



ДЕНИС
ПЕТРИШИН

НЕВРОТИК?

ТИРАН?

ЗАВИСИМЫЙ?

НАРЦИСС?

ПСИХОПАТ?

**ПСИХОАНАЛИЗ
НА ОСНОВЕ
ПЕРСОНАЖЕЙ
ВИДЕОИГР**
ДЛЯ
НЕПСИХОАНАЛИТИКОВ

Видеоигры: Глубокое погружение

Денис Петришин

**Психоанализ на основе
персонажей видеоигр.
Для непсихоаналитиков**

«Издательство АСТ»

2023

УДК 159.923
ББК 88.3

Петришин Д. В.

Психоанализ на основе персонажей видеоигр. Для
непсихоаналитиков / Д. В. Петришин — «Издательство АСТ»,
2023 — (Видеоигры: Глубокое погружение)

ISBN 978-5-17-151839-4

Одна из важных составляющих любой видеоигры — ее персонажи. Взаимодействие с ними погружает нас в необычную атмосферу. Как способен на это набор из анимированных пикселей? В каждом вымышленном герое угадывается реальный человек: со своими эмоциями, тревогами, мимикой, да и сами проблемы видеогероев оказываются не такими уж и выдуманными. Именно об этом расскажет Денис Петришин — практикующий психолог, создатель канала PsyCase и автор материалов для роликов YouTube-канала TVG. На этот раз его клиенты — персонажи популярных компьютерных игр. Он разбирает любимчиков десятков тысяч игроков на бессознательные пиксели в лучших традициях Зигмунда Фрейда, заглянув гораздо глубже, чем мы привыкли. Прочитав эту книгу, вы наверняка увидите в себе и окружающих то, о чем раньше даже не задумывались. Она будет полезна профессиональным психологам и тем, кто хочет понять, как создавать запоминающихся персонажей. В формате PDF А4 сохранен издательский макет книги.

УДК 159.923
ББК 88.3

ISBN 978-5-17-151839-4

© Петришин Д. В., 2023
© Издательство АСТ, 2023

Содержание

Часть I. Анализ персонажа и персонаж анализа	7
Сюжет, событие и психоанализ	7
Поле значений	8
Понимая психоанализ	10
Часть II. Игропатология обыденной жизни: организация объектных отношений	13
Теория сексуальности	13
Система привязанности	15
Стили привязанности	15
Поиск объекта	16
Конец ознакомительного фрагмента.	18

Денис Витальевич Петришин

Психоанализ на основе персонажей видеоигр. Для непсихоаналитиков

Посвящается моей жене Дарье, принявшей на себя первый интеллектуальный удар в восприятии этих материалов, а также моему наставнику Алексею, ставшему моим проводником в мире психологии.

© Петришин Д. В., 2023

© ООО «Издательство АСТ», 2023

* * *

В данной работе будет отражено исследование вымышленных персонажей с позиции психологии и психоанализа. Условность, положенная в основу этого исследования, предполагает следующую договоренность: представим, что каждый из персонажей – живой человек. То есть мы улавливаемся на время расценивать каждого из них как действительно существующего человека и задаемся вопросом: что можно о нем сказать, применяя к нему язык психологии и психоанализа? Следует сразу уточнить разницу между такими категориями, как единичное и общее. Психология как наука занимается общими явлениями. К примеру, когда в психоаналитической теории описываются принципы работы психического аппарата человека, речь идет о неких общих представлениях о его работе, свойственной, в сущности, всем людям. Поэтому, согласно Аристотелю, наука занимается т. н. вторыми сущностями.

Что это значит? Наука не изучает конкретно того же Аристотеля как личность (первая сущность). Она изучает личность вообще (вторая сущность), то есть явление «личности» у людей в принципе. Таким образом, теоретические выкладки психологии или психоанализа – это общее, в то время как исследование и понимание конкретного человека с применением теоретических выкладок – это единичное. Следовательно, любой вывод касательно представленного персонажа, во-первых, относится не к общему, а к единичному, а во-вторых, является мнением познающего субъекта. В психологической работе с живым человеком я делюсь своим предположением и видением того, что, почему и зачем с ним происходит. В живой практике человек может отвергнуть, опровергнуть или уточнить мои слова. Важно помнить, что задача психолога, психоаналитика или психотерапевта – не ставить диагнозы, а понимать и объяснять происходящее с конкретной личностью.

Часть I. Анализ персонажа и персонаж анализа

Сюжет, событие и психоанализ

Что общего между сеансом психоанализа, рассказами вашего друга, хорошим кино или видеоигрой? Нарратив, то есть повествование. На сеансе психоанализа анализант рассказывает о событиях, которые видел или переживал. Рассказ вашего друга также обычно содержит в себе некую историю с действующими лицами. Хорошее кино тоже рассказывает, как правило, о людях и их отношениях. Вот и в основу большинства современных видеоигр положен хоть какой-то сюжет, в котором есть действующее лицо и другие «актеры».

Но нет истории без события. О чем рассказывают друг другу люди? О том, как что-то произошло. Собственно, на события или событиях строится всякий сюжет, всякий нарратив, всякий рассказ. Люди рассказывают истории не только путем живой речи, что мы наблюдаем, слушая друга или своего анализанта. Люди также рассказывают истории с помощью мифов, романов, кино и видеоигр. По сути, все эти формы являются лишь разными способами рассказать другим людям о пережитых кем-то событиях.

Классическая структура истории довольно проста: в ней есть завязка, развитие конфликта, его кульминация и развязка. Если прислушаться к рассказам людей, то эту структуру довольно легко вычленишь. Совершенно не имеет значения, в какой форме рассказывается история: при помощи речи, текста, изображения, музыки или интерактивного взаимодействия игрока с игровым миром. Важно лишь то, что всякая история говорит с нами на довольно простом структурном языке.

Ядром истории всегда является событие, а событие – это процесс некоего изменения. Истории, в которых есть повествование, но нет событий, кажутся обычно невыносимо скучными. В них ничего не происходит. С точки зрения аристотелевской логики само по себе событие не существует без вещи. То есть события есть постольку, поскольку есть вещи, и эти вещи находятся в движении. Грубо говоря, покоящийся камень не является событием как таковым, но если этот камень вдруг начнет куда-то двигаться и что-то делать, то для всякого человека подобная ситуация будет очень даже событием.

Понять, чем же все-таки является завязка в любой истории, можно через теорию функциональных систем, о которой мы еще поговорим подробнее в этой книге. Сейчас нам достаточно осознать, что завязка в истории – это рассогласование. Что происходит при рассогласовании? Случается то, чего не должно быть. Возникает расхождение ожидаемого и реального. И вот именно это расхождение и должно быть в итоге устранено.

К примеру, вспомним сюжет игры *A Plague Tale: Innocence*. История начинается с того, что нам показывают, как Амиция весело проводит время со своим отцом, упражняясь в обращении с пращей. Затем на ее глазах гибнет собака, она возвращается домой вместе с отцом, напряженно общается с матерью и наконец встречается лицом к лицу со своим младшим братом Гюго. Всё это является не более чем экспозицией, которая вводит нас в курс дела: где происходят события, когда события происходят, с кем происходят эти события, в каких отношениях эти люди находятся? Это примерно то же самое, что вы слышите, когда значимый для вас человек начинает рассказывать вам историю, но прежде вводит в курс дела, чтобы вы понимали, кто есть кто и какова была обстановка перед тем, как всё случилось.

Завязка в сюжете *A Plague Tale: Innocence* начинается ровно в тот момент, когда происходит нечто такое, чего не должно быть. Причем это не должно быть и является тем, что должно быть устранено. Что это? Это вторжение в дом семьи Амиции воинов инквизиции, которые намерены забрать Гюго. Амиция пытается вывести своего брата из дома, им помогает их мама,

и в конце концов сестра с братом успешно сбегают из дома, временно уходя от инквизиции. Это и есть суть завязки – это должно быть такое рассогласование, которое будет устраняться на протяжении всей истории. Иными словами, образуется задача.

Задача требует решения, а значит – действия. Действие (борьба) – это совокупность поведенческих актов, направленных на устранение возникшего рассогласования. Поэтому действие (его форма и виды) определяется конечной целью – результатом. Собственно, то, к чему мы намерены прийти, и определяет то, как именно мы будем действовать.

В глобальном смысле результатов может быть два: либо ошибка, либо успех. Ошибка означает усугубление рассогласования и, соответственно, рост напряжения. Персонаж совершает некое действие, но это приводит лишь к увеличению числа и тяжести проблем. Так, Амиция и Гюго сбегают из захваченного инквизицией дома, но оказываются в деревне, в которой за ними устраивают охоту крестьяне. Задача не была решена – вместо этого ситуация лишь усложняется и требует новых решений и действий.

Успех означает достижение согласования и, соответственно, снижение напряжения. Амиция и Гюго в конечном итоге уничтожают главу инквизиции, что и является развязкой: ведущая задача решена, угроза со стороны инквизиции устранена. То, чего не должно быть, ликвидировано, хотя и с тяжелыми потерями.

Достижение конечного результата состоит из череды переходов от одного промежуточного результата к другому до тех пор, пока не будет получен конечный результат.

Имеет ли это отношение к психоанализу и к тому, что происходит на психоаналитических сеансах?

Да.

Каким образом? Во-первых, потому, что аналитик работает с нарративами анализанта. Анализант рассказывает: словами, позой, жестами. И сама по себе аналитическая ситуация является событием, отражающим взаимодействия и отношения между анализантом и его аналитиком. По сути, всякий психолог или психиатр, находясь в контакте с клиентом, анализантом или пациентом, так или иначе оказывается в поле значений и в поле нарративов – он оказывается в событии.

Во-вторых, сама жизнь анализанта – это череда событий, причем таких, что анализант как психоаналитический субъект обычно от них страдает. Анализант – это своего рода персонаж, который оказался после некоторой завязки в борьбе, зашедшей в тупик. Вне зависимости от степени его страдания, будь то клинический уровень проблемы или внеклинический, субъект не может устранить рассогласование. Проще говоря, в его жизни происходит что-то, чего не должно быть, но он по какой-то причине не может исправить сложившуюся ситуацию сам.

Поле значений

Любое художественное произведение можно рассматривать с точки зрения его глобального ядра – семантического поля. Для простоты вместо понятия «семантическое поле» будем использовать просто «поле значений». Идея в том, что такое поле значений состоит из различных компонентов, каждый из которых имеет свою смысловую нагрузку. Поле значений можно разделить на более конкретные категориальные группы: субъекты (персонажи), вещи (предметы), место и время, отношения и т. п.

К примеру, меч является вещью, которую использует субъект, то есть у субъекта есть определенное отношение к данной вещи, а сама эта вещь посредством активности субъекта вступает в определенные отношения с другой вещью – например, с головой врага.

В рамках создания художественного произведения мы можем рассматривать каждый компонент поля значений как необходимый либо случайный. Под необходимым компонентом

я понимаю сознательное введение автором некоего элемента, будь то персонаж или вещь, призванного сыграть определенную роль (знаменитое «чеховское ружье»).

К примеру, автор сознательно вводит в историю такой элемент, как нательный крест на груди персонажа. Какое это имеет значение? Как минимум это может указывать на принадлежность героя к христианству. Однако далее мы можем увидеть, что этот персонаж ведет крайне аморальный образ жизни. В таком случае значение этого элемента начинает играть иными красками: мы видим резкое противоречие в характере данного персонажа, выраженное через знак – нательный крест (он является вещью).

Компонент произведения также может быть случайным. Под случайным компонентом я имею в виду бессознательное введение автором некоего элемента. Проще говоря, автор не ставил сознательной задачи поместить на грудь персонажа крест, но при создании своего произведения он всё же это сделал.

Важно отметить, что всякий поведенческий акт (будь то речь, написание текста и т. п.) – внимание! – не является случайным, а полностью обусловлен актуальной задачей. Даже если поведенческий акт был ошибочным (привел к неудовлетворительному результату), то само по себе действие всегда направлено внутренней программой в сторону достижения поставленной задачи.

То есть случайное появление компонента в произведении случайно именно потому, что не было сознательно предсказано, сознательно задумано и сознательно обработано. По всей видимости, отсутствие именно сознательной обработки данного действия связано с тем, что оно само по себе не требовало сознательных усилий, то есть задача решалась на более бессознательном уровне, подобно тому как человек не продумывает синтаксическую структуру высказываемого или записываемого предложения.

Иными словами, если в нем и присутствует какой-то элемент художественного произведения, то это результат сложного, динамического, психического отбора элементов, а не случайное событие. Ситуацию можно сравнить с процессом включения света в комнате путем нажатия на кнопку выключателя: это действие не требует сознательного обдумывания и представления – человек нажимает на кнопку машинально. Задача решается бессознательно и быстро.

В то же самое время истолкование поля значений в произведении может происходить на разных языках. К примеру, автор в своей творческой задумке изображает движение автомобиля. И, допустим, форма и эстетика этого изображения вызывают у достаточного количества людей восторг. В этом плане физик из области классической механики может подробно с помощью формул расписать, почему автомобиль в изображаемом произведении движется именно таким образом. Значит ли это, что автор не задумывал ничего подобного?

Это лишь значит, что автор не формулировал изображаемый им процесс движения автомобиля языком классической механики. Иными словами, автор может не знать знаковой системы психоанализа и психоаналитических конструктов психической травмы, но при этом правдоподобно эту травму изобразить. Только делает он это языком художественным, а не психоаналитическим.

По сути, истолкование текста – это перевод его знаков в другие, через которые мы можем понять содержимое исходного текста. Примером также может послужить перевод текста с одного языка на другой, особенно когда речь заходит о языках разной структуры. Каждый из нас, вероятно, сталкивался с ситуацией, в которой дословный машинный перевод английского текста на русский может выдать абсолютную несуразицу. Из всего этого мы выводим базовый тезис: каждый компонент художественного произведения вне зависимости от природы его образования (необходимой или случайной) входит в поле значений и, соответственно, имеет значение собственное.

Что же касается анализа игровых персонажей, то здесь следует сделать несколько оговорок. Начнем с того, что всякий человек в некоторой степени психолог: он исследует свое поведение и поведение других людей, строит в своем разуме представления об этом поведении и об отношениях с другими. По сути, каждый человек, который читает художественную литературу, смотрит кинофильм или проходит сюжетную видеоигру, ментализирует наблюдаемых персонажей. Понятие ментализации предполагает когнитивную способность человека представлять себе свои и чужие состояния, намерения и чувства, а также строить предположения насчет их причин¹. В принципе, если бы люди не могли строить более или менее достоверные представления о других, то мы бы просто не смогли говорить ни о какой коммуникации и кооперации. Людям всегда было интересно, что стоит за поведением других людей, особенно когда речь заходит о предсказании их поведения. Собственно, художественная литература, кинематограф и сюжетно ориентированные игры рассказывают нам о людях (или антропоморфных существах), за которым читатель, зритель или игрок с интересом наблюдают. В этом смысле искусство и наука формируют в рамках языка некоторый опыт, который люди активно впитывают. Именно поэтому хорошая история с хорошо проработанным персонажем, что называется, цепляет. Что значит «хорошо проработанный»? Это значит, что поведение персонажа кажется нам достаточно достоверным. Если поведение персонажа расходится с нашими фоновыми знаниями и опытом, то вполне вероятно, что либо этот конкретный персонаж оставит нас равнодушными, либо даже сама история и ее воплощение вызовут протест и возмущение: мол, на самом деле люди так себя не ведут! Это, кстати, совершенно не значит, что автор дурак и ничего не понимает в том, о чем рассказывает. Может статься, что зритель попросту не обладает определенным фондом знаний и опыта, необходимым для того, чтобы извлечь смысл из наблюдаемого. Понимание очень сильно завязано на фоновые знания, с которыми связывается восприятие материала.

К примеру, человек может не знать ничего о психической травме и о том, как она проявляется. Поэтому он может не заметить ее в сюжете игры *A Plague Tale: Requiem*. Однако психолог сможет увидеть ее признаки – как минимум потому, что они там есть. При этом тот же человек, не знакомый с этим понятием травмы, сможет применить к Амиции «бытовую психологию», то есть построить простую языковую мыслеформу относительно ее состояния и сказать что-то вроде «Ее обуяло безумие». Данное понятие не будет психологическим в научном смысле, но оно психологизировано, поскольку речь идет именно о психическом состоянии Амиции. По сути, на страницах этой книги мы будем говорить о персонажах компьютерных игр, говорить о них с точки зрения психологии в научном смысле и применять для этого не бытовой язык, а язык психоанализа.

Понимая психоанализ

Почему психоанализ? Я не считаю, что психоанализ – это истина в последней инстанции. Психоанализ – это язык, посредством которого мы можем описывать и объяснять психические явления. Это один из существующих и возможных языков, каждый из которых имеет как свои преимущества, так и свои недостатки.

Важно также отличать сами вещи и их свойства от того, как мы эти вещи мыслим и каким языком их осмысляем. Психоаналитическое мышление – это языковой способ думать о том, что происходит у нас внутри, внутри у других и между нами и другими в принципе. Это важно понимать, поскольку в отношении чужого разума мы никогда и ничего не можем знать наверняка. Мы можем лишь строить более или менее достоверные мыслеформы, а потому взгляд даже самого талантливого и опытного психолога на какую-то проблему – это не более чем его мнение, основанное на знаниях и опыте.

В целом психоанализ является одной из областей психологии (по крайней мере, так принято считать), хотя более верным было бы позиционирование психоанализа как междисциплинарного явления.

Структуру психоаналитического учения можно условно разложить на теорию психического аппарата (метапсихология), теорию неврозов и психозов (клиническая теория) и прикладную теорию (практика психоанализа). В клиническом применении техники психоанализа опираются на концепции неврозов и психозов, то есть на клиническую теорию. А клиническая теория, в свою очередь, неизбежно опирается на теорию психического аппарата – метапсихологию. Короче говоря, прикладную теорию психоанализа невозможно достоверно понимать, не зная его клинической теории, а клиническую теорию невозможно понимать без познаний в метапсихологии.

Если говорить проще, то раздел метапсихологии изучает закономерности работы психического аппарата и его развитие. Клиническая же теория исследует те условные отклонения, которые возникают при нарушении работы психического аппарата и его развития. И, соответственно, прикладная теория изучает способы и методы понимания не только «нормальных» и «анормальных» режимов работы психического аппарата, но и того, каким образом их можно изменить в процессе психоаналитического «лечения».

С моей точки зрения, существует два вида психоанализа: академический и фольклорный. Под академическим психоанализом я понимаю совокупность психоаналитических текстов: очерков, статей, книг и различных исследований, таких как рандомизированные контролируемые испытания и метаанализы. Под фольклорным психоанализом я понимаю совокупность историй, стереотипов, мифов и мемов, отраженных в художественной литературе, фильмах, глобальной сети и, в конце концов, в граффити на заборах.

Значительное влияние психоаналитических теорий на культуру XX века породило представление о психоанализе как о лженаучной ереси, а личность Зигмунда Фрейда сразу обросла мифами, мистификациями и ярлыками вроде «шарлатан». Такая медийная кампания против психоанализа успела зацепить даже академическую среду, в которой критика данного направления стала работать в качестве маркера «свой – чужой». Местами доходило до откровенного абсурда: теоретические концепции психоанализа безоговорочно расценивались как ложные и устаревшие, но стоило им всплыть в других направлениях психологии, скажем, в психофизиологии или когнитивных нейронауках, под другим названием, их статус мгновенно преобразился.

Важно также понимать, что психоанализ не является однородным явлением. К примеру, так называемый классический психоанализ прочно стоит на естественно-научных рельсах: неврологии, биологии и частично физике (отсюда и такие понятия, как свободная и связанная энергия). В то же время британская школа объектных отношений в большей степени опирается на онтологические философские категории (отсюда понятие «объектные отношения»). А вот та же лакановская школа делает упор на концепции лингвистики и семиотики (отсюда активное применение таких понятий, как «означающее» и «означаемое»). Наконец, структурная школа довольно активно опирается на методы описательной психиатрии (отсюда особое внимание к феноменологии и структуре психических расстройств).

Психоанализ в более классическом его понимании привлекает в первую очередь своими базовыми принципами, которые применяются при изучении психических явлений. Речь идет о трех базовых аспектах: (а) топическом, (б) динамическом и (в) экономическом.

Начать стоит с того, что психический аппарат в метапсихологии Фрейда понимается как сущность: с одной стороны, это мозг, в котором протекают физиологические процессы, с другой – это психика, которая отражает «душевные» (субъективные) процессы. В принципе, эти две стороны не противопоставляются друг другу как разные сущности: они являются целым, точно так же, как цвет краски неотделим от самой краски.

Топический аспект рассматривает место протекания психического процесса, который является с одной стороны психическим, с другой – нервным. В этом смысле Фрейд предложил условное разделение психического аппарата на взаимосвязанные системы, в широком смысле известные как Оно, Я и Сверх-Я (хотя это довольно неполный список). С точки зрения системной психофизиологии эти понятия выделяют функциональные системы, каждая из которых выполняет какую-то совокупность заданных ей функций. Проще говоря, задача всякой функциональной системы – получать определенный полезный результат. Понимание того, в рамках какой функциональной системы протекает психический процесс, дает нам более ясное понимание того, зачем он протекает и какую задачу выполняет.

Динамический аспект рассматривает силы, которые взаимодействуют в психическом аппарате, то есть непосредственно сами психические процессы. Возьмем любого литературного, киношного или игрового персонажа – у каждого мы будем наблюдать некий динамический конфликт, при котором различные психические силы сталкиваются при решении важной для него задачи. Если условный Атрей из *God of War* испытывает одновременно острое чувство привязанности к отцу и влечение этого отца уничтожить, то Атрей находится в динамическом конфликте: в его психическом аппарате сталкиваются взаимоисключающие задачи, которые субъективно переживаются им как чувства, фантазии, желания и тому подобное.

Экономический аспект рассматривает энергетические нагрузки, которые протекают в психическом аппарате. Нет движения без энергии. По сути, всякое влечение – это возбуждение в психическом аппарате определенных нейронных систем, активность которых направлена на получение определенного результата. В современной нейробиологии близким к этому феномену понятием будет «метаболизм мозга», то есть совокупность процессов химического обмена веществ в нервной системе. Нейронная система получает метаболическое рассогласование и приходит в активность, которая отныне направлена на микроуровне на приток нужных метаболитов к нейронам, а на макроуровне – на получение определенного результата во внешней среде. Отдельно взятый нейрон можно сравнить с голодным человеком: как только человек начинает испытывать голод, он становится активным в сторону холодильника. Стоит ему получить нужный объем пищи, активность в сторону холодильника пропадает.

Часть II. Игрпатология обыденной жизни: организация объектных отношений

Теория сексуальности

Одним из популярных столпов психоанализа является теория сексуальности. Начать следует с того, что сексуальность в психоанализе понимается в более широком смысле, чем в повседневности.

В обыденном смысле сексуальность сводится к совокуплению, в то время как психоанализ подразумевает совокупление как частное проявление сексуальности вообще. Группа сексуальных влечений состоит именно из частичных влечений, которые лишь в результате длительного развития способны соединяться в более общую, глобальную группу.

Важное лингвистическое уточнение: в латинском языке понятие *sexus* означает пол. То есть сексуальные отношения – это буквально половые отношения. В то же самое время в латыни есть и понятие *coitus* – совокупление. Иными словами, в современной культуре понятие «сексуальный» стало подразумевать под собой тот смысл, который изначально был вложен в понятие *coitus*. Отсюда и путаница, возникающая при попытках понять теорию сексуальности в психоанализе.

По сути, группа сексуальных влечений может быть подразделена на такие базовые влечения, как привязанность, забота, нежность (в т. ч. *coitus*) и частично социальная игра. Почему же эти формы поведения (свойственные, кстати, практически всем млекопитающим) понимаются как сексуальные в широком смысле?

Именно потому, что сексуальность – это единственный способ сохранять жизнь. Давайте подойдем к вопросу немного издалека.

В метапсихологии есть два таких странных понятия, как «влечение жизни» и «влечение смерти». Всякая живая система стремится к смерти, то есть к состоянию абсолютного покоя, при котором эта система более не может быть живой. Нам хорошо известен этот простой факт: живые существа четко ограничены периодом своей жизни. Какими бы здоровыми, активными, умными и совершенными эти существа ни были, земной путь их конечен.

Влечение смерти можно описать языком статистической физики, а именно – вторым законом термодинамики. Влечение смерти – это энтропия. Однако понятие энтропии было введено в физику не для живых систем. Поэтому в метапсихологии понятие энтропии не применяется. Вместо него используется понятие влечения смерти.

Живой организм – это подвижная система с набором взаимосвязанных структур, обладающих определенным количеством энергии. Чтобы живая система могла существовать в рамках своего оптимального (неравновесного) состояния, она должна одновременно и поглощать энергию, и отдавать ее во внешнюю среду.

К примеру, питание живой системы, согласно Шрёдингеру, это поглощение упорядоченного вещества, которое способствует снижению энтропии, то есть оно поглощает вещество с отрицательной энтропией². Проще говоря, когда организм питается, он снижает общую тенденцию к смерти путем действия, которое отражает общую тенденцию организма к жизни.

Важно понимать, что как избыток энергии, так и ее недостаток одинаково разрушительно влияют на живую систему. В этом смысле живая система стремится к своему оптимальному состоянию, находясь в котором она способна «отделять» себя от окружающей среды. Как только живая система достигает полного равновесия с окружающей средой, она умирает.

Пример. В кровеносной системе человека имеется давление. Повреждение кровеносной системы приводит к тому, что это давление начинает выравниваться с давлением внешней среды. То есть благодаря этому «прорыву» кровеносная система буквально стремится к тому, чтобы внутреннее давление сравнялось с внешним. А для организма это будет означать тотальную кровопотерю и гибель.

Короче говоря, если взглянуть на живую систему (организм) глобально, то возникает вопрос: какова ведущая цель этой системы? Некоторые биологи выдвигали гипотезу, согласно которой ведущей целью живого существа является размножение. То есть главной задачей, которую организм должен решить, является передача и воспроизведение своего генетического материала. Все прочие функции организма обеспечивают лишь подготовку и подведение к центральной задаче – оставить после себя потомство.

Однако если взглянуть на поведение биосферы, то можно заметить, что во многих популяциях живых организмов некоторые из них вообще не участвуют в размножении. К примеру, в рамках улья одни субъекты занимаются размножением, в то время как другие обеспечивают условия для этого приятного занятия. То есть конкретно их генетический материал заведомо не будет воспроизведен никогда.

Как мне кажется, промежуточная функция в этом смысле была возведена в центральную. Что я имею в виду?

Я не зря упомянул влечение смерти (или энтропию, в терминах физики). Живая система должна противостоять энтропии, поскольку ее возрастание приведет к тому, что энергия начнет поглощаться за счет распада структуры.

Пример. Рост давления в резиновом шарике возможен лишь до показателя, соответствующего предельному сопротивлению стенок шарика. Как только давление воздуха (энтропия) превзойдет это сопротивление, оно попросту разорвет стенки шарика, и состояние системы окажется уравновешено с внешней средой.

Иными словами, живая система не может существовать в физическом мире и быть при этом свободной от физических процессов. Живая система неизбежно подвержена энтропии, которая постоянно растет. Именно поэтому организм изнашивается. А его регенерация – это своего рода ресурс, который обеспечивает отрицательную энтропию (порядок) и позволяет организму обеспечивать реализацию влечения жизни. Но этот ресурс не вечен.

Соответственно, единственный способ, который позволяет организму поддерживать жизнь, это... размножение. У организма нет объективных способов вечно препятствовать энтропии, потому что он не может обойти мировые физические процессы. Он может только увеличивать продолжительность этой борьбы.

Следовательно, чтобы поддерживать жизнь, система должна воспроизводить себя со стартовой точки. Если угодно, то живая система путем размножения как бы реинкарнирует саму себя. Для этого используется базовая единица – ген. Новая система, воспроизведенная с помощью размножения, в меньшей степени подвержена энтропии, поскольку еще обладает достаточным количеством ресурсов, чтобы противостоять ей. Можно сказать, что процесс старения – это энтропийный процесс, это процесс влечения смерти. Организм изнашивается именно потому, что постоянно сражается с ростом энтропии. Ее накопление неизбежно. Поэтому поддержание жизни (своего рода «бессмертие») возможно лишь путем самовоспроизведения через новую молодую систему, у которой в запасе еще есть время для поддержания жизни.

Итак, система, дабы сохранить себя, должна себя воспроизводить, и делается это путем того, что римляне называли *coitus*. Но! У большинства млекопитающих процесс размножения не только не начинается, но даже и не заканчивается зачатием.

Недостаточно просто зачать, выносить и родить потомство. Его необходимо защищать, кормить, поддерживать и обучать для более эффективного взаимодействия с окружающей средой. Период довольно плотной привязанности ребенка к матери длится в среднем больше 15

лет. Соответственно, система привязанности, система заботы и система сексуального (в смысле coitus) поведения взаимодействуют для достижения более глобальной цели. Всё это вместе и является сексуальностью с точки зрения психоанализа.

Система привязанности

Психика человека эволюционировала в рамках социальных взаимодействий. Ранний опыт отношений с опорными объектами (опекунами) закладывает основы поведения личности³. Хотя базовый пакет (нервная система и возбудимость базовых эмоциональных систем) и определяет старт дальнейшего развития, опыт взаимодействия и способы его регуляции извлекаются из отношений с родителями. Нарушения привязанности влияют не только на психическое состояние субъекта, но и негативно сказываются на его узко сексуальном поведении⁴.

Привязанность к матери и половое поведение взаимосвязаны. Ребенок на биологическом уровне зависим от матери. Это вопрос его выживания. Поэтому он старается удержать эту привязанность любой ценой.

Чтобы сохранить ее, ребенок вырабатывает механизмы приспособления в отношениях с родителями. Именно они регулируют его влечения, эмоции и поведение: через поощрения и табу. Так ребенок учится сдерживать неприемлемое поведение или переводить его в допустимые формы.

Все структуры мозга, имеющиеся у младенца от рождения, требуют своего развития через обучение. Опыт отношений с другими образует в нейронных сетях мозга связи, соответствующие и этим отношениям, и среде обитания.

Основа полового поведения (в широком смысле) закладывается в ранних отношениях с матерью. И лишь только на этот фундамент наслаивается опыт связей с отцом, сверстниками и культурой.

В этом плане примечателен эксперимент Гарри Харлоу. Детенышей макак-резусов отчуждали от матерей и помещали в клетку с двумя чучелами: так называемая «проволочная мать» с бутылочкой для кормления и «плюшевая мать» без бутылочки. Хотя голодные детеныши и кормились у «проволочной матери», как объект близости и заботы они предпочитали всё же «плюшевую мать».

Однако «плюшевая мать», хотя и ассоциировалась с материнской шерстью, всё же не давала детенышу телесный опыт, играющий большую роль в развитии сексуальности: ни объятий, ни поглаживаний, ни ласки.

Подобное имело далекоидущие последствия. Макаки, которые были «воспитаны» без живой матери, в репродуктивном возрасте оказались неспособными к сексуальной активности и, соответственно, размножению: самцы не могли совокупляться с самками, а самки не могли совокупляться с самцами. И это несмотря на то, что и те, и другие могли наблюдать за тем, как это делают их сородичи, выросшие с живыми матерями⁵. Иными словами, опыту наблюдения за другими попросту не на что было наслаиваться.

Стили привязанности

Давайте тут немного притормозим и в общих чертах рассмотрим модели привязанности. Прошу учесть, что варианты приведены очень чистые.

Если опекун откликается на зов ребенка и удаляет раздражитель – всё хорошо. Ребенок успокаивается⁶. Это безопасная привязанность. Проблема преодолима. Мир, в общем, безопасен. В нем всегда можно отыскать поддержку.

Если опекун откликается на зов ребенка не сразу и не до конца удаляет раздражитель – всё не совсем хорошо. Ребенок усиливает возбуждение, чтобы добиться контакта. Это тревожная привязанность. Проблема преодолевается с трудом. Мир не очень безопасен. В нем сложно добиться поддержки.

Если опекун вообще не откликается на зов ребенка или отвечает на него агрессией – всё предельно плохо. Ребенок прекращает звать, чтобы избежать небезопасного контакта. Это избегающая привязанность. Проблема становится угрожающей. Мир тотально враждебен. В нем вообще нет поддержки. Полагаться можно только на себя.

Как отсутствие опекуна, так и агрессия с его стороны будут восприниматься как угроза жизни. Субъективное восприятие угрозы является условием для возбуждения системы оборонительного поведения: бей или беги. Это гнев и страх. Теперь представьте, как будет работать система привязанности у человека, если ее возбуждение связано с ужасом и беспомощностью.

Поиск объекта

Мы ищем то, что нам уже известно.

Думаю, вы слышали, что мужчины часто выбирают женщин, похожих на своих матерей, а женщины – мужчин, похожих на своих отцов. Можно сказать, что данная модель сильно упрощает более сложный процесс. Давайте разобраться.

Ребенок довольно длительное время находится в близком контакте с опекающими фигурами. Их образ, качества и поведение фиксируются в памяти ребенка⁷. Это позволяет ему в дальнейшем опознавать опекуна, связывать с ним удовольствие или неудовольствие и прогнозировать его поведение. Этот прогноз и будет задавать стиль поведения ребенка.

Нет, соответственно, ничего удивительного в том, что дети, выросшие в беспокойных семьях, нередко воспроизводят эти отношения: они образуют внешнюю среду по образцу имеющегося опыта. Если поисковая система психического аппарата научилась прогнозировать нападки родителя, то она продолжит их искать и за пределами этих отношений⁸. Представьте, что мозг выстраивает целые нейронные системы именно под такой деструктивный вид отношений. Затем человек с этими системами попадает в другую среду и... сталкивается с полным несогласованием: система, призванная адаптировать его поведение к определенной среде, оказывается от нее отчуждена. Как бы печально это ни звучало, выходит, что там, где было плохо, на самом деле было «хорошо».

Однако психоаналитическая теория не ограничивает выбор объекта любви ориентацией на образ матери или отца. Поиск партнера – гораздо более сложный процесс. Опыт отношений субъекта с опекунами фиксирует в памяти не только их образ, но и образ самого себя.

Итак, в этом разделе я в общих чертах обрисую, каким образом люди выбирают объект любви, используя психоаналитические, нейропсихологические и психофизиологические модели. Эту концепцию я постараюсь наглядно проиллюстрировать примером отношений двух персонажей: Геральта из Ривии и Йеннифер из Венгерберга, – опираясь частично на книжные, частично – на игровые нарративы.

Начнем с базовых вещей. Человеку необходимо удовлетворять свои потребности. Нужда находится внутри, удовлетворяющий ее объект находится снаружи⁹. Чтобы утолить потребность, мы должны отыскать подходящий объект и установить с ним контакт. А чтобы отыскать подходящий объект, нам требуются знания о его свойствах. То есть в нашей памяти должно содержаться отражение такого внешнего объекта, его прототип.

Здесь под прототипом я понимаю не столько визуальное представление о вещи, сколько ее свойства и функции¹⁰. К примеру, имея знание о яблоке и представляя его себе, мы безошибочно определим находящееся перед нами яблоко. Оно может быть сладким по своему свой-

ству и питательным по своим исполнительным качествам, то есть являться объектом, который утоляет потребность и доставляет удовольствие. Знания о яблоке, полученные из опыта взаимодействия с ним, будут применяться личностью при контакте с другими яблоками впоследствии.

За формирование направленности на объект отвечает поисковая система мозга¹¹. Чтобы поисковая система работала эффективно, она должна иметь доступ к двум типам источников информации.

Во-первых, это внутренние источники. Они сообщают о наличии потребности, отыскивают в памяти подходящие прототипы и программы поведения.

Во-вторых, это источники внешние. Это данные от сенсорных систем, которые отражают то, что происходит во внешней среде.

Суммирование внешней и внутренней информации образует предсказание¹²: модель будущего результата¹³.

Нейроанатомически в процессе прогнозирования задействованы кортикальные и субкортикальные отделы мозга. На кортикальном уровне это медиальная и дорсолатеральная префронтальная кора, височно-теменно-затылочная область и премоторные участки коры¹⁴. На субкортикальном уровне – прилежащее ядро, вентральная область покрышки, медиальный пучок переднего мозга, латеральный гипоталамус, а также мезолимбический и мезокортикальный пути¹⁵.

Модель прогноза сильно зависит от прошлого опыта. Если в детстве вас укусила собака, то во взрослой жизни вы можете начать автоматически сторониться всех собак вообще – психический аппарат делает прогноз на основании сведения получаемых данных (вы видите собаку) и следов прошлого опыта (собака вас укусила). В итоге вы машинально думаете, что и эта собака вас укусит. Именно поэтому вы обходите ее стороной.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.