htm)
7. Маркулан Я. Детектив. Что это такое? Морфология жанра. Главы из книги “Зарубежный кинодетектив” [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [www.ruthenia.ru/volsky/txt/markulan.doc](http://www.ruthenia.ru/volsky/txt/markulan.doc)
8. John Scaggs Crime Fiction. London – New York, Routledge, 2005. – 170 p.