

УДК 177

ЖОРСТОКІ НАРАТИВИ В МИСТЕЦТВІ ТА РЕАЛЬНА ЖОРСТОКІСТЬ: ЧИ ІСНУЄ КОРЕЛЯЦІЯ?

Бородіна Наталія

Дослідження присвячено темі впливу жорстоких оповідань (нарративів) у культурі на зростання жорстокості серед молоді. В дослідженні приймали участь 53 представника молоді, яким було запропоновано відрефлексувати цю тему та відповідати, що вони вважають припустимою або неприпустимою жорстокістю і наскільки доцільна вона у мистецтві.

Ключові слова: *нарратив, жорстокість, агресія, гіпотеза катарсису у масових комунікаціях.*

Актуальність теми. В останні роки загострилась дискусія щодо впливу жорстоких нарративів (в фільмах, відеоіграх, перформансах та інших феноменах культури) на зростання жорстокості у молоді. Багато дослідників вважали, що сучасна молодь стає більш жорстокою через споглядання жорстоких оповідань, особливу підозру викликало розповсюдження такого феномену як відео ігри, де ти маєш можливість «вбивати» - і цей символічний акт вбивства в уявному світі ігри розглядався як завуальований поштовх до реального вбивства [Craig A Anderson, Karen E Dill-Shackelford, 2000]. З іншого боку, професор психології С. Фешбах пропонує альтернативну теорію, яка згодом отримала назву: «The catharsis hypothesis of Mass Communications», де говорить про те, що ми навпаки покращуємось через споглядання жорстокості - це працює як «катарсис» у Аристотеля. Згідно його дослідженню, проведеному ще у 60-ті роки, перегляд фільмів, що містять сцени жорстокості, може скоротити рівень агресії людини в реальному житті [Feshbach, 1961]. Зараз дослідження має індекс цитування більше ніж 300 посилань і дискусії з його приводу продовжуються.

В усіх цих дослідженнях молодь виступала лише як інструмент - тобто хтось інший повинен був вирішити, чи пов'язане споглядання сцен жорстокості у фільмах та іграх зі зростанням рівня жорстокості/агресивності, чи не пов'язане. Дане дослідження має на меті зібрати рефлексії самої молоді - як вони оцінюють цю проблему, що підштовхує до жорстокості, а що не вважається шкідливим.

Після проведення опитування деякі зі студентів вирішили продовжити дослідження - щоб відрефлексувати проблему саме відеоігор, або саму можливість ненасильницьких комунікацій або інші аспекти рефлексії сучасного світу. З їхніми дослідженнями можна ознайомитись в цьому ж номері журналу.

Ступінь розробки

Найбільш гостра полеміка щодо жорстокості і того, що на неї може впливати, зараз іде в медичних журналах, особливо перед прийняттям законопроектів щодо обмеження розповсюдження відеоігор. Наприклад, в 2011 році був потужне зростання кількості досліджень щодо корисності жорстокості у медіа (насамперед і відеоіграх), але кількість захисників приблизно дорівнювала кількості критиків: (Ryan C.W. Hall «A Plea for Caution: Violent Video Games, the Supreme Court, and the

Role of Science» VS. John P. Murray, «A Plea for Concern Regarding Violent Video Games»).

Також сплеск досліджень спостерігався після терактів, які були скоєні молодими людьми (стрілянина у школах та інші). Неможливо заперечити самі факти жорстокого поведіння у сучасному світі, але чи дійсно культурні феномени(фільми, книги, театр, відео) їх спричиняють?

По-перше, треба визначити, чи дійсно ми маємо справу зі зростанням жорстокості у XX-XXI столітті? Багато разів ми чули про те, що сплеск жорстокості спостерігається саме зараз. Наприклад, Ф. Бегбедер пише про рейтинг 50 кращих книжок XX століття: «Взагалі, якщо вдуматися, наше п'ятидесятикнижжя являє собою дзеркало XX століття: тут знайдеться кілька чарівних, легких творів типу «Великого Гетсбі» або «Здрастуй, смуток», але скільки ж поряд з ними приголомшливих книг – свідків того, як за останні сто років людство побило всі рекорди жорстокості, варварства, расизму і тиранії» [Бегбедер, 2001].

Чи справді все так?

Щоб з'ясувати відповідь на це питання можна просто порівняти засоби страти у історії і сьогоденні. Зараз триває дискусія щодо ідеї взагалі відмінити страти, а раніше страта була головним засобом розважити людей. Дослідження ОБСЕ знайшло кілька історичних спроб зробити покарання менш жорстокими, але ці спроби нікого не переконали: «Так, наприклад, в правовому акті короля англів Вільгельма стверджувалося, що «я ... забороняю, щоб хто-небудь був убитий або повішений за будь-яку провину: нехай йому виколот очі і каструють». Однак ці прагнення не були ні чим іншим як боязкими спробами серед незліченної і нескінченного потоку застосування кваліфікованої смертної кари у вигляді колесування, зашивання в мішок і утоплення, спалення, четвертування, поховання живцем, перевівання тілом колеса, виставлення голови на кол, спалення мертвого тіла після відсікання голови, відсікання руки у мертвого тіла і т.п.» [Смертная казнь в регионе Обсе (<https://www.osce.org/files/f/documents/7/e/20753.pdf>)]

Тобто в сьогоденні ми маємо ЗМЕНШЕННЯ жорстокості, але про жорстокість говорять численно більше, тому що більше елементів стали позначатися як жорстокі або такі, що принижують людську гідність. Це пов'язано з когнітивним упередженням «фундаментальною помилкою того, хто вижив»: дефектом нашої системи відбору даних, коли ми беремо до уваги тільки наявну інформацію по одній групі об'єктів «тих, хто вижили» і не беруть до виду, що не менш важлива інформація приховується серед «загиблих» (в даному випадку, мається на увазі, що минуле приховує в собі значне більше жорстокості, але про це вже не говорять). Так само ми схильні інтерпретувати зростання розмов про жорстокість зі зростанням жорстокості, хоча насправді обговорення жорстокості є складовою до її досягнення як неприпустимої та зменшення.

До того ж спостерігається психологічний феномен, який Дж. Гербнер назвав: «Синдром злого світу - явище, при якому контент засобів масової інформації, пов'язаний з жорстокістю і насильством, змушує глядачів думати, що вони живуть в світі більш небезпечному і жорстокому, ніж він є насправді». [Gerbner 2006]

Зростання обговорювання має ланцюгову реакцію - тема частіше з'являється в медіа, відображається у фільмах, книгах, іграх та інших формах творчості. Люди

відчувають зростання теми жорстокості як щось дискомфортне.

Гербер скептично ставився до зростання проблематики жорстокості і вважав, що «Найбільш загальна та поширена асоціація з переглядом телебачення - це загострене почуття життя у "зломому світі" насильства та небезпеки. Налякані люди більш залежні, ними легше маніпулювати та керувати ними, більш схильні до оманливо простих, сильних, жорстких заходів та жорстких позицій ... Вони можуть прийняти і навіть вітати репресії, якщо вони обіцяють зняти їхню невпевненість у собі. Це глибша проблема насиченого телебачення». [Мутпа, 2014.]

Важливо окреслити різницю: «зростання обговорення жорстокості» і «зростання візуалізації сцен жорстокості» - це різні феномени. У попередній історії не було необхідності візуалізувати жорстокість у мистецтві - бо вона їх оточувала і сприймалась як щось невикорінювальне. Тому навіть дитячі казки містили сцени дуже брутальної жорстокості (змусити танцювати в палаючих черевиках до смерті, наприклад).

Досить довгий час дослідники взагалі підозрювали, що природа людини є жорстокою, що спричинило побоювання щодо того, що ми повинні якось приборкати нашу жорстоку природу, або відшукати засіб «ре-каналізації» жорстокості: «When the world pisses you off and you need a place to vent, *Quake* [a violent video game] is a great place for it. You can kill somebody and watch the blood run down the walls, and it feels good. But when it's done, you're rid of it.» (Коли світ дратує вас і вам потрібне місце, щоб випустити повітря, *Quake* [жорстока відеоігра] - це чудове місце для цього. Ви можете вбити когось і спостерігати, як кров стікає по стінах, і це відчуває себе добре. Але коли це буде зроблено, ви позбудетесь цього ».) [Chester D. S., Burlson K. A.P., 2009]

Чи дійсно ми можемо говорити про жорстоку природу людини? Це відлуння відкриттів біологів щодо тваринного походження та «гена мисливця-вбивці», який начебто присутній навіть у сучасних людях. Сучасні біологічні дослідження заперечують «приреченість на агресивність». Зокрема, Берковиць ще у 1926 році доводить, що «хоча у людини агресія може мати інстинктивний компонент, її можна модифікувати за допомогою ситуативних факторів». Л. Берковиць розглядає роль пізнавальних процесів (зокрема думок) у розумній поведінці інших людей, їх впливу на те, як людина буде поводитись відносно інших людей. Він вказує, що емоційно насичені думки здатні «активізувати в свідомості людини того чи іншого роду концепцію чи схему інтерпретації певної дії, і ця схема може визначити, як буде тлумачитися релевантна інформація» [Берковиць, 1926]. Висновок Берковиць у відповідь на питання: Чи неминуче насильство?

Таким чином ідея «виплеснути агресію» або «розрядити надлишок агресії зі своєї агресивної природи - це наслідки застарілого розуміння людини як «наповненої агресією». «Мабуть, важко або навіть неможливо цілком виключити насильство з соціального життя. Зовсім не тому, що людські істоти від природи злі або володіють вродженим бажанням вбивати і знищувати. Є ясні і незаперечні докази того, що агресивного інстинкту, передбачуваного Зигмундом Фрейдом, Конрадом Лоренцом і іншими теоретиками, в дійсності не існує. Хоча неймовірно, що людство коли-небудь зітре насильство з лица землі, але ми можемо зробити деякі кроки для зниження шансів нападу або прояви злості серед людей» [Берковиць,

1926].

Берковиць багато уваги приділяв ситуативній агресії, та стверджує, що агресія - це реакція, на щось, що нам не подобається, і важливо, що цю реакцію ми можемо контролювати. Тобто нам не треба її виплескати і вона не обов'язково накопичується - якщо ми вирішуємо відреагувати на тригер, який нас зачепив, жорстоким поведінням - то тоді ми отримуємо проблему, яку потім назвали «коло насильства» - коло з якого дуже важко знайти вихід, тому що ми працюємо тригером для інших і жорстокість розповсюджується далі.

Але що є тригером? Чи дійсно фільм, відео-гра або книга може виступати тригером, який збільшує насильство?

Гіпотеза щодо зменшення рівня агресії після просмотру жорстоких відео зараз носить у наукових колах більш маргінальний характер, і сучасні перевірки експериментів Фешбаха не підтвердили його висновки.

А от щодо шкоди від відео та ігор висновки зробити важко.

Якщо це тригер до чогось - то до чого саме? І що саме має більш «тригерний характер» у наративах - відео? Але Маклюен вважав, що книга навпаки повинна більш захоплювати увагу, тому що вона залишає простір для фантазії, а відео вже все візуалізувало за тебе. Або може малюнок чи перфоманс, чи театральна вистава? (тут можна згадати перфоманс Марії Абрамовіч або театр жорстокості А. Арто). Якщо застосувати тут формулу «кола насильства» - насильство породжує насильство, то може дійсно перегляд насильства погано впливає на людей?

В ході дослідження, в якому взяли участь 53 студенти, була зроблена спроба проаналізувати враження від різних проявів жорстокості - як саме їх сприймають респонденти.

Що стосується проявів жорстокості в мистецтві - то згідно респондентам, воно не може працювати як тригер, тому що не зважаючи на емпатію, жорстокі наративи у мистецтві сприймаються як уявна жорстокість і не ображає і не надихає, а скоріш викликає відразу з не до кінця відрефлексованим відчуттям на зразок: «ну може, якщо режисер вирішив так показати, то воно дійсно було так треба».

Всього в тесті було 12 питань, 6 з яких пропонувала відрефлексувати враження від проявів жорстокості у мистецтві, та 6 питань щодо проявів жорстокості в житті - які з них можна виправдати, а які ні? (чи припустима жорстокість у вихованні, у спорті, для користі науки (експерименти над тваринами), зі злочинцями, з беззахачними та з тими, хто змінює свою гендерну ідентичність та порушує цінності традиційного суспільства).

До питань були прикріплені відео з фільмів або фотографії перфомансів. Відповіді можна було дати з застосуванням шкали від 0 до 10, де 10 - це визнання доцільності жорстокого наративу у даному феномені культури, а 0 - повністю недоцільне та неприпустимо.

Питання щодо мистецтва мають такі результати:

1. У фільмі "Механічний апельсин" є сцени катувань. Чи погоджуєтесь ви з тим, що це було необхідно для того, щоб краще передати арт-хаусну філософську ідею фільму? (Схожа ситуація є в фільмах Л. фон Трієра).

Нейтральні	16
Критики	23
2. У фільмі "Ад канібалів" є натуралістичні сцени "поїдання людей". Чи необхідно це для достовірності у фільмі про канібалів? (п.с. аналогічний приклад: у фільмі "Безпосередньо Каха" є жорстокі сцени про гопників. Чи необхідно це для достовірності фільму про гопників?).	
Прихильники	11
Нейтральні	16
Критики	21
3. У фільмі "Вбити Білла" (як і у багатьох інших фільмах про помсту), героїня жорстоко вбиває тих, хто її скривдив. Якщо це бойовик, наскільки ці сцени були доречні?	
Прихильники	20
Нейтральні	13
Критики	15
4. У своєму перформансі Павленський зашив собі рот, тому що хотів показати становище художника в Росії і заборону на гласність. Наскільки цей вчинок був доречним у мистецькому проєкті?	
Прихильники	7
Нейтральні	11
Критики	30
5. Під час перформансу «Не вір очам» О. Мавроматі був розп'ятий на дерев'яному помості, а на спині бритвою вирізали напис «Я не син бога». Художник протистояв посиленню влади церкви у Росії. Виправдовує мета перформансу його засоби?	
Прихильники	3
Нейтральні	1
Критики	44
6. Щоб передати біль від розчарування світом австрійський акціоніст Р. Шварцкопф провів перформанс само-катування. Чи ця мета виправдовує ці засоби?	
Прихильники	2
Нейтральні	1
Критики	45

У коментарях до тесту були зазначені спостереження з пропозицією заборонити жорстокість у мистецтві, так і такі, що не бачать в цьому шкоди для суспільства. Аргументи щодо корисності зазначені не були.

Більшість розгорнутих відповідей наводили аргументи щодо того, що жорстокість у мистецтві не є необхідною, але й не є такою, що шкодить суспільству:

1) «Я считаю, что некоторые фильмы могут обойтись без жестокости, но много просто ищут более легкий путь. Я считаю, что жестокости к другим людям уместна только как самозащита. С изображением жестокости в искусстве не вижу проблем, но вот когда это переходит на реальную физическую травму, это моя граница, также есть момент, когда она не уместна в тексте произведения и только мешает посылу».

2) «На мою думку, прояв жорстокості в кіномистецтві є настільки необхідним, наскільки його вважає необхідним режисер, щоб донести свою думку. Під час перформансів я вважаю жорстокість доцільною тільки тоді, коли вона стосується тільки митця, бо, на відміну від кінематографа, шкода від цієї жорстокості є реальною. Будь яку жорстокість направлену на інших людей я знаходжу неприпустимою, навіть коли вона застосована для досягнення благої мети. Жорстокість під час наукових дослідів над тваринами я вважаю припустимою лише тоді, коли не має жодних інших методів проведення експерименту й було зроблене все можливе, щоб полегшити страждання випробуваного.

Будь-яка руйнація породжує руйнацію, будь-який її прояв має негативний вплив на людство. Хоча негативні якості присутні в людській природі, проте вони повинні бути під контролем».

3) «Я считаю что никакая форма жестокости (неуважения к другим) не может быть оправдана. Жестокость в искусстве сама по себе очень специфическая вещь. С одной стороны такое искусство нужно цензурировать по возрасту, с другой - люди должны понимать, что жестокость это не та модель поведения, к которой стоит стремиться. Также нужно учитывать тот факт, что не жестокость в фильмах, играх делает людей такими, скорее людей делает жестокими жизненные обстоятельства. Если полностью запрещать жестокость в искусстве, то интерес будет только усиливаться, а именно интерес может побудить (в сочетании с природной жестокостью) совершать такие поступки. Также стоит отметить, что жестокие, насильственные сцены в фильмах, книгах отличаются от живых перформансов, где автор наносит себе или другому человеку вред. Как ни крути, человек не принадлежит исключительно себе, и он должен понимать, что его действия могут привести к последствиям в обществе. Художник может являться полностью свободным, если он не является частью общества; а что это за художник, которого не то чтобы не принимает общество, а просто мнения о нём не существует? Что касается жестокости в реальном мире, то могу сказать одно: жестокие поступки не могут быть оправданы, но без них не обойтись. И всё-таки, в мире больше хорошего, чем жестового».

4) «Тест цікавий, на жаль у нашому світі не можливо уникнути агресії у тому чи іншому вигляді».

5) «Жестокость в реальной жизни все время несет вред кому-то из

окожуючих. Так як жестокіє поступки человека могут кому-то нанести как и моральный так и физический ущерб. Я считаю, что если человек не может сдерживать свои эмоции, то лучше проявлять жестокость в искусстве. Например, излить все свои чувства на холст или в кинематограф. Только нельзя показывать такое искусство детям, и стоит делать возрастное ограничение на такие произведения искусства. Я считаю, что жестокости место в искусстве, так как во-первых будет минимум ущерба окружающим, а во-вторых, жестокость по-своему завораживает и есть люди, которым нравятся такие неординарные картины или фильмы например. Но, есть и плохая сторона жестокости в искусстве. Если человек смотрит похожие произведения искусства, то я считаю, что ему стоит проконсультироваться с психологом, так как интересуясь этим, человек может потерять в какой-то момент самообладание и нанести кому-то вред, но в принципе это зависит от человека.»

б) «Я вважаю, що тема агресії є дуже актуальною. Люди все більше почали приділяти увагу своїм почуттям та намагаються оточити себе не токсичними персонами. Щодо прикладів фільмів, режисери намагаються якомога точніше відобразити жорстокість людини. Такі фільми не всі можуть дивитись, але режисер має право знімати те, що він забажає. [...] Слова можуть нанести більшої шкоди ніж кінострічка з лякаючими сценами. Епізоди з фільму можуть снитися по ночам або привернути увагу на якусь проблему, в той час як слова людини можуть змінити самооцінку або несприйняття. Фізичне втручання в життя інших людей так само призводить до нестабільної психіці потерпілого».

Висновки

Проведене дослідження показало, що сучасна молодь може запропонувати багато цікавих рефлексій для вирішення цієї проблеми.

В цілому спостерігається тенденція як скептичного відношення щодо необхідності жорстокості у наративах культури, але й ідея цензурування та заборони якихось форм самовираження у мистецтві (у тому числі і жорстоких) також викликає негативну реакцію.

Для більшості представників сучасної культури мистецтво має особливий статус - тобто не буквально «мистецтву дозволено все», але мистецтву дозволено багато, тому що наратив митця - це завжди творчий пошук і форми, які потрібні для пошуку обирається митцем на свій розсуд шляхом експериментів, іноді і жорстоких.

У відповідях молоді спостерігається думка, що до жорстокості спонукає перш за все реальна проблема у житті людини: тобто, якщо людину булять, вона може піти когось вбити, а от якщо вона просто подивиться вбивство у відеогрі - такого бажання у неї не виникне.

Студенти справедливо зауважили, що жорстокі фільми не повинні бути заборонені, тому що цензура стримує розвиток мистецтва, але слід визнати, що такі фільми не обирають оптимальний, доцільний засіб наративу. З розвитком людства зростає і емпатія, людина стає більш вразливою, тому жорстокий наратив може нанести важку психологічну травму, і декілька студентів взагалі порадило «якщо вам подобається жорстокість у фільмах - зверніться до психологів».

References

- Anderson C.A., Dill-Shackleford K., 2000, *Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life* https://www.researchgate.net/publication/12523769_Video_Games_and_Aggressive-Thoughts_Feelings_and_Behavior_in_the_Laboratory_and_in_Life
- Beigbeder F., 2001, *Dernier inventaire avant liquidation*, Paris, Grasset, 222 p.
- Bercovits. *Aggression: Causes, Consequences and Control* <https://www.psychologos.ru/articles/view/leonard-berkovic.-agressiya-dvoe-zn--prichinyzpt-posledstviya-i-kontrol>
- Chester D. S., Burleson K. A.P. 2009, *Xbox as Therapy? An Experimental Investigation into Persuasion, Catharsis and Violent Video Games* https://www.kon.org/urc/v8/chester.html?__cf_chl_managed_tk__=pmd_HAYYC5j9aCdxHTcNJOKpdS6BEKVbp_iRY_IUunZnaEY-1632214900-0-gqNtZGzNArucjcnBszRLR
- Feshbach S. 1961, *The stimulating versus cathartic effects of a vicarious aggressive activity*, <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/13892628/>
- Gerbner G. *Leaves the Mean World Syndrome* <http://PEJ.org> Sunday, January 08, 2006, Peace, Earth & Justice News
- Murray J., Biggins B., Donnerstein E. 2010, *A Plea for Concern Regarding Violent Video Games* [https://www.mayoclinicproceedings.org/article/S0025-6196\(11\)65184-7/fulltext](https://www.mayoclinicproceedings.org/article/S0025-6196(11)65184-7/fulltext)
- Myrna O, 2005, "George Gerbner, 86; Educator Researched the Influence of TV Viewing on Perceptions". Los Angeles Times. Retrieved 8 October 2014.
- Ryan C.W., Hall A., 2010, *Plea for Caution: Violent Video Games, the Supreme Court, and the Role of Science* [https://www.mayoclinicproceedings.org/article/S0025-6196\(11\)60008-6/fulltext](https://www.mayoclinicproceedings.org/article/S0025-6196(11)60008-6/fulltext)
- The death penalty in the OSCE region, 2006 <https://www.osce.org/files/f/documents/7/e/20753.pdf>

Borodina Nataliia

CRUEL NARRATIVES IN ART AND REAL CRUELTY: IS THERE A CORRELATION?

The research is devoted to the topic of the influence of cruel narratives with violence elements in culture on the growth or decrease of the level of cruelty among young people. The study involved 53 young people who were asked to reflect on this topic and answer what they consider acceptable or unacceptable cruelty and how appropriate it is in art. The study showed that modern youth can offer many interesting reflections to solve this problem.

In general, respondents was skeptical about the need for cruelty in cultural narratives, but the idea of censorship and prohibition of some forms of self-expression in art (including cruel) also provokes a negative reaction.

Respondents suppose a special status of art - that is, not literally "art is allowed everything", but art is allowed a lot, because the artist's narrative is always a creative search and the forms needed to search are chosen by the artist at his own discretion, sometimes cruel.

In the answers of young people there is an opinion that cruelty is caused primarily by a real problem in a person's life: that is, if a person is bullied, he can go and kill someone, but if he just watches the murder in a video game - he will not have such a desire.

Students rightly remarked that violent films should not be banned because censorship hinders the development of art, but cruelty is not the optimal, appropriate means of narratives representing. With the development of humanity, empathy grows, a person becomes more vulnerable, so a cruel narrative can cause severe psychological trauma, and several students generally advised "if you like cruelty in movies - you must consult a psychologist.

Key words: narrative, cruelty, aggression, catharsis hypothesis in mass communications.

Стаття надійшла до редакції 25.05.2021