

**ВИРТУАЛЬНЫЙ ГЕНЕЗИС: КРИЗИС В ЗЕРКАЛЕ**

Вопрос "кто я?" продолжает оставаться актуальным для общества в целом и для отдельных субъектов в частности, не смотря на то, что мы с раннего детства получаем ответ на этот вопрос от наших родителей и сверстников. Против воли плененные речевой ловушкой идентификации, мы уже никогда не найдем другой способ познания себя, кроме отождествления с объектами внешнего мира и попыткой интроецировать их свойства. Сформированный регистр Воображаемого уже любезно предоставил ортопедическое кресло, в котором мы уютно расположили свой неотчуждаемый нарциссический образ. Хотя, предпосылки для такого способа самоидентификации были заложены еще раньше того, как мы научились говорить. Речь идет о Стадии Зеркала и о последствиях ее прохождения.

Упорядочив хаос внешних телесных раздражителей в один, вынесенный во вне визуальный образ, ребенок инициирует два взаимодополняющих процесса: неосознанно исключает себя из регистра Реального, одновременно формируя образ Я. И, если крупницы Реального будут с ребенком еще совсем недолго до момента вхождения в поле речи и языка, то нарциссический образ я, я-идеал останется с ним навсегда. Мазин пишет: "Стадия зеркала рождает тот образ, прообраз [Vorbild], который будет достраиваться и перестраиваться вторичными идентификациями с другими в течение всей жизни" [4: 74]. В этот время происходит пленение образом Другого и момент "первичного отчуждения", понимание механизмов которого даст нам возможность говорить о механизме "вторичного отчуждения", происходящего в поле виртуальной реальности. Созданное зеркалом внешнее имаго полностью поглотит ребенка благодаря своей завершенности и упорядоченности. Тот, другой в зеркале будет бесконечно желанным интроектом и, указывая пальцем от себя, а не на себя, ребенок будет любить не себя, а свой образ. "Другой/я достоин любви, ведь в нем есть то, чего не хватает мне. Во мне – нехватка. В другом – единство, владение собой, свобода движения. Мой идеал - вне меня" [3: 62]. С момента первичного отчуждения, образ Другого будет постоянно находится вместе с субъектом, формируя спектр возможных желаний и детерминируя поступки, направленные на их удовлетворение. После прохождения стадии зеркала, Субъект, который уже никогда точно не сможет сказать, где его желания, а где – желания Другого, сформирует регистр Воображаемого, а затем – Символического, но это еще больше отдалит его от Реального, и свою подлинную сущность он уже никогда не вернет, однажды променяв ее на иллюзию телесной целостности во время стадии зеркала. Важность происходящих внутриспсихических процессов подчеркивает Мазин: "Стадия эта – не просто эпоха в истории индивида, но изначальный этап истории, исток истории, в котором начинается непрерывающаяся до конца дней битва человеческого субъекта за самого себя, борьба с другим собой, со своим двойником" [4: 78].

Сформированный однажды механизм "конституирования себе через идентификацию с внешним объектом" сохраняется на протяжении всей жизни: субъект обнаруживает новое, нарциссически совместимое с *образом я* имаго вне себя и обогащает внутренний объект свойствами интроекта. Таким образом, "Я" (Эго) возникает не столько под влиянием принципа реальности, не столько как система защит, сколько как результат серии идентификаций, в первую очередь как плод идентификации со своим собственным образом [4: 15].

Одной из причин добровольной интеграции субъекта в поле виртуальной реальности будет выступать возможность в кратчайшие сроки создать один или несколько пригодных для интроекции внешних объектов с заданными пользователем свойствами. Так, исходя из проведенного нами пилотажного исследования, 75% пользователей-мужчин и 80% пользователей-женщин вступают в виртуальные сообщества, заполняют анкеты социальных сетей с целью получить желаемый образ.

Законы виртуальной реальности таковы, что мы рано или поздно вынуждены будем создать виртуальный образ себя, опредметить свое присутствие, привязать свои действия к конкретному виртуальному объекту. По сути, формирующий виртуальный образ пользователь чувствует себя также, как ребенок перед стадией зеркала: вокруг него неопредмеченный хаос информации и нет завершенного *образа я*, чтобы использовать его для познания окружающего мира. И субъект создает цифровое альтер-эго в точности повторяя механизмы стадии зеркала, с тем лишь отличием, что теперь отчуждение происходит не от изначального доязыкового Я, а от нарциссического образа я, полученного после возникновения регистра Воображаемого. Повторное прохождение стадии зеркала закончится, когда субъект укажет пальцем на виртуальный образ на мониторе со словами "вот это я", подтверждая тем самым "вторичное отчуждение". Создавая виртуальную личность, субъект тем самым добавляет еще одно символическое зеркало, – монитор компьютера, - и помещает его отражающей стороной к своему нарциссическому образу. Таким образом, если "объект – это всегда имаго, т.е. образ объекта, который субъект интроецирует в себя, превращая в фантазм [4: 15].", то виртуальный объект – это имаго имаго, образ образа, та частица субъекта, что осталась после двойного отщепления.

Необходимость социализации в виртуальной среде, ставшая причиной появления нового отщепленного объекта, будет являться той бессознательной детерминантой, провоцирующей череду новых идентификаций. Несмотря на то, что генерирующий цифровой образ субъект находится в родительской позиции, а значит и в позиции Другого, виртуальная личность будет восприниматься как частица Я, и, не зависимо от того, название ли это почтового ящика или многоуровневый образ из социальных сетей, субъект будет адресовать ему собственное либидо, как делал это и с образом в зеркале. Комментируя Лакана, Мазин пишет: "Именно инстанция я – "место" пребывания нарциссизма. Место назначения в том смысле, что нарциссизм – обращение либидо на себя" [4: 31]. Катектирование либидо к самому себе, а также взгляд виртуального Другого, принуждают субъекта даже в новой среде действовать согласно принципам регистра Воображаемого и создать еще один неотчуждаемый нарциссический образ, навязчивое совершенствование которого не заставит себя ждать.

Имея, на первый взгляд, неограниченную свободу создания виртуальной личности, пользователь будет конструировать образ с помощью всех доступные ему средств – текста, звука, графических изображений, видеозаписей и т.д., пытаясь обрисовать границы своего цифрового "плавающего субъекта". Так, 92% пользователей-мужчин и 89% женщин

пользуются прозвищами вместо реальных имен и 82% пользователей-мужчин и 57% пользователей-женщин отказываются от собственных фотографий в пользу разнообразных картинок. Однако, чем больше субъектом будет предпринято попыток к совершенствованию этого конструкта, тем очевиднее будет становиться нелестный факт: ничего нового по сравнению с *реальным я* в виртуальный образ привнести не удалось. И компульсивно продолжать поиски не имеет смысла.

Вот тут и наступает кризис виртуального генезиса: бессознательное пользователя активизировало поисковые механизмы в ответ на потенциальную возможность интроецировать что-то извне, но совокупность интерфейсов сайтов, чатов и форумов фрустрирует эти начинания, выступая не более, чем очередным зеркалом. И, прежде чем вернуться к субъекту, отраженная от виртуального зеркала информация преломляется также в поверхности имаго, созданного в возрасте от 6 до 18 месяцев и модифицированного в течении жизни. Однажды запущенный, процесс взаимного отражения двух зеркал, - реального психического и виртуального психического, - может продолжаться бесконечно, так как пройдя виртуальную социализацию, субъект согласился с правилами этой психической реальности, а "всякое признание, принятие или отрицание окружающего мира, происходящее благодаря *собственному Я*, коренится в том единстве образа, который возникает как гештальт вовне: мир берет свое начало в проекции себя в мир" [4: 17].

Совокупность бессознательной динамики пользователей Интернет придает всемирной паутине форму, наполняет содержанием, регламентирует возможность удовлетворения тех или иных желаний, однако, эта психическая реальность - не более чем результат коллективного фантазма, структурной единицей которого является проекция отщепленного образа на поле виртуальной реальности. Лакан пишет: "Реальность выглядит так, как ее себе представляет субъект. Я – настолько же порождение реальности, насколько и реальность – порождение я [4, с.18]", а согласно принципу Ферма из геометрической оптики: "угол падения равен углу отражения", следовательно, попытки почерпнуть из виртуальной реальности принципиально новые интроекты, изначально обречены на провал, так как в качестве конечного продукта цепи последовательных отражений, субъект получит свой, изначально обращенный к Другому, вопрос "кто я?".

Подводя итоги, можно сказать следующее: виртуальная реальность как коллективный фантазм не способствует конституированию реального субъекта, так как продуцируемый ею опыт не отличается от полученного в объективной реальности. Однако, механизмы виртуальной реальности инициируют повторное прохождение стадии зеркала, приводящее к вторичному отчуждению и формированию нового конструкта – образу *образа, отщепленного в детстве*. И если Лакан пишет, что "исходя из стадии зеркала, история реальности начинается активно разворачиваться с момента проекции себя в то, что этой самой реальностью *становится*" [4: 81], то мы *пока* можем лишь предполагать наличие изменений у субъектов, повторно прошедших стадию зеркала и проецирующих себя в поле виртуальной реальности. Так же интересным представляется потенциальная возможность помещения субъекта между двумя зеркалами, – реальным психическим и виртуальным психическим. В этом случае процесс создания отраженных объектов будет инициирован непосредственным взаимодействием двух психических зеркал, создающих бесконечное количество образов субъекта. И, следуя закону больших чисел, вероятность того, что среди отражений окажется первичный, доязыковой субъект, будет очень высока.

## ЛИТЕРАТУРА

1. *Калина Н.Ф.* Основы психоанализа / Н.Ф. Калина. – М.: "Рефл-бук", К.: "Ваклер", 2001. – 352 с.
2. *Лакан Ж.* Четыре основные понятия психоанализа (Семинары: Книга XI (1964)) / Ж. Лакан [Пер. с фр. А.Черноглазова]. – М.: Изд-во "Гозис", Изд-во "Логос", 2004. – 304 с.
3. *Мазин В.А.* Введение в Лакана / В.А. Мазин. – М.: Фонд научных исследований "Прагматика культуры", 2004. – 201 с.
4. *Мазин В.* Стадия зеркала Жака Лакана / В.Мазин. – СПб.: Алатея, 2005. – 160 с.

*Подано до редакції 02.09.09*

## РЕЗЮМЕ

В статье рассмотрены механизмы создания виртуальной личности, а также сопутствующие этому интерпсихические особенности, такие как: "процесс вторичного отторжения" и "кризис виртуального генезиса".

**Ключевые слова:** нарциссический объект, Стадия Зеркала, Виртуальный генезис, коллективный фантазм.

*В.М. Малкін*

## ВІРТУАЛЬНИЙ ГЕНЕЗИС: КРИЗА В ДЗЕРКАЛІ

### РЕЗЮМЕ

У статті розглянуті механізми створення віртуальної особистості, а також супутні цьому інтерпсихічні особистості, такі як "процес вторинного відторгнення" та "криза віртуального генезису".

**Ключові слова:** нарцисичний об'єкт, Стадія Дзеркала, Віртуальний генезис, колективний фантазм.

*V.M. Malkin*

## VIRTUAL GENESIS: CRISIS IN THE MIRROR

### SUMMARY

The article analyzes mechanisms of creating a virtual personality, as well as some accompanying interpsychic peculiarities,

such as "the process of secondary estrangement" and "the crisis of virtual genesis".

**Keywords:** a narcissistic object, the stage of mirror, virtual genesis, collective phantasm.

---