

УДК 159.964.21 (575.2) (04)

“СТАДИЯ ЗЕРКАЛА” И ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

А.М. Демильханова – соискатель

Рассматривается виртуальная реальность компьютерной игры и особенности ее влияния на идентичность личности. Впервые феномен виртуальной реальности анализируется в контексте знаменитой “стадии зеркала” известного французского психоаналитика Ж. Лакана.

Само понятие виртуальной реальности очень многообразно, существуют различные подходы к пониманию этого термина. Мы же рассматриваем виртуальную реальность как совокупность 3-х аспектов. В философском аспекте это некое возможное пространство, с представлением о котором взаимодействует субъект. В техническом аспекте – виртуальная реальность связана с компьютерными средствами и технологиями и с представлением, каким образом происходит это взаимодействие с пользователями. В психологическом аспекте – виртуальная реальность понимается как продукт искусственного изменения реальности и отношения к ней (наряду с такими изменениями, как сон, вымысел, миф, психофармакологическое воздействие – наркотическое или алкогольное опьянение и т.п.). Виртуальная реальность является взаимодействием всех трех подходов. Мы определяем ее как пространство, созданное с помощью компьютерных технологий, воспринимаемое как реально существующее. Виртуальная реальность в некоторой степени вновь моделирует “стадию зеркала”, о которой говорил в своих трудах Ж. Лакан [1, 2].

Виртуальная реальность обеспечивает саму реальность, лишённую своей субстанции, сопротивляющуюся твердому ядру Реального – точно так же, как кофе без кофеина обладает запахом и вкусом кофе, но им не является, виртуальная реальность переживается как реальность, не будучи таковой [3].

При вхождении в пространство компьютерной игры пользователь выбирает себе ролевой персонаж и начинает игру, где в последующем видит себя на дисплее компьютера как конкретного персонажа, в это время происходит разделение – т.е. визуализация образа себя. Разделение внешнего и внутреннего, внешнее – Я на дисплее компьютера, а внутреннее – Я как субъект, т.е. то, о чем говорил Ж. Лакан в своей стадии зеркала. Он превращает зеркало в образец “во-

ображаемого отчуждения субъекта”, поскольку в зеркало смотрятся ради “самопознания” [4].

Объект всегда есть образ (imago), т.е. образ реального объекта, который субъект интегрирует в себя, по механизму интроекции придавая ему статус “фантазма”. Лакан определяет развитие и становление человеческой психики, исходя из уверенности, что ego (moi) создается не в результате действия принципа реальности, а в результате череды идентификаций, в которых главную роль играет функция imago, структурирующая moi, создающая поле воображаемого и позицию другого.

Исходя из этого, ролевой персонаж игры является для пользователя тем образом (imago), который вновь оказывает воздействие на формирование ego и его идентификации.

С зеркального образа, с первичной идентификации со своим собственным двойником начинает выстраиваться лакановский субъект. “Стадия зеркала” – не просто эпоха в истории индивида, но изначальный этап истории, исток истории, в котором начинается непрекращающаяся до конца дней битва человеческого субъекта за самого себя, борьба с другим собой, со своим двойником.

Целью нашего исследования является изучение влияния компьютерных игр на психику человека. В исследовании принимали участие 80 человек – все испытуемые лица мужского пола, возраст от 18 до 23 лет. Все участники нашего исследования проводят за игрой в компьютерные игры в среднем по 5–7 часов в день. Эта группа испытуемых была названа нами геймеры. Используемые методики: Диагностика межличностных отношений (Т. Лири), опросник Мини-Мульт (сокращенный вариант Миннесотского многомерного личностного перечня ММРП), тест “Кто Я” Куна-Маркпартленда, проективные методики – “Дом. Дерево. Человек” (Дж. Бук), “Нарисуй человека” (К. Маховер), “Че-

ловек под дождем”, “Несуществующее животное” (М.З. Дукаревич).

Отметим сразу, что мы брали во внимание именно геймеров, играющих в ролевые компьютерные игры. Не следует путать их с ролевыми играми в жанровой классификации компьютерных игр (RPG). Ролевые компьютерные игры – это игры, в которых играющий принимает на себя роль компьютерного персонажа, т.е. сама игра обязывает играющего выступать в роли конкретного или воображаемого компьютерного героя.

Основная особенность ролевых игр – наибольшее влияние на психику играющего. В результате исследования мы получили данные, согласно которым можно предположить, что различие в представлении о себе (“Реальное Я”, “Идеальное Я” и “Виртуальное Я” (“Nick name”) по результатам теста ДМО) у группы геймеров является следствием изменения идентичности. Формирование идентичности, согласно Ж. Лакану, происходит на так называемой “стадии зеркала”, когда возможно нарушение восприятия целостного образа Я. Происходит разделение внешнего и внутреннего, внешнее – Я на дисплее компьютера, а внутреннее – Я как субъект. Именно поэтому, как следствие, и образ Виртуального Я (“Nick name”) испытуемых этой группы является самостоятельным образом. Ролевой персонаж игры (“Nick name”) является для геймеров тем образом (imago), который оказывает обратное влияние на формирование Я (ego) и его идентификации.

Количественное увеличение по октанту “эгоистичный” в оценке собственного “Nick name” наблюдается в группе геймеров, что может являться следствием отсутствия ожидания социальной оценки собственных действий. Можно говорить о наличии социопатии у геймеров (по результатам опросника Мини-Мульт), которая определяется сочетанием высокой тревожности с пренебрежением к социальной ответственности и повышенной непродуктивной активностью, поскольку эта активность ориентирована не на поддержку социальных контактов, а на уход в мир собственных переживаний и рефлексии. Лакан говорит о том, что выход за пределы самого себя (иначе говоря, взгляд на себя со стороны) непосредственно связан с рефлексией, которая всегда осуществляется откуда-то извне (из каких-то позиций, представлений, отношений, лежащих за границами человеческого Я).

Преобладание (согласно результатам теста “Кто Я”) характеристики категории “Рефлексивное Я”, по сравнению с “Физическим Я” и “Социальным Я”, связано, по нашему мнению, с

преобладающим значением внутренних переживаний по сравнению с внешними. В категории “Рефлексивное Я” преобладают у геймеров такие характеристики, как доминантность, эгоцентризм, идентификация с виртуальными персонажами. В целом эти и другие характеристики, свидетельствующие о преобладании показателей “Рефлексивного Я”, мы объясняем недостаточно сформированным представлением о собственной личности, что ведет к преобладанию тенденции к самоопределению (ответы категории “Ищущий” в тесте “Кто Я”). На несформированность образа Я указывают такие детали, как незавершенный рисунок, абстрактный рисунок, рисунок, отражающий механические предметы в рисуночной проективной методике “Несуществующее животное”.

Рисуночные методики позволяют предположить, что у геймеров присутствует ощущение опасности в объективной реальности и, как следствие, над восприятием реального мира преобладает мир фантазирования и иллюзорных представлений о жизни. Затруднения полоролевой идентификации могут быть связаны с нарушением восприятия образа Я, о чем говорилось выше. Особенно интересным открытием было обнаружение нескольких фигур в рисуночном тесте “Человек под дождем” (9,5%) в группе геймеров. При этом мы столкнулись с рисунками, где есть полное зеркальное отражение фигуры (3,7%).

С зеркального образа, с первичной идентификации со своим собственным двойником начинается выстраиваться лакановский субъект. Возможно, что вторая фигура это и есть двойник, о котором писал Ж. Лакан.

Изменение восприятия образа Я может проявляться в виде формирования дополнительной личностной идентичности. Можно предположить, что Я складывается одновременно и параллельно со становлением схемы тела, причем формирование такого единства ускоряется, если собственное Я субъекта складывается по образу другого человека. Жак Лакан обнаружил соответствие между начальным моментом в формировании Я и исходным нарциссическим опытом, так называемой “стадией зеркала”. С этой точки зрения, определяющей Я через его самоотожествление с образом другого человека, нарциссизм, даже “первичный”, не есть состояние, лишенное интерсубъективного отношения, но, напротив, интериоризация такого отношения [5].

Деформация образа Я рассматривалась З. Фрейдом, который сравнивал работу психи-



Примеры рисунков нескольких человек в группе геймеров (тест “Человек под дождем”).

ки – сложнейшего органического образования – с функционированием простейшего организма, амёбы. Организм поддерживает жизнь, вбирая в себя чужеродное, но полезное, вещество и избавляясь от собственного, но вредного, вещества. Ввод и вывод вещества – наиболее фундаментальные процессы для живого организма. Психика, часть такого организма, не является исключением из правила: адаптация и прогресс достигаются здесь на протяжении всей жизни, посредством фундаментальных процессов интроекции и проекции. Введение чего-то внутрь Я и выведение вовне – психические события первой величины. Это первичные процессы не только для поддержания жизни организма (как в случае обмена веществ), но и вообще для всякой дифференциации и модификации в любом конкретном организме. Подобные акты вбирания и выбрасывания включают активное взаимодействие между организмом и внешним миром. На этом базисном принципе строится все взаимодействие между субъектом и объектом, независимо от уровня его кажущейся сложности и многообразия. Как представляется, в конечном счете, его можно обнаружить в любом сложном взаимодействии. Законы природы, видимо, неисчерпаемы в том, что касается их конкретных вариантов [6].

3. Фрейд считает, что периметр Я может меняться, и он как бы реформируется, деформируется под влиянием социальных, индивидуальных и других импульсов. Форма Я со временем вытягивается в сторону социальных, индивидуальных и других желаний. По словам А.А. Брудного, испытуемым в нашей работе реальность

представлена в своеобразном “зеркале” – на дисплее компьютера. А реальностью называется все, что существует, все, что есть [7]. Туда и вытягивается Я испытуемых экспериментальной группы. Если воспользоваться аналогией Фрейда, то бывает и деление амёбы, что проявляется изображением второго человека в проективном тесте “Человек под дождем” у испытуемых экспериментальной группы в нашем исследовании. Это свидетельствует о формировании дополнительной идентичности личности.

Таким образом, можно предположить, что моделирование “стадии зеркала” возможно в случаях фиксации на данной стадии у людей, активно и постоянно участвующих в ролевых компьютерных играх, что ведет к возникновению дополнительных форм идентификации личности.

Литература

1. Лакан Ж. Имена отца. – М., 2006.
2. Лакан Ж. Семинары. Кн. 2. “Я” в теории Фрейда и технике психоанализа / Пер. с фр. – М.: Гнозис / Логос, 1999.
3. Жижек С. Добро Пожаловать в пустыню Реального. – М., 2002.
4. Бенвенуто С. Мечта Лакана. – СПб., 2006.
5. Словарь по психоанализу / Под ред. Ж. Лапланш, Ж.-Б. Понталис. – М., 1996.
6. Хайманн П. Развитие в психоанализе. Функции интроекции и проекции в раннем младенчестве // http://www.psychol-ok.ru/lib/klein/rvp/rvp_04.html.
7. Брудный А.А. Пространство возможностей: Введение в исследование реальности. – Бишкек, 1999.