
А. А. БРУДНЫЙ, А. М. ДЕМИЛЬХАНОВА

ФЕНОМЕН ДВОЙНИКА И «СТАДИЯ ЗЕРКАЛА»

Психологическое исследование «феномена двойника» позволяет выдвинуть предположение, что его исходной позицией является фиксация на «стадии зеркала» (по Лакану), имеющая весьма серьезное и еще недостаточно изученное значение. Экспериментальное исследование лиц, увлеченных имитационными играми, показало, что тест «Нарисуй человека» выполнялся ими в необычной форме: в процессе тестирования происходило удвоение изображаемых фигур. Авторы статьи предполагают, что эта находка может свидетельствовать о зарождении новых форм понимания действительности в истории культуры.

Радикально-психологическое направление в современной науке о человеке исходит из того, что самой природе индивида присуща тенденция к удвоению. Интерес к теории и истории удвоения связан с тем, что это явление имеет очень глубокие архетипические корни, уходящие в доисторические времена. Двойник (*Doppelgänger*) – существенный персонаж немецкой литературы эпохи романтизма. Не обошла его вниманием и литература русская. Так, у Ф. М. Достоевского есть повесть «Двойник», страшная и скучная. Он сам признавал: «Повесть эта мне положительно не удалась». И вдруг продолжил: «Но идея была довольно светлая, и серьезнее этой идеи я никогда ничего в литературе не производил».

Н. В. Гоголь, Ф. М. Достоевский, А. Блок, М. Горький чувствовали нечто очень серьезное, скрытое в этой идее. Понимали ее большие писатели по-разному, но только Горькому удалось почувствовать и предугадать что-то по-настоящему опасное, что скрывается за словом «двойник». Двойник в художественных произведениях всегда один. Оригинал и двойник составляют пару. Горький предположил, что может существовать и несколько двойников одного человека.

Двойник – очень важное и непростое понятие. Двойников множество: это и тень, которая есть у каждого, и то темное, что живет внутри человека (ведь уже в нас самих заключены противоположности, плохое и хорошее, доброе и злое). Классическое расщепление индивида на «добрый» оригинал и вопиющее зло – его двой-

ник – представлено у Р. Л. Стивенсона. Его мистер Хайд – это непосредственный предшественник «тени» в аналитической психологии К. Г. Юнга. По определению Юнга тень – это темный центр личного бессознательного. Сюда входят желания, тенденции, переживания, которые отрицаются индивидуумом как несовместимые с существующими социальными стандартами, понятиями об идеалах и т. д. (Юнг 2008). У тени есть границы, но человек должен понимать: это темный двойник, к которому несводима его личность. Юнг предупреждал, что «уничтожить тень не стоит и пытаться».

Наш двойник возникает в зеркале, он запечатлен на фотографии, он появляется на портрете, если нас рисует художник. По образу человека могут сделать скульптуру, манекен или куклу, и это тоже двойники.

Представление о двойнике, вероятно, возникло давно, оно было аналогично представлению о душе. Душа – она невидима. Возможно, отсюда вытекает тенденция к удвоению, которая может выражаться, например, в фантомных болях – когда человек воспринимает утраченную часть тела (чаще всего ампутированную конечность) как невидимую, но существующую, причем это сопровождается мучительными болями именно в невидимой части тела.

На севере Ирака в пещере Шанидар были обнаружены скелеты неандертальцев, примерный возраст этих находок – 50–70 тысяч лет. У одного из обнаруженных скелетов не было руки. Имеются археологические свидетельства о еще более древних гоминидах, продолжавших жить с ампутированной конечностью. Можно предположить, что уже в среднем и в нижнем палеолите были известны фантомные боли, а неандерталец и питекантроп с ампутированной конечностью воображали, что у них есть двойник и болит невидимая часть этого двойника.

Другой клинический пример удвоения – симптом двойника при инфекционных болезнях (в частности, в бредовых переживаниях при сыпном тифе): у больного может возникать отчетливое ощущение собственного тела, лежащего рядом.

Сама идея двойников присутствует в психике человека, но идея эта постоянно вытесняется, трансформируется. Например, когда я смотрю в зеркало, я вижу не себя, не двойника, а копию, так как мой правый глаз в зеркале – это левый глаз второго.

В воспоминаниях о Толстом Горький пишет, что однажды он рассказал Льву Николаевичу сон: «Снежная равнина, гладкая, как лист бумаги, нигде ни холма, ни дерева, ни куста, только чуть видны, высовываются из-под снега редкие розги. По снегу мертвой пустыни от горизонта к горизонту стелется желтой полоской едва

намеченная дорога, а по дороге медленно шагают серые валяные сапоги – пустые.

Толстой поднял мохнатые брови лешего, внимательно посмотрел на меня, подумал.

– Это – страшно! Вы в самом деле видели это, не выдумали? И добавил: “Сапоги-то идут – жутко, а? Совсем пустые, теп, теп – а снежок поскрипывает”» (Горький 1931).

Скрип пустых валенок на снегу говорит о том, что они принадлежали человеку-невидимке. Человек стал невидимым, но одежду невидимой сделать не смог. Эту идею высказал Г. Уэллс (1964). Вполне возможно, что человек-невидимка и есть душа Гриффина, освобожденная от власти общества, которому доступно восприятие только телесного, «внешнего» человека.

Представление о существовании невидимки заложено в глубине психики человека. И парадокс в том, что феномен человека-невидимки прежде всего возникает на «стадии зеркала». Замечательное открытие «стадии зеркала» принадлежит французскому психоаналитику Ж. Лакану. Впервые человек сталкивается со своим двойником, когда видит свое отражение в зеркале. Лакан говорит, что «стадия зеркала» – это этап становления человеческого существа между 6 и 18 месяцами. Беспомощный младенец, не способный к координации движений, предвосхищает в своем воображении целостное восприятие своего тела и овладение им. Этот единый образ достигается посредством отождествления с образом себе подобного как целостной формой; конкретный опыт такого построения единого образа – восприятие ребенком своего отражения в зеркале. Стадия зеркала представляет собой матрицу и набросок будущего «Я» (Лапланш, Понталис 1996).

В основании «стадии зеркала» лежит «преждевременность рождения», беспомощность, отсутствие моторной координации послеродовых месяцев, витальная зависимость от Другого, от матери. Судьба новорожденного – социализация или смерть. Хоть и с «опозданием» на несколько месяцев, зеркальный образ позволяет скоординировать моторные функции, и ребенок начинает овладевать своим собственным телом. Запечатлеваемый образ себя в дальнейшем действует как жизненно необходимая опора, без которого «Я» утрачивается в психотическом неразграничении внутреннего и внешнего.

На «стадии зеркала» создается нарциссический образ, синтезирующий единство собственного тела, образа его. Свидетельством иллюзорности этого единства является тот психотический распад целостности тела, который встречается при шизофрении. До «ста-

дии зеркала» ребенок переживает свое тело не как целостность, а как автоэротическую автономию его частей. Встреча с зеркальным двойником приводит ребенка в восторг, а опыт «удвоения реальности» призван нейтрализовать угрожающий распад образа тела. Отождествляя себя с образом, приходящим извне, ребенок делает первый шаг к признанию себя – собственного «Я». Это признание приходит извне, и оно всегда должно и будет приходить. Единство собственного «Я» будет носить отпечаток воображаемого, иллюзорного единства, поддерживаемого человеком на протяжении всей жизни. Признавая себя в других, человек будет радикально отчужден от себя в этой «объективирующей идентификации». Он будет соперничать со «своим собственным образом». Так, «Я» никогда не обретает свое собственное «Я»: «Я» – не своя собственность. Свой собственный образ сконструирован индивидом вне себя, он присвоен. Субъект обретает в воображаемом образе Другого формы образа собственного «Я».

По легенде Нарцисс влюбился в свой собственный образ, приняв себя за другого. Нарциссизм парадоксально хранит в себе образ Другого и оказывается непреложным условием социализации. Лакан (1999) говорит: «Нарциссизм стадии зеркала уже шаг к социализации». З. Фрейд объяснял нарциссический выбор объекта превращением агрессивности в любовь. Это превращение позволяет вытеснить агрессивность и вступить в социальные отношения. «Стадия зеркала» сочетает в себе нарциссическую любовь и агрессивность.

Одна из особенностей индивида в том, что человек может овеществлять отношения (например, овеществлением глубокого личного отношения любви является ребенок). На «стадии зеркала» же овеществляется самоотношение индивида.

Одно из существенных для психологической истории человека следствий «стадии зеркала» будет состоять в признании ребенком того, что образ, представленный в зеркале, – его собственный, он целостен, он постоянен, и вместе с тем что это именно образ, а не он – реально вне зеркала существующий. Встретив в зеркале свое отражение, ребенок пройдет путь от восприятия его как нечто чуждого ему до принятия его в качестве своего собственного.

Что не отражается в «зеркале», того, возможно, и нет. Вспомним дону Гаэтано из «*Todo modo*»: «Что неизвестно, того и нет» (Шаша 1976: 578).

Психоанализ вообще строится на детальном анализе ограниченного числа клинических случаев, на *case-study*: это относится и к Фрейду, и к Лакану. Как тут не вспомнить Н. А. Добролюбова:

«На них мою теорию поставила судьба». У Лакана есть знаменитый разбор клинического случая Маргерит Пантэн-Анзье, которая поступила в больницу после покушения на жизнь знаменитой парижской актрисы Югет Дюфло. Расследуя ее дело в течение полутора лет, Лакан заключает: в данном случае мы имеем дело с самонаказующей паранойей. Когда Маргерит наносит ножом удар актрисе, то метит она на самом деле в себя, ведь Дюфло – женщина ее мечты, ее идеал. Маргерит отождествляет себя с актрисой и тем самым выходит за пределы биологического тела. Маргерит и есть Югет (Мазин 2009).

Это не единственный клинический случай. Аналогичный мотив описан А. Королевым в работе «Самоубийство Джона Леннона», где отражение послужило мотивом убийства Леннона. Известно, что Леннона убил некто Марк Чепмен. В 60-е годы – в момент взлета «Битлз» – Джон одно время носил зеркальные очки, которые были тогда в моде у молодежи. В зеркальных очках отражение человека было наиболее ярким и четким. Сильнейший манок для психопата, отмечает Королев. В этих очках отражался любой, кто сумел увидеть вблизи живого идола. Исходная точка патологии коренилась именно в этом – Марк Чепмен мог легко отразиться-повториться в очках кумира и тем самым хотя бы мгновение посмотреть парой своих маленьких личиков, свиных пяточков, из стекол Леннона на окружающий мир. В этих маленьких кружочках на лице кумира помешанный имел шанс отразиться и, отразившись, присвоить себе часть его силы и славы.

Такое пралогическое (в смысле Л. Леви-Брюля) отношение к отражению характерно для примитивных представлений тех, кто живет в предтехническом обществе, – они видят в зеркале живое существо, двойника, который может жить собственной жизнью, похитив жизненную силу оригинала.

Словом, маньяк двойничества был соблазнен именно парой зеркал на лице своего божества. И он по-дикарски возжелал похищения силы кумира. Подлинность отражения удостоверена. Можно крутить пластинку. Идентичности сопряжены. Пора сводить счеты с жизнью. И кульминацией маниакальной истерии стал тот роковой день, когда Марк Чепмен принял окончательное решение убить Джона (Королев 2001).

В художественной литературе тема двойника проявляется неоднократно, но зачастую здесь действует другой закон – закон «волшебного зеркала». В фольклоре (частью и в литературе) отражается будущее. То, что кажется прошлым, – на самом деле будущее. То есть то, что мы открываем и реализуем сейчас, на самом деле было задумано уже давно.

Все это было представлено в сказочной картине мира, а, согласно Фрейдю, сказочная картина мира – это картина желаний.

Например, всем известны ковры-самолеты, которые описаны в литературе почти с библейских времен. Хотя идея преобладала в литературе Ближнего Востока, популярность сказок «Тысячи и одной ночи» перенесла ее в западную цивилизацию, и с течением времени возник аналог ковра – это самолет. Но известно также, что группа ученых из Франции и США разработала в 2007 году проект летающего ковра. Ковер-самолет XXI века представляет собой тонкий лист, который может двигаться по воздуху в заданном направлении за счет собственных колебаний. Согласно выкладкам специалистов, чтобы коврику длиной около 10 сантиметров и толщиной 0,1 миллиметр удержаться в воздухе, ему придется вибрировать с частотой около 10 герц и амплитудой колебаний около 0,25 миллиметров (то есть волны амплитудой в 2,5 раза больше толщины ковра должны будут пробегать по нему десять раз в секунду).

Не исключено, что и нынешнее клонирование, о котором непременно вспоминают, когда заходит речь о двойниках, – это тоже реализация желания, корни которого уходят в далекое прошлое. Цинь Ши Хуань-ди (259–210 годы до н. э.), правитель царства Цинь в 246–221 годах до н. э., император Китая в 221–210 годах до н. э., еще при жизни решил построить себе гробницу. Ближе к концу строительства он решил, что вместе с ним надо похоронить заживо всю его славную армию. Но вместо живых солдат были закопаны их терракотовые копии в натуральный рост. Реставрация найденного захоронения ведется до сих пор. Лица всех воинов очень выразительны, многие своим обликом напоминают современных китайцев. Среди китайцев бытует убеждение, что когда отреставрируют всех, многие найдут своих двойников.

Здесь нет ничего невозможного. Л. Сонди в свое время утверждал, что конечная цель фигуры предка заключается в том, чтобы полностью или частично повториться в жизни потомка, причем в той же самой форме экзистенции, в которой он проявлял себя в истории конкретного рода.

Двойник может быть у каждого из нас. К. Г. Паустовскому, юноше, которому суждено было стать знаменитым писателем, однажды довелось увидеть своего двойника.

По улице вели колонну военнопленных. «Я взглянул и почувствовал, как озноб прошел по телу. Навстречу мне шел усталым, но мерным шагом я сам, но только я был в форме австрийского солдата. Я много слышал о двойниках, но еще ни разу не сталкивался с

ними. Навстречу мне шел мой двойник. У него все до мелочей было мое, даже родинка на правом виске.

– Чертовщина! – сказал мой приятель. – Да это прямо страшно.

И тут произошло совсем уже странное обстоятельство. Конвоир взглянул на меня, потом посмотрел на австрийца, бросился к нему, дернул за рукав и показал ему на меня.

Австриец взглянул, как будто столкнулся, и остановился. И сразу остановилась вся толпа пленных, мы смотрели в упор друг другу в глаза, должно быть, недолго, но мне показалось, что прошел целый час» (Паустовский 1968а: 372).

И это понятно. Мало кому случалось пережить такое (см. об этом: Брудный 1998).

Момент родственной связи здесь не исключен. Среди жителей Австро-Венгрии было немало украинцев, а Паустовский на прямой вопрос Николая II: «Вы малоросс?» без колебаний ответил: «Да, Ваше Величество» (Паустовский 1968б: 215–216).

Ассоциативная связь понятий *самость* и *двойник* сомнений не вызывает. Х. Кохут говорит о том, что у человека самость образует два полюса, и вводит специальный термин – «биполярная самость». Первый полюс самости – это полюс базальных стремлений обладать силой и знаниями (полюс сил и притязаний). Находясь на этом полюсе, человек хочет развить свои силы, знания, т. е. это полюс внутреннего роста; второй полюс – это полюс руководящих идеалов (полюс идеалов и норм, формирующих рамки целей).

Между этими двумя полюсами вспыхивает дуга напряженности – некоторое подобие вольтовой дуги, которая освещает самость. Когда самость освещается, человек получает своего двойника в виде идеального образа себя (например, «я чемпион»), как «волшебное зеркало» предполагает сказочного двойника.

Переход на другой полюс биполярной самости приводит к мысли об изобретении, и люди придумывают те вещи, которые раньше отражались в фольклоре: это переход прогноза в проект.

Мы получили подтверждение функциональности идеи двойника экспериментальным путем. В исследовании принимали участие 80 человек, все они – игроки в компьютерные игры, причем проводят за игрой 5–6 часов ежедневно. Эта группа была названа экспериментальной, в качестве контрольной группы мы выбрали 82 человека, играющих в ролевые компьютерные игры, но проводящих за игрой всего 2–3 часа в неделю. Все испытуемые в исследовании – лица мужского пола в возрасте от 18 до 27 лет.

То, что в других ситуациях было бы представлено как бред, галлюцинации, в реальности компьютерных игр является социально дозволённым и управляемым процессом. Здесь из цепочки при-

чин и следствий изъят тот химический агент, который может являться продуктом искусственного изменения реальности и отношения к ней (например, психофармакологическое воздействие – наркотическое или алкогольное опьянение). В наших исследованиях проходит проверку гипотеза о возможной аналогии между игрой и измененными состояниями сознания.

Можно сказать, что реальность нашим испытуемым представлена в своеобразном «зеркале» – на экране компьютера.

В исследовании использовались проективные рисуночные тесты, в основе которых лежит механизм, описанный Фрейдом и известный как «проекция» (Фрейд 1989), а именно: проективная методика «Нарисуй человека» (К. Маховер) для диагностики неосознаваемых свойств личности, связанных с реальным окружением и поведением; проективная методика «Человек под дождем» (А. Абрамс, А. Эмчин) для диагностики личностных резервов и особенностей защитных механизмов наших испытуемых; проективная методика «Дом. Дерево. Человек» (Дж. Бук) с целью выяснения взаимоотношений с родителями у наших испытуемых; проективная методика «Несуществующее животное» (М. Дукаревич) для изучения представления испытуемых о самих себе и диагностики сформированности образа «Я».

Метод интерпретации рисуночных тестов построен на теории психомоторной связи.

При интерпретации любого графического теста следует прежде всего основываться на целостном первом впечатлении; определить, какие чувства передает испытуемый своим рисунком; обратить внимание на размер, форму, положение на листе и лишь затем последовательно проанализировать все детали, содержащиеся в рисунке.

Но глубинный смысл есть в том, как человек изображает самого себя. И этот смысл связан не просто с операцией тестирования.

Использование тестов имеет глубокие корни и носит архетипический характер.

Анализируя результаты проективных методик «Нарисуй человека», «Человек под дождем», «Дом. Дерево. Человек», «Несуществующее животное», мы выделили следующие параметры.

1. Положение фигуры на листе. В левой части листа – направленность в прошлое, в правой – в будущее, в центре – в настоящее.

2. Размер фигуры. Считается, что размер фигуры является важным показателем самооценки. Очень маленькая фигура рассматривалась нами как заниженная самооценка, средняя фигура – как адекватная самооценка, чрезмерно большая – как завышенная самооценка.

3. Страхи – выделенные (чрезмерно большие) глаза с подчеркнутыми зрачками.

4. Полоролевая позиция – фигура мужского, женского или среднего рода.

В тесте «Нарисуй человека» присутствуют рисунки с чрезмерно большими, выделенными глазами (57,1 %) с достоверным различием по отношению к контрольной группе (38,8 %, $P < 0,05$). В экспериментальной группе рисунок человека находится в левой части листа у 23,8 % испытуемых, а в контрольной группе – у 10,2 % ($P < 0,05$).

В проективном тесте «Человек под дождем», когда мы спрашивали, какого пола изображенная фигура, испытуемые отвечали, что среднего. Фигура человека среднего рода может свидетельствовать о неопределенной полоролевой идентификации. Этот же показатель наблюдается и в тесте «Несуществующее животное», где фигура представлена без определения пола: 21,4 % в экспериментальной группе и 12,2 % – в контрольной.

По результатам интерпретации этих методик мы предположили, что у геймеров (экспериментальная группа) есть ощущение опасности пребывания в объективной реальности и, возможно, как следствие, над восприятием реального мира у них преобладает мир фантазирования и иллюзорных представлений о жизни.

Но особенно интересным было обнаружение нескольких фигур в рисуночном тесте «Человек под дождем»: 10,7 % в экспериментальной группе, а в контрольной группе – 0 % ($P < 0,001$). При этом мы столкнулись с рисунками, где есть полное зеркальное отражение фигуры (3,7 %).



Рис. 1. Примеры рисунков нескольких человек в экспериментальной группе (тест «Человек под дождем»)

Рисунок второго человека может являться некоторым механизмом психологической защиты у испытуемых экспериментальной группы, так как он был обнаружен в тесте «Человек под дождем», а, как известно, данная методика ориентирована на диагностику силы «эго» человека, его способности преодолевать неблагоприятные ситуации, противостоять им. Одним из таких механизмов психологической защиты становится диссоциация, которая является нормальной частью системы защиты психики от потенциального ущерба, наносимого травматическим воздействием, как это было продемонстрировано Юнгом: травматический комплекс вызывает диссоциацию психического. Сам комплекс оказывается вне волевого контроля и по этой причине обладает качеством психической автономии (Юнг 1998). Но диссоциация означает множественную личность, то есть у наших испытуемых должно существовать два различных осознаваемых состояния, которые могут сменять друг друга без предупреждения, собственное «Я» должно быть фрагментировано на несколько отщепленных частичных собственных «Я» (Мак-Вильямс 2006). Мы не можем говорить о наличии диссоциации у наших испытуемых и склонны скорее предполагать, что происходит процесс формирования дополнительной личностной идентификации через нестандартный подход к восприятию своего образа «Я». Это тот двойник, о котором мы выше упоминали.

Анализируя результаты методики «Несуществующее животное», мы получили достоверные различия между группами в следующих показателях.

В экспериментальной группе в 44 % рисунков отмечается указание на древний возраст животных, а в контрольной – только в 10,2 % ($P < 0,01$). Возраст варьирует от 100 лет до нескольких миллионов, а в нескольких рисунках отмечался возраст бесконечности как вариант бессмертия.

Несколько голов у несуществующего животного в экспериментальной группе имеют 8,3 % рисунков, в контрольной группе – всего 2 %, но достоверных различий по этому признаку нет.

В рисунках несуществующего животного в 7,1 % случаев выявляется абстрактный рисунок в экспериментальной группе, в контрольной – 0 % ($P < 0,01$); наличие антенны: 8,3 % – в экспериментальной, 0 % – в контрольной ($P < 0,01$); механическое животное: 10,7 % – в экспериментальной, 2 % – в контрольной ($P < 0,05$); руки-крылья: 11,9 % – в экспериментальной, 2 % – в контрольной ($P < 0,05$).

В образе «Я» выявлены высокие показатели наличия страхов: 64,3 % – в экспериментальной, 44,9 % – в контрольной группе с достоверным различием ($P < 0,05$). Этот показатель можно расценить как устойчивый, поскольку он прослеживается и в социальном представлении о собственной личности в рисунке человека, и в образе «Я» в рисунке животного.

Сопоставляя все рисуночные методики в экспериментальной и контрольной группах, мы обнаружили, что в экспериментальной группе встречаются рисунки, где животное нарисовано в виде USB-шнура, животное живет в Интернете, дождь изображен в виде матрицы, а голова человека – в виде компьютера. В общей сложности рисунков компьютерной тематики – 4,8 % в экспериментальной группе, в контрольной же группе рисунков подобной тематики нет вообще ($\phi^* = 2,8$, $P < 0,005$).

Можно предположить, что процесс дополнительной личностной идентификации возникает как механизм психологической защиты, позволяющий испытуемым экспериментальной группы функционировать параллельно в виртуальной реальности и реальной действительности.

Как выше отмечено, механизм идентификации впервые описал Лакан при исследовании «стадии зеркала».

В виртуальной реальности при вхождении в пространство компьютерной игры, когда пользователь выбирает ролевой персонаж и начинает игру (впоследствии он видит себя на дисплее компьютера как конкретного персонажа), происходит разделение посредством визуализации образа себя. Это разделение внешнего и внутреннего: внешнее «Я» существует на дисплее компьютера, а внутреннее «Я» – как субъект. Увиденный в зеркале глаз (в случае компьютерной игры – глаз персонажа на дисплее компьютера) – это объект, но это уже не глаз субъекта, а его (отчужденная) репрезентация (Лакан 1997).

Объект всегда есть образ (*imago*), точнее – образ реального объекта, который субъект интегрирует в себя, по механизму интроекции придавая ему статус фантазма. Исходя из этого, ролевой персонаж игры является для пользователя тем образом, который может оказывать обратное влияние на формирование *ego* и его идентификации.

Вероятно, механизм возникновения дополнительных форм идентификации личности аналогичен «стадии зеркала». Графически это можно изобразить так:

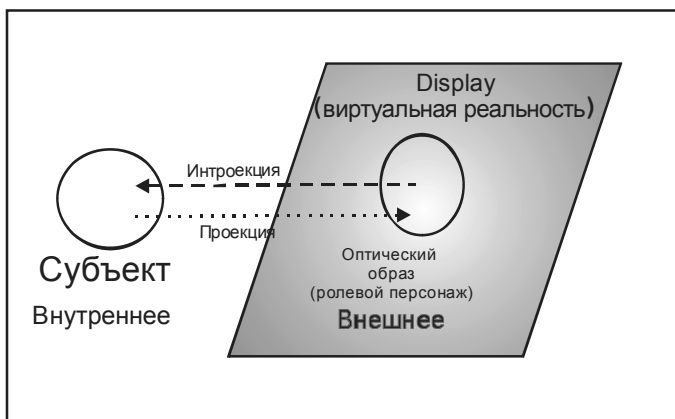


Рис. 2. Механизм возникновения дополнительных форм идентификации личности

Здесь любопытна возможность возвращения к «стадии зеркала». Конечно, это не более чем предположение, но вспомним, что, с точки зрения Фрейда, генитальная стадия психосексуального развития проявляет себя в пубертатном периоде во второй раз. Сначала эта фаза развития известна как фаллическая – между тремя и шестью годами интересы ребенка сдвигаются в новую зону, область гениталий. На протяжении фаллической стадии дети могут рассматривать и исследовать свои половые органы, проявлять заинтересованность в вопросах, связанных с половыми отношениями. Их представления о взрослой сексуальности обычно смутны, ошибочны и весьма неточно сформулированы, хотя Фрейд и полагал, что большинство детей понимают суть сексуальных отношений более ясно, чем предполагают родители. Затем идет латентная стадия, которая продолжается до наступления половой зрелости, после ее завершения начинают восстанавливаться сексуальные и агрессивные побуждения, а вместе с ними оживляется интерес к противоположному полу и возрастающее осознание этого интереса. Начальная фаза генитальной стадии (периода, продолжающегося от зрелости до смерти), характеризуется биохимическими и физиологическими изменениями в организме. Результатом этих изменений является характерное для подростков усиление возбудимости и повышение сексуальной активности (Фрейд 1989).

Возможно, что и «стадия зеркала» также проявляется во второй раз в жизни человека, но уже как некоторый механизм психологической защиты.

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. Лакан превращает зеркало в образец «воображаемого отчуждения субъекта», поскольку в зеркало смотрятся ради «самопознания» (Бенвенуто 2006).

Зеркальным образом, первичной идентификацией 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.

Литература

- Бенвенуто, С.** 2006. *Мечта Лакана*. СПб.: Алетейя.
- Брудный, А. А.** 1998. Двойники. *Мээрим* 1: 40–43.
- Горький, М.** 1931. Воспоминания о Льве Николаевиче Толстом. *О писателях* (с. 27–28). М.: Федерация.
- Королев, А.** 2001. Самоубийство Джона Леннона. *Искусство кино* 7: 55–57.
- Лакан, Ж.**
1997. Инстанция буквы, или судьба разума после Фрейда. В: Лакан, Ж., *Стадия зеркала и ее роль в формировании функции Я* (с. 7–15). М.: Логос.
1999. *«Я» в теории Фрейда и технике психоанализа*. М.: Гнозис; Логос.
- Лапланш, Ж., Понталис, Ж.-Б.** 1996. *Словарь по психоанализу*. М.: Высшая школа.
- Мазин, В. А.** 2009. *Введение в Лакана*. М.: Фонд научных исследований «Прагматика культуры».
- Мак-Вильямс, Н.** 2006. *Психоаналитическая психодиагностика: Понимание структуры личности в клиническом процессе*. М.: Класс.
- Паустовский, К. Г.**
1968а. Беспкойная юность. *Собр. соч.*: в 8 т. Т. 4. М.: Худ. лит-ра.
1968б. Великие годы. *Собр. соч.*: в 8 т. Т. 4. М.: Худ. лит-ра.
- Степанов, С.** 2002. *Век психологии: имена и судьбы*. М.: Эксмо.
- Уэллс, Г. Дж.** 1964. *Собр. соч.*: в 15 т. Т. 1. М.: Правда.
- Фрейд, З.** 1989. *Психология бессознательного: сборник произведений*. М.: Просвещение.
- Шаша, Л.** 1976. *Любим способом*. М.: Прогресс.
- Юнг, К. Г.**
1998. *Практика психотерапии*. СПб.: Университетская книга.
2008. *Символы трансформации*. М.: АСТ.