

Проблемы исследования личности преступника и особенности формирования девиантного поведения

Ключевые слова: *преступник, мотив, социальный сценарий, правомерное поведение.*

В статье рассматриваются варианты сценариев «социальной игры» преступника ведь, определив жизненный сценарий, мы сможем его изменить или предотвратить его развязку, посредством своевременной психологической коррекции, тем самым снизив уровень преступности.

Сценарии должны действовать в течение всей жизни. Они основаны на решениях, принятых в детстве, и на родительском программировании. Существует три вида сценариев: Победители, Непобедители и Неудачники. Как отмечает Э.Берн,

родители хотят, чтобы дети их были либо Победителями, либо Неудачниками. Они хотят, чтобы дети их были счастливы в той роли, которую они для них предназначили, но не хотят никаких изменений, кроме особых случаев. Сценарии всякого рода развратников, наркоманов, преступников, игроков и прочих создаются с помощью провокаций или совращения. В раннем возрасте побуждение стать Неудачником может выглядеть так: «Какой он неловкий, ха-ха»; «Какая она у нас неряха, ха-ха». Позже оно формулируется в более специфических насмешках: «он всегда стучается головой, ха-ха» или «она всегда теряет штанишки, ха-ха». В подростковом возрасте в ход идут личные трансакции: «смотри получше, малышка!» (со случайным или сознательным прикосновением), «Выпей немного», «теперь твой шанс», «какая разница, выбрасывай всё» – и всегда в сопровождении «ха-ха». Самый простой и прямой путь в Неудачники – преступления, азартные игры и наркотики. Преступники относительно сценарных установок делятся на следующие категории: Победители – профессионалы, которые редко попадают в тюрьмы, и Неудачники, следующие предписанию: «Жизнь не забава!». Неудачники развлекаются, пока могут, то есть пока остаются на свободе, но потом следуют своему сценарию и проводят долгие годы в тюрьме. А если освобождаются, отсидев срок или условно, скоро возвращаются в тюрьму.¹

Далее мы предложим более детальную классификацию преступников и типичных игр, к которым они прибегают, посредством анализа их жизненного сценария.

Первое, что нужно установить относительно сценария, это принадлежит ли он победителю или побеждённому. Типичные фразы для каждого сценария:

1. Победители: Я допустил ошибку, но больше она не повториться..., Теперь я знаю, что нужно делать..., Вот в следующий раз я сделаю так то...

2. Непобедители: Ну, по крайней мере я..., По крайней мере мне есть за что быть благодарным..., У многих и этого нет...

3. Неудачники: Если бы только..., Мне не следовало..., Да, но..., Если бы не они, то я..., Это было не справедливо...

Следует отметить, что люди, имеющие сценарий Неиобедителя – образцовые, законопослушные члены общества, наёмные работники и подчинённые, так как они верны, много работают, полны благодарности и не причиняют неприятностей. В компании эти люди приятны, в общине – достойны восхищения. Среди данной категории граждан наблюдается наиболее низкий уровень внутрисемейных конфликтов, приводящих к невротическим проявлениям, ввиду универсально механизма заложенного родителями и самими индивидами в раннем возрасте – это достаточно гибкое и лояльное «Сверх-Я». Цели и идеалы таких личностей характеризуются усреднённой, достижимостью в существующих реалиях, поэтому психическая энергия «Сверх-Я» не оказывает столь пагубного воздействия на сознание индивида, что сказывается на его социальной интеллигентности, работоспособности и коммуникативности. Данная категория наименее

1. Берн, Э. Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы. – Э. Берн. – М.: Эксмо, 2013. – С. 252.

склонна к совершению противоправных действий ввиду устойчивости психики, продуманной системе ценностных ориентиров, отсутствию несоизмеримых амбиций. Следует также отметить деление жизненного сценария на жизнеутверждающие и разрушающие (некрофильские).¹

Так среди жизнеутверждающих сценариев могут встречаться как сценарии Победителей, так и сценарии Неудачников. Жизненный сценарий Непобедителя в 83-95% является жизнеутверждающим. Тоже самое верно и для разрушительных сценариев, среди которых встречаются как Победители, так и Неудачники. Для нашего исследования представляют интерес сценарии разрушительного плана во всей их динамике и сценарии Неудачников жизнеутверждающей категории т.е. сценарии индивидов, наиболее подверженных действию обстоятельств; которые снимают с них ответственность и предоставляют право удовлетворить притязания «Сверх-Я». Сценарии Победителей разрушительной направленности представляют особый интерес ввиду принадлежности их серийным преступникам, с архаической жадой крови, высоким интеллектуальным потенциалом, аналитическим мышлением и чёткой системой ценностей, направленных на разрушение. Даже если некрофильские установки не осознаются они, бессознательно реализуются с помощью высокого потенциала своего носителя.

Остановимся подробнее на сценариях, и их воплощении в социальных играх Неудачников жизнеутверждающего и разрушительного сценариев.

Типичная игра Неудачников жизнеутверждающего сценария.

Наиболее распространённой является игра «Если бы не они, то я...» и различные её вариации. Суть игры заключается в возможности получить психологический выигрыш, который представляет собой возможность снятия собственной ответственности, за недостаточно высокие и значимые достижения в плане социального статуса, престижа и материального обеспечения. Игрок, бессознательно выстраивает череду событий, забрасывает приманку, чтобы найти внешний источник (объект), который можно обвинить в своей бездеятельности. Отличает этот тип то, что индивид «искренне» верит, что он наделён уникальными способностями, но ему не дают их проявить (жёсткое руководство, глупцы не способны оценить его вклад, власти, которые ограничили его свободы). Если бы не они, то я бы многого достиг – вот типичная фраза игрока. Он снимает психологическое напряжение и притязания «Сверх-Я» мнимо объективными обстоятельствами, таким образом, ограждая своё сознание от фрустрации. Эго индивида находится в безопасности, его нарциссизм не задет. Как проявление данной игры могут выступать преступления, правонарушения совершённые «положительно характеризующейся» личностью, впервые, «совершенно случайно». Как правило, эти преступления не носят насильственного характера и направлены против общественной морали, существующих норм и правил поведения, реже корыстные преступления (суть составляет не обогащение, а возможность неповиновения).

1. Зыдановская, Е.В., Рыбников, В.Ю. Девиантное поведение личности и группы : Учебное пособие

1. В. Зыдановская, В. Ю. Рыбников. СПб : Питер, 2010. С. 155.

Название игры: «Я за справедливость...».

Неосознанные действия в виде агрессивного поведения, направляются на субъекта нарушившего Кодекс поведения (Кодекс чести), которые выступают психологической заменой инстанции совести, постепенно вытесняя её воздействие на сознание индивида. Таким образом, следуя велениям этого Кодекса, который часто имеет архаичные отголоски архетипа Героя, игрок получает возможность оправдать свои действия перед «Сверх-Я», а также получить прекрасное оправдание своим неудачам в социальном плане, которые психологически замещаются ощущением спасения «жертвы». Также находят выражения замещённое стремление к доминированию, власти, подавлению и покровительству.

Можно встретить и такую разновидность описанного выше сценария как «Я ради тебя...», которая отличается тем, что преступление есть лишь наживка для так называемой «спасённой жертвы», с этого момента игрок считает себя вправе сказать: я для тебя, а ты не..., обязывая тем самым «спасённую жертву» делать всё, что ему хочется. Игрок получает возможность без особого труда существовать в обществе, объясняя своему Эго неспособность подняться на высокий статус тем, что всё бросил ради благополучия «жертвы».

Типичная игра Неудачников некрофильского (разрушительного) сценария.

Игроки делятся на два типа:

- совершающие однотипные преступления снова и снова, где преступление выступает как основа их жизнедеятельности;
- лица, впервые совершающие преступление, связанное с разрушением чего-либо или насилием, агрессией по отношению к кому-либо.

Первая группа уже не связана страхом перед наказанием, она жаждет его. Вторую группу сдерживает только страх перед наказанием, в момент ослабления этого страха с помощью внешних факторов, начинается игра «Ну с кем не бывает...»

Суть игры заключается в получении разрешения на агрессию, подавляемую на протяжении длительного периода времени, возможность с помощью этого одобрения оправдаться перед инстанцией совести, не допуская травмирования сознания истинной установкой на разрушение, что, по сути, является лишь замещением стремления к саморазрушению. Объясняя как же долго он носил унижения и издевательства игрок, забрасывает наживку и в тот момент когда оппонент начинает ему сочувствовать, игрок получает желанное оправдание и говорит: ну с кем не бывает... Лица, использующие данную игру, склонны к рецидиву т.к. потребность в разрушении бессознательно будет присутствовать на протяжении всей жизни, а способ, позволивший её удовлетворить и избежать наказания Совести (ввиду её замены на реального карателя-государство) будет использоваться сразу же, как только игрок подготовит условия (сознательное провоцирование жертвы на определённое поведение, накопление состояния собственного угнетения, апеллирование к состоянию аффекта). Первая же группа игроков использует игру «А вот и я...». Суть которой показать свою неспособность к перевоспитанию, хотя изначально индивид активно включается в воспри-

тательный процесс, ответственность за свои преступления игрок перекладывает на воспитывающую его систему т.е. вы виноваты, что не смогли перевоспитать = вы виноваты в моём преступлении. В итоге игрок получает оправдание перед инстанцией совести за преступления, содержащие суть разрушительные мотивы, реализуется стремление к саморазрушению перенесённое на внешние объекты, получается признание системы, которое компенсирует его несостоятельность в социуме, через попытки перевоспитать преступника, как только оппонент думает, что исполнил свою роль «героя спасителя», опять появляется игрок и говорит: а вот и я...забрасывая наживку в очередной раз.

Типичная игра Победителя разрушающего сценария

Победитель разрушающего сценария в наименее деструктивной форме может выражаться в игре «я тебя сделал...» или «Поймай меня, если сможешь...».

Суть игры доказать своё превосходство над системой, игра продолжается на протяжении всей жизни, где отдельное преступление и наказание рассматривается как один ход и ответ на него. Импульсом к этой игре служит, скука и неудовлетворённой жизнеутверждающими ценностями, жажда превосходства, власти, внушение страха и уважения, а также удовлетворение потребностей своего Эго, нарциссизма в признании своего могущества и доминирования. Так как нарциссизм возводит игрока на невиданные высоты единственно равноценного себе соперника он видит в государстве и существующей системе отношений в нём. Незаурядный ум и аналитические способности превращают его жизнь в шахматную партию, в которую он вовлекает игрока посредством совершения преступлений, как правило, преступления, характеризуются особым подчёрком, делающим возможной идентификацию преступника. В менее деструктивной форме это могут быть корыстные преступления или преступления связанные с разрушением имущества, зданий, сооружений, в крайней своей степени – это взрывы, серийные убийства, характеризующиеся своей жестокостью, изощрённостью, чёткой планировкой и извращённым эстетическим смыслом.

Следует отметить, мнение Э. Берна, относительно формирования сценарного аппарата Неудачника, который был взят за основу. «Сценарный аппарат Неудачника состоит из предписаний, провокаций и проклятия. Это элементы сценарного контроля, и они надёжно закрепляются в сознании к шести годам. Чтобы иметь возможность сопротивляться этому программированию, ребёнок получает внутреннего «Демона» (архетип «Тень») и вдобавок иногда снабжается внутренним освобождением. Позже он получает возможность понимать лозунги, и это даёт ему антисценарий. Тем временем он изучает образцы поведения, которые служат и сценарию, и антисценарию. У Победителей аппарат тот же самый, но он лучше приспосабливается, у него обычно больше разрешений, и потому он более независим. Но у всех людей сохраняется внутренний демон, приносящий неожиданное удовольствие или горе. Сценарий – это завершённый план жизни, указывающий границы и упорядочивающий то, что внутри них».¹

¹ Шварцман А. Н. Криминологическая сущность личности преступника : психологический аспект : докторская дисс. : дисс. на соискание ученой степени кандидата психологических наук. 19.00.06. А. Н. Настушеня. Москва, 2000. С. 340.

На основании всего вышеизложенного можно сделать вывод о том, что на формирование личности оказывает значительное влияние семейная микросреда, проявление в ней деструктивных тенденций или установок приведёт к их психическому отображению в поведении ребёнка и как следствии формирования им жизненного сценария, антисценария или заимствование уже существующих в семье сценарных традиций. Тщательный анализ взаимообусловленности рассмотренных нами форм насилия с категориями преступления, даёт возможность предотвратить на раннем этапе формирование преступной мотивации, направленной на совершение преступления, посредством изучения и прогнозирования развития той или иной формы насилия являющейся выражение сценарных установок индивида и, как следствие, своевременного воздействия на «потенциального преступника» в виде оказания психологической и психиатрической помощи, реабилитации и совершения иных действий направленный на оказание помощи индивиду в преодолении жизненного сценария и психологической травмы, замещаемой им, которые и породили насилие, способное перерасти в преступление.

Библиографический список литературы

1. Берн, Э. Люди, которые играют в игры : Психология человеческой судьбы / Э. Берн. – М. : Эксмо, 2013. – 576 с.
2. Змановская, Е.В., Рыбников, В.Ю. Девиантное поведение личности и группы : Учебное пособие / Е.В. Змановская, В.Ю. Рыбников. – СПб : Питер, 2010. – 352 с.
3. Пастушеня, А.Н. Криминогенная сущность личности преступника : психологический аспект : дис. ... доктор псих. наук : 19.00.06 / А.Н. Пастушеня. – Москва, 2000. – 551 л.

*Kabzova Natalia Vasylivna,
senior lecturer in criminal law and criminal process of the
Mogilev State University named after A.A. Kuleshov*

The problem research of the individual offender and the peculiarities of deviant behavior

Key words: offender, motive, social scenario, proper behavior.

This article discusses options for scripting «social games» the offender, because by defining a standard script, we can change it or prevent its denouement, through timely psychological correction, thereby lowering the level crime.