

УДК 130.2 + 141.333

## Гра в детективі

Г.О. КРАПІВНИК

Харківський національний педагогічний університет ім.Г.С.Сковороди, м. Харків, Україна,  
E-mail: a\_krapivnik@mail.ru

### Авторське резюме

Представлено філософсько-антропологічний аналіз феномена гри в детективі. Показано, що гра є значущим компонентом культури модерну і постмодерну, частиною якої є рольова реальність існуючих текстів, зокрема детективного жанру. Такий твір характеризується багатоплановою грою автора, реципієнта, героїв, акторів, що грають ролі героїв, а також самого тексту. Процес гри в серійних, формульних творах виконує важливу антропологічну компенсаторну функцію, оскільки допомагає сучасній людині задовольнити потребу в балансуванні і коригуванні свого психічного стану, розібратися в своєму внутрішньому світі, тобто провести самоаналіз і самоконтроль; виявити свою роль не тільки в уявному світі детективу, але й в реальному житті. Ці можливості обумовлені тим, що гра завжди передбачає укладання певного договору, впорядкованість, правила, згідно з якими діють всі учасники. В якісному детективному тексті адресату автором гарантовано чесність гри. При цьому виявляється, що твір виконує розважальну функцію, де реалізується прагнення сучасної людини до розкриття таємниць, до радощі впізнавання знайомих сюжетів і елементів, тобто до виграшу і тим самим підняття оцінки самого себе. Успіх запропонованої детективної гри є також важливим фактором розвитку культури в цілому.

**Ключові слова:** гра, детективний жанр, рольова реальність, модерн, постмодерн, формульний текст, серійність

## The play element in crime fiction

G.O. KRAPIVNYK

Kharkiv national pedagogical university H.S.Skovoroda, Kharkiv, Ukraine,  
E-mail: a\_krapivnik@mail.ru

### Abstract

The paper provides philosophical and anthropological analysis of the play element phenomenon in crime fiction. It was shown that the play element is a significant component of the culture of Modernity and Post-modernity, which includes the reality of role-playing in texts, in particular, of the crime fiction genre. This literary work features various games played by the author, recipient, heroes, actors, playing their parts of heroes and the text itself. The play element in serial, formulaic works performs an important anthropological compensatory function, since it assists a contemporary person in meeting their needs of balancing and adjusting their mental state, understanding their inner world, that is to perform self-analysis and self-control; find their role not only in the imaginary crime fiction world, but also in the reality. These opportunities are determined by the fact that a game always implies entering an agreement, systematization, establishing rules to be followed by all the players. In a quality detective story fair play is guaranteed to the addressee by the addresser. Therewith, it is found out that the text performs an entertaining function, enabling a modern person to open secrets, be delighted from recognizing familiar plots and elements, in other words, to win and improve the recipient's self-esteem. The success of the suggested detective role-playing is a vital factor of the overall culture development.

**Key words:** play element, crime fiction genre, reality of role-playing, Modern, Postmodern, formulaic text, serial

**Постановка проблеми.** Ігровий компонент буття людини цікавить вчених і дослідників уже багато століть. Ще в античні часи з'явилися театральні вистави, олімпійські ігри, різні публічні видовища на центральних площах міст. В 1938 році Й. Гейзинга в книзі «Homo Ludens» («Людина, що грає») вказував на те, що ігри не обмежуються ляльками та іграшками, але є джерелом розвитку культури в цілому. До певної міри театральні правила, правила проведення церковної служби, військова тактика, філософська дискусія, а також соціальний механізм – фактично, є ігровими, таким чином формуючи нашу цивілізацію [6, с. 87].

Бурхливий розвиток психології та психіа-

трії не міг не зачепити питання ігор. Так, у класичному творі «Ігри, в які грають люди» Ерік Берн зазначає, що далеко не всі ігри забавні і несерйозні. Наприклад, спортивні ігри можуть бути зовсім не забавними, а їх учасники абсолютно серйозними людьми. Крім того, азартні ігри стають часом надзвичайно небезпечними, а іноді навіть призводять до фатальних наслідків. Використання терміну «гра» по відношенню до таких трагічних форм поведінки, як самогубство, алкоголізм, наркоманія, злочинність, шизофренія не є безвідповідальністю і легковажністю. [4, с. 17-19] На думку дослідника, важливим аспектом ігор є їх контрольованість, оскільки вона передбачає дотримання правил,

тоді як надмірний прояв емоцій може призвести до покарання, а порушення правил викликає соціальне засудження.

В період пізнього Модерну (або в період постмодерну) культура є наскрізь пронизаною ігровими елементами, що репрезентовано в феномені карнавалізації (по М.М. Бахтіну), симуляції (зокрема, дивіться роботу В. Беньяміна «Учение о подобии») (театральності, мімікрії), в популярному ефекті маски, колажності, експериментальності і т.д. Г.-Г. Гадамер стверджував, що «спосіб буття мистецтва загалом характеризується поняттями подання (Darstellung), що включає гру (Spiel), причетність (Kommunion) як репрезентацію (Representation)» [9, с. 156]. С. Грабовський вважає, що в постмодернізмі є тенденція «намагання вважати все чинне грою. Навіть у разі, коли ця теза не декларується відверто, заперечення претензій Розуму на конструювання гуманістично-практичного людського буття (бодай у певній історичній формі), на серйозність місії людини (навіть на вживання останнього поняття) імпліцитно містить ігровий аспект у всіх теоретичних побудовах Постмодерну» [5]. Більш того, в 2014 році таке поважне лексикографічне джерело як словник Merriam-Webster's Collegiate Dictionary додало до свого складу 150 нових лексичних одиниць, серед яких є слово «gamification», що свідчить про значущість гри в діяльності сучасної людини [8].

Будучи частиною літератури (ширше, мистецтва в цілому), тексти детективного жанру також пропонують і будують багатопланову гру. Оскільки сучасна наука прагне всебічного вивчення особистості людини, її свідомості і бачення світу, філософсько-антропологічний аналіз феномена гри може сприяти виявленню нових важливих особливостей в розкритті вказаних питань, що обумовлює актуальність цієї розвідки. Метою роботи є проведення філософсько-антропологічного аналізу феномена гри в детективному жанрі.

**Аналіз досліджень і публікацій.** Феномен гри в культурі модерну і постмодерну, зокрема, його маніфестація в існуючих текстах є об'єктом досліджень таких учених, як М.М. Бахтін, В. Беньямін, Е. Берн, Г.-Г. Гадамер, С. Грабовський, В. Ізер, Р. Кайуа, Ю. Кристева, Л.В. Сафронова, Й. Гейзинга, У. Еко тощо.

**Виклад основного матеріалу.** В художньому просторі детективного твору гру ініціює автор в той момент, коли він створює свій паралельний достатньо реалістичний, але все-таки вигаданий світ тексту. У.С. Моем зазначав, що, незважаючи на те, що ... теорія детективу надзвичайно проста, в ньому напрочуд багато пасток, що підстерігають автора. Його завданням є до самого кінця книги не дати вам здогадатися, хто є вбивцею, і він має право вигадувати будь-які хитрощі, щоби досягнути своєї мети. Тим не менш, він повинен поводитися з вами чомно і вести чес-

ну гру. Вбивця в романі повинен мати помітну роль; приписати вбивство персонажу, що є абсолютно безбарвним або такому, що не відіграє значущої ролі, не є справедливим. Якщо злочинець буде надмірно виразним, є небезпека того, що він викличе вашу цікавість, а потім, мабуть, і співчуття, і ви лишитесь незадоволені, коли його буде заарештовано і покарано [7]. Гру ведуть також і персонажі роману або оповідання. В екранізації актори грають ролі персонажів, які, як зазначалося раніше, ведуть свою гру, таким чином конструюючи подвійну гру. Виробник тексту грає з людиною-споживачем, її свідомістю, прагнучи трансформувати і адаптувати її як пластилін (звичайно, за умови, що письменник віртуозно володіє прийомами маніпуляції), або ж намагається навчити реципієнта думати аналітично, використовувати всі свої фонові культурні знання і навички. Така гра може мати серйозні антропологічні наслідки, тому що сила слова і дія тексту на адресата може бути достатньою, щоб змінити погляди і оцінки. Крім того, цей феномен може набувати і довільних форм, наприклад, створюватися у вигляді коміксів, комп'ютерних ігор або включатися в формі будь-яких релігійних (обов'язково рольових, а значить, ігрових) обрядів у детективні тексти. Типовими є експерименти, що проводяться у цьому зв'язку Б. Акуніним. Так, зокрема, одночасно з виходом роману «Ф.М.» було організовано всеросійську інтелектуальну гру. Згідно з її правилами, той, хто першим розгадає значення чотирьох рядків з роману – отримає в нагороду старовинну обручку з 4-картним діамантом. Так званий «Перстень Порфирия Петровича» [2]. Відомий дослідник В. Ізер навіть запропонував використовувати літературу замість антропології. Вчений відзначав «виняткову привабливість літератури та її значущість для нашого сучасника через властивість літератури розкривати людські здатності... збагнути, наскільки всі наші дії пронизані актами інтерпретування... Автор сміливо визначає людину як тварину, що інтерпретує», а тоді, навіть якщо література і є лише грою, ця гра дає змогу випробувувати вимоги самого життя» [1, с. 39].

Для детективних текстів характерні серійність, повторюваність і модульність (елементів, сюжетів, персонажів, типажів, мотивів, обстановки та інших компонентів тексту, що підвищують можливість впізнання ситуації реципієнтом, а тому приносять йому радість розгадування і полегшують розуміння закладених значень і сенсів). Серійність набула популярності ще в середині дев'ятнадцятого сторіччя, а серійність детективу відповідає вимогам гри, коли кожний матч (раунд, дистанція і т.д.) проводяться по одному й тому ж сценарію (у випадку з детективним жанром – по одній і тій самій формулі, з повторюваними ключовими дійовими особами). Співставлення з серійними злочинами, наприклад з серійними вбивствами,

також виявляє одного і того ж актора – вбивцю, з однією і тією самою манерою, логікою скоєння злочину, тоді як варіативна частина включає місце, час і жертву злочину. Будь-який серіал, літературний або екранний, можна розглядати як гнучку, децентралізовану систему, що складається із готових, стереотипних, шаблонних і відносно самостійних компонентів. При цьому закони жанру (правила гри) приймаються і є зрозумілими для обох сторін творчого процесу створення і сприйняття, тобто інтерпретації.

Багато дослідників і простих споживачів культурних продуктів вважають, що детективні тексти мають розглядатися як складні інтелектуальні головоломки, ребуси або лабіринти.

Феномен гри виявляє себе як на рівні формули, так і на рівні самої мови тексту. Автор грає такими концептами, як лицемірство і нещирість, корупція, маска і подвійні стандарти [6, с. 88]. Звідси і літературний ефект феєрії, ляльковості, цинічності, іронічності, гротеску і навіть блюзнірства. Гра передбачає наявність елементу конкуренції і змагання, а, значить, одна сторона, скоріш за все, повинна програти (згідно із законами детективного жанру – це злочинець), а інша отримати перемогу (ті, хто досягають справедливого покарання злочинця). Ще однією стороною, яка, безсумнівно, зазнає поразки, є образ самої жертви, оскільки вона доволі часто виконує лише функцію тригера для розвитку інтриги, розслідування, філософських роздумів і встановлення справедливості.

Природне прагнення людини до гри зумовлено рушійними силами, що були узагальнені Р. Кайуа наступним чином: потреба в самоствердженні, бажання показати себе якнайкраще; любов до суперництва, рекордів або просто до вирішення проблем; очікування милості від долі або погоня за ними; задоволення від таємниці, удавання, переодягання; задоволення від почуття страху або навіювання його іншим; прагнення до повторів, симетрії або, навпаки, радість імпровізації, вигадкування, нескінченно варіювання рішень; радість від розкриття таємниць, розгадування загадок; задоволення від будь-якого комбінаторного мистецтва; бажання тестувати себе, оберучи участь в змаганнях, у силі, спритності, швидкості, витривалості, стійкості, винахідливості; і насамкінець, сп'яніння і захоплення, прагнення до екстазу, бажання пережити солодку паніку [6, с. 94].

Часом гра може пародійно виконувати компенсаторну функцію, висміюючи злочинні схильності, що засуджуються з моральної і юридичної точки зору. У цьому зв'язку, важлива сила впливу слова, і тому доречно зауважити, що ще Платона не хвилювало питання про те, що безумовна влада художнього видовища-мимесису над глядачем може зробити його неспроможним диференціювати ілюзію від реальності [3, с. 32].

Гра є соціальним механізмом, регулятором і

формою суспільного життя, де кожний грає свою роль у суспільстві з його ієрархічною структурою і законами. Як і в грі, суспільство не завжди виконує встановлені правила, наприклад, задекларована рівність є лише номінальною і утопічною – вона не може бути реалізованою з багатьох причин, пов'язаних із походженням, матеріальними статками тощо, оскільки вони надають різні початкові можливості для різних груп суспільства.

Рівність є популярним лозунгом вже на протязі сторіч, тим не менш, також правильне і твердження про те, що людиною керує відчуття змагання, прагнення бути краще (а в ідеальному випадку – найкращим) у певній сфері буття. Однак, зрозуміло, що лише один стає переможцем. Таким чином, виникають дилема, невинуваті сподівання, розчарування, фрустрація і навіть депресія. Компенсацією цих проблем займається створюваний і культивований образ кінозірок, чемпіонів і переможців. Р. Кайуа констатує, що ці герої «представляють собою чаруючий образ того грандіозного успіху, що може стати реальністю, якщо поталанить, будь-кому, навіть самому невідомому» [6, с. 139].

Іншими словами, цим проповідується така популярна модерна ідея про людину, яка здобула все своєю працею і інтелектом (a self-made man). Проте, у цієї медалі є і зворотний бік. Він полягає в тому, що будь-яка зірка стає заручником створеного ідеалізованого образу і не може почуватися хоча б частково вільною людиною, таку людину оточують прихована або відкрита заздрість, що не може не відобразитись на психологічному стані, перш за все, самого героя.

В соціальній грі легітимним винятком з існуючих і на сьогодні нерівних відношень між індивідами в суспільстві є королівська сім'я, увага до якої не слабшає з часом. Інтерес до життя монархів (у тих країнах, де цей інститут не ліквідовано) залишається високим, оскільки історії їх життя, неординарних випадків, звичок, кохання і інших цікавих аспектів є способом до певної міри відкрити завісу до забороненого і невідомого для сучасної людини.

У детективному жанрі важливу роль відіграють не тільки різноманітні маски, що її носять персонажі творів, але й уніформа. Р. Кайуа приводить таку дефініцію цього атрибуту індивіда: «Уніформа – це той же маскарадний костюм, але офіційний, постійний, статутний, а головне, такий, що залишає лице відкритим. Вона робить індивіда представником неупереджено-непохитного правила, але не здобиччю заразливо-безглуздої шаленості. Ховаючись за маскою, спотворене лице одержимого може безкарно викривлятися і гримасувати, тоді як чиновник в уніформі повинен слідкувати, щоб його відкрите лице показувало лише те, що він – розумна і холоднокровна людина, що має владу тільки щодо застосування закону» [6, с. 149].

**Висновки.** Феномен гри є актуальним і важ-

ливим для розвитку культури Модерну і Постмодерну в цілому. Ігровий елемент, що його представлено в детективному тексті, є репрезентативним для тенденцій сучасної культури. Він є також ефективним інструментом впливу

на модерну і постмодерну людину і її свідомість. Всі учасники процесу створення, сприйняття і відтворення тексту виконують свої антропологічні функції і тренують навички для подальшого використання в реальному житті.

#### СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ:

1. Архипова Л. Апологія мудрості літератури / Людмила Архипова // філософська думка, 2011. — № 1. — с. 37-48
2. Борис Акунин дурачит читателей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.pravda.ru/culture/literature/rusliterature/15-05-2006/84264-akunin-0/>
3. Безумцы и философия: Все не то, чем кажется / ред. серии У. Ирвин; под ред. Р. Карвета и Дж. Саута; [Л. Шурц и др.]; пер. с англ. М. Вторниковой. – М.: ООО «Юнайтед Пресс», 2011. – 261 с. — (Философия поп-культуры)
4. Берн Э. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений / Эрик Берн; [пер. с англ. А.Грузберга]. – М.: Эксмо, 2014. – 352 с.
5. С. Грабовський. Постмодерний дискурс і кризове буття людини [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.ji.lviv.ua/n26texts/hrabovskij.htm>
6. 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).
7. Моэм У.С. Упадок и разрушение детектива / пер. Л. Беспалова. [Электронный ресурс] – Режим доступу: <http://lib.rus.ec/b/37825/read>
8. Dictionary Adds 150 Entries to Updated Edition [Электронный ресурс]. – Режим доступу: <http://www.nbcnews.com/news/us-news/dictionary-adds-150-entries-updated-edition-n109126>
9. Gadamer H.-G. Wahrheit und Methode. Grundzuge einer philosophischen Hermeneutik // H.-G. Gadamer. Gesammelte Werke: Bd. 1: Hermeneutik I. – Tubingen: Mohr Siebek, 1990. – 495 P.

Стаття надійшла до редакції 10.06.2014

#### REFERENCES:

1. *Ljudmyla Arkhytova* Apologia mudrosti literatury (Apologia of wisdom in literature). *Filosofska Dumka*, 2011. № 1. p. 37-48
2. Borys Akunin durachit chitateley (Borys Akunin plays the fool with public) [Electronic resource]. Regime to access: <http://www.pravda.ru/culture/literature/rusliterature/15-05-2006/84264-akunin-0/>
3. Bezumtsy i filosofia: Vse ne to, chem kazhetsya (Mad Men and Philosophy: Nothing is as it seems). M.: *United Press LLC*, 2011. 261 p.
4. *Eric Berne, M.D.* Iгры v kotorye igrayut lyudi: Psihologia chelovecheskikh vzaimootnosheniy (Games people play: The Psychology of Human Relationships). M.: *Eksmo*, 2014. 352 p.
5. *Grabovsky S.* Postmoderny diskurs i kryzove buttya lyudyny (Postmodern discourse and human existence in crisis) [Electronic resource]. Regime to access: <http://www.ji.lviv.ua/n26texts/hrabovskij.htm>
6. *Caillois Roger.* Iгры и lyudi. Statti i esse po sociologii kultury (Les jeux et les hommes. Essais de Sociologie de la Culture). M.: *OGI*, 2007. - 304 p.
7. *Maugham W.S.* Upadok i razrusheniye detektiva (Decay and destruction of crime fiction). [Electronic resource]. Regime to access: <http://lib.rus.ec/b/37825/read>
8. Dictionary Adds 150 Entries to Updated Edition [Electronic resource]. Regime to access: <http://www.nbcnews.com/news/us-news/dictionary-adds-150-entries-updated-edition-n109126>
9. Gadamer H.-G. Wahrheit und Methode. Grundzuge einer philosophischen Hermeneutik. Gesammelte Werke: Bd. 1: Hermeneutik I. Tubingen: Mohr Siebek, 1990. 495 P.

**Крапівник Ганна Олександрівна** – докторант  
Харківський національний педагогічний університет ім. Г.С. Сковороди  
Адреса: 61168, м. Харків, вул. Блюхера, 2  
E-mail: [a\\_krapivnik@mail.ru](mailto:a_krapivnik@mail.ru)

**Krapivnyk Ganna Oleksandrivna** – doctoral candidate  
Kharkiv national pedagogical university H.S. Skovoroda  
Address: 2, Bliukhera str., Kharkiv, 61168  
E-mail: [a\\_krapivnik@mail.ru](mailto:a_krapivnik@mail.ru)