

ОБЗОРНО-АНАЛИТИЧЕСКИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Е. А. Натович, А. Ш. Тхостов, Р. Ф. Теперик

ПАТОЛОГИЧЕСКАЯ ЗАВИСИМОСТЬ ОТ АЗАРТНЫХ ИГР: ПСИХОАНАЛИТИЧЕСКИЙ ПОДХОД

В психоаналитической концепции сложно выделить единый психологический механизм возникновения и развития патологической игры. Ряд психоаналитиков полагают, что пристрастие к азартным играм является одним из вариантов склонности к риску. Они выдвигают несколько гипотез о психических структурах, вовлеченных в формирование патологического поведения, и о механизмах, на которых оно базируется. Однако, несмотря на видимые разногласия, существующие точки зрения не исключают, а, скорее, дополняют и расширяют друг друга. По мнению исследователей, бессознательная цель патологической игры — проигрыш, а не выигрыш. Он является поводом для аутоагрессии, при этом по-разному трактуются причины возникновения чувства вины. Психический мазохизм и эротизация боли указываются как основные источники бессознательных переживаний игрока.

Ключевые слова: патологический гемблинг, склонность к азартным играм, рискованное поведение, психоанализ, невроз.

Within a framework of a psychoanalytical concept it is not easy to define a single psychological mechanism of a pathological gambling addiction origin and development. Some psychoanalysts state that said addiction is one of manifestations of the risk predisposition attitude. They propose several hypotheses on certain psychological structures, which are involved in forming a pathological behavior and describe mechanisms which these structures are based on. But, visible controversies aside, current theories are not mutually exclusive, they rather supplement, augment and broaden one another. According to researchers, a pathological gambler is unconsciously driven not to win, but to lose. It is a case of autoaggression, differences lie in an interpretation of the guilt feeling origins. Psychological masochism and erotisation of pain are being shown as principal sources for an unconscious anxiety of a gambler.

Key words: problem gambling, gambling addiction, risk behavior, psychoanalysis, neurosis.

Натович Екатерина Александровна — студентка ф-та психологии МГУ. *E-mail:* katia.natowicz@gmail.com

Тхостов Александр Шамилевич — докт. психол. наук, профессор, зав. кафедрой нейро- и патопсихологии ф-та психологии МГУ. *E-mail:* tkhostov@gmail.com

Теперик Римма Федоровна — канд. психол. наук, доцент кафедры нейро- и патопсихологии ф-та психологии МГУ. *E-mail:* rimmateperik@mail.ru

Работа выполнена при финансовой поддержке РГНФ (грант №11-06-00257а).

Сначала мне представлялось странным, как это Федор Михайлович, с таким мужеством перенесший в своей жизни столько разнородных страданий (заключение в крепости, эшафот, ссылку, смерть любимого брата, жены), как он не имеет настолько силы воли, чтобы сдерживать себя, остановиться на известной доле проигрыша, не рисковать своим последним талантом. Мне казалось это даже некоторым унижением, недостойным его возвышенного характера, и мне было больно и обидно признать эту слабость в моем дорогом муже. Но скоро я поняла, что это не простая «слабость воли», а всепоглощающая человека страсть, нечто стихийное, против чего даже твердый характер бороться не может. С этим надо было примириться, смотреть на увлечение игрой как на болезнь, против которой не имеется средств. Единственный способ борьбы — это бегство.

А.Г. Сниткина, жена Ф.М. Достоевского

Азартная игра — распространенное, социально приемлемое и легальное занятие в большинстве культур мира. Это может быть игра со ставкой на что-нибудь ценное (обычно деньги) или на то, что произойдет событие, результат которого непредсказуем и обуславливается случайностью (Joseph, 1982). Азартная игра — одна из древнейших форм развлечения человека. Считается, что ее истоки восходят к древним культурам Египта и Междуречья. По легенде, древнеегипетский бог магии Тот создал пять важнейших для людей изобретений — геометрию, письмо (египетские иероглифы), счет, науки о звездах (астрономии и астрологию) и игру (по-видимому, аналог современной игры в кости). Все эти изобретения тесно взаимосвязаны и следуют одно из другого. Таким образом, изначально игра признавалась высшим, ниспосланным богом благом. Однако это «благо» может оборачиваться совершенно иной стороной, имея катастрофические последствия и даже разрушая жизнь человека. Речь идет о ситуации, когда игра становится единственным источником удовольствия, единственным ресурсом, зависимостью — гемблингом.

Гемблинг нередко имеет тяжелые последствия в виде серьезных социальных и финансовых трудностей, противоправных действий и высокого суицидального риска у игроков (Менделевич, Садыкова, 2003). Кроме того, среди азартных игроков отмечается высокая частота психосоматических нарушений в психической сфере (например, аффективные и тревожные расстройства, злоупотребление психоактивными веществами и расстройства личности).

Проблема зависимости в целом и гемблинга в частности так или иначе затрагивается в большинстве психологических школ и направлений, однако наиболее глубоко и многогранно она проработана в психоаналитическом подходе. **Цель** настоящей статьи — ознакомление читателя с взглядами различных зарубежных авторов на проблему патологической азартной игры в рамках психоаналитической концепции,

поскольку в современной российской литературе крайне мало источников, освещающих эту проблему в рамках данной концепции.

Патологическая азартная игра как рискованное поведение

В первую очередь необходимо понять, к какому именно классу явлений относят патологическую азартную игру. Некоторые авторы — Дюпарк, Джозеф, Адес, Лёжуаё, Швек, Смаджа — полагают, что ее целесообразно рассматривать в рамках понятия рискованного поведения (Dуrагс, 2006). Склонность к риску может иметь разные проявления — от риска жизнью при опасном вождении автомобиля и страсти к приключениям, альпинизму и т.д. до риска финансовым благополучием (и жизнью как следствием) при аддикции к азартным играм. Одним из первостепенных вопросов является следующий: с какой позиции рассматривать рискованное поведение — как отдельный феномен, разновидность адаптивного поведения, или как поведение, сопряженное с другими расстройствами (невроз, психоз, депрессия), одну из форм их проявления? Пытаясь найти ответ на данный вопрос, исследователи в первую очередь стремятся понять, чем является рискованное поведение. В рамках психоанализа существуют три основные точки зрения.

Первая состоит в том, что ключевыми факторами зависимости от игры, риска и боли являются мазохизм и со-возбуждение, связанное с болью и страхом. В статье «Непреодолимая тяга к смерти» Б. Джозеф (Joseph, 1982) описывает людей, у которых прикосновение к смерти является настоящей перверсией, и они вовлекают своего терапевта в нескончаемое садомазохистское отношение. Мазохистское удовольствие, связанное со страхом, происходит из отождествления части своего Я с травмами, пережитыми в раннем детстве. Эта часть Я воспроизводит травматический и болезненный опыт и налагает его на остальные части Я с садистским наслаждением. Это перверсное удовлетворение позволяет им не впасть в сумасшествие или циклотимию.

В рамках второй точки зрения рискованное поведение — одна из возможных форм аддикции (Dуrагс, 2006) наряду с алкоголизмом, табачной зависимостью, компульсивными нарушениями пищевого поведения, аддикциями от секса, работы и игры (Ades, Lejoуеux, 2001). Ясно, что все эти зависимости содержат витальный риск для подверженных им лиц. Термин «аддикция» применительно к азартной игре ввела Джойс МакДугалл, для которой этот термин не так ассоциирован с саморазрушением, как термин «токсикомания» (McDougall, 2000). Аддикция — это поиск наслаждения для контринвестиции психической боли, испытанной в первичных отношениях с матерью. В итоге вместо желаемого создания переходного объекта гемблер создает объект фетиша из-за аддиктивного отношения матери с ним. Ребенок не способен создать репрезентацию внутреннего спасительного объекта, он привязан к

внешним объектам, с которыми повторяет то же отношение взаимного растворения и преследования, которое свойственно догенитальному травматическому удовольствию, испытанному в первичном отношении с матерью.

Третья точка зрения сформулирована в рамках психосоматического подхода. Речь идет о травматическом неврозе и аутоуспокаивающем поведении, когда не сформировались иллюзия удовлетворения и фантазматический аутоэротизм. Один из авторов этой концепции, Ж. Швек, в работе «Добровольные каторжники» пишет, что людям с компульсивным желанием чувствовать себя беспомощными, переживать тяжелые ситуации, проявлять аутодеструктивное поведение, свойственно употребление парадоксального способа найти спокойствие в связи с травматическим возбуждением, не осознаваемым и не связанным с эротическими фантазиями. Для этого автора самоуспокоение является поведением, направленным против размышлений. Он полагает, что эти люди не пошли по психотическому пути, потому что их поведение полностью противоположно психотической иллюзорности; они также не пошли и по мазохистскому пути, так как обработка преследующего объекта не была осуществлена, и связанный с ним (с объектом) мазохизм не стал основным защитным механизмом (Szwec, 1998). Речь идет о людях, у которых, с одной стороны, границы и связи с окружением очень хрупки, поэтому их надо постоянно укреплять. С другой стороны, они борются с возвращением травмирующей ситуации, способной создать опасные психотические или психосоматические дезорганизации. В результате этого происходит расщепление Я. Одна часть их личности кажется нормальной, а другая остается «рабом большого количества», т.е. они не могут остановиться самостоятельно, им нужно «много» — получать много удовольствия, тратить много времени на его поиск и самоудовлетворение, много терять (проигрывать). Вместо механизма защиты, построенного на образе эротизированного объекта, эти люди выбирают поведение «против» и без объекта (ibid).

Таким образом, рискованное поведение рассматривается либо как тяга к смерти и саморазрушению, вызванная мазохистским отождествлением части собственного Я с травмирующей ситуацией и со-возбуждением; либо как аддикция, спровоцированная поиском замены материнского объекта и первичного догенитального отношения взаимной интеграции; либо как аутоуспокаивающее поведение, анестезирующее и заглушающее травматическую боль.

Чтобы продвинуться дальше в психоаналитическом понимании патологической зависимости от азартных игр, попробуем разобраться в механизмах, на которых она базируется. Тут также существует несколько точек зрения.

Первая предполагает в качестве основного механизма игровой зависимости либидинальное со-возбуждение, т.е. сексуальное удоволь-

ствие, связанное с любым возбуждением (Dugas, 2006). Этот механизм задействует минимум фантазии, объектных и либидинальных связей. Изначально он предполагает интериоризацию в детстве ограничений и запретов родителей на слишком активные («буйные») и опасные действия. В норме эти запреты интериоризируются в виде определенных внутренних границ. Однако субъекты со склонностью к смертельному риску их не усваивают.

Продолжением этой точки зрения является взгляд, согласно которому основным механизмом формирования зависимости представляется негативная галлюцинация, к которой субъект прибегает, чтобы заполнить пустоту, образовавшуюся вследствие отсутствия интериоризации запрета на чрезмерное возбуждение.

В клинической сфере часто встречаются субъекты, которые намеренно игнорируют боль и опасность и запираются в собственном мире, чтобы полностью отдаться своей страсти: аноректик не видит, как худеет тело, либо стремится к тому, чтобы оно исчезло; токсикоман ослеплен восприятием своих эмоций; аддиктивный спортсмен не воспринимает боль или опасность; равно как и аддиктивный игрок убежден в победе и не видит ухудшения своего финансового положения (Dugas, 2006). Часто при наблюдении подобных субъектов можно заметить, что они пытаются «убежать» от депрессии, психической боли, внутренней тревоги в рамках аффективных отношений с другими. Ощущения, движения, эмоции, происходящие из настоящей опасности, позволяют негативно галлюцинировать возвращение травмирующего прошлого; они затмевают его, когда возникают важные события в каждодневной жизни. Ввиду того что реальность постоянно преподносит возможности вновь пережить не переработанные старые травмы, они вынуждены использовать эти первичные механизмы защиты, чтобы анестезировать психику и стереть травматический след.

Психосоматологи (Ж. Швек, К. Смаджа) видят основной защитный механизм в автоуспокаивающем поведении, которое в свою очередь очень близко к негативной галлюцинации (Dugas, 2006; Szwec, 1998). Компulsive стремление пережить состояние беспомощности является травматофильным поведением. Для Швека цель этих форм поведения — противостояние фантазмам, кастрации, первичной сцене посредством травматического невроза, сравнимого с ажитацией младенца, которому не хватает ласки или если его мучают кормлением во время сна. Или же, например, ребенок депрессивной матери, который постоянно чувствует себя «брошенным» (как вариант может присутствовать фаза чрезмерной заботы), он переживает раннюю своеобразную моторную форму кастрации. А она в свою очередь приводит к compulsивной инвестиции негативно-галлюцинаторной боли и ажитации, создавая минимальную защиту от этой травмы. Ажитация в последующем развитии принимает форму компенсаторной склонности к риску в виде как

витальных (спорт, опасные приключения, экстремальное вождение), так и косвенных рисков (игра). Проработка садомазохистских фантазмов в терапии позволяет редуцировать психосоматическое поведение.

Еще один возможный механизм функционирования зависимости — компульсивное повторение «по ту сторону принципа удовольствия» и желание превосходства. Последнее состоит в желании занять активную позицию в травматической ситуации, которая ранее переживалась пассивно (Durance, 2006). Гипотеза сторонников данной точки зрения заключается в том, что у некоторых субъектов ранние травмы продолжают быть активными, несмотря на расщепление и вытеснение. При этом компульсия повторения направлена на воспроизведение травматической ситуации, что позволяет избавиться от травмирующего компонента с задействованием механизма, сходного с фрейдовским влечением к смерти. Компульсия рассматривается как попытка возвыситься над травмой посредством ее репрезентации. Важной является реакция окружающих и бессознательный призыв Другого, который проявляется в поисках риска. В то же время субъект продуцирует фантазм из того, что он пережил, и обеспечивает себе контроль благодаря конструированию исцеляющего и компенсаторного желания. Этот этап напоминает о рассуждениях Винникота о детской игре (Winnicott, 1971). Для того чтобы эта игра могла иметь защитную функцию, необходимо также подключить к ней первичный объект, что проявляется в желании сделать все зрелищным (т.е. задействовать других людей — зрителей). Зачастую это желание чьего-то соучастия идет вразрез с присущей рисковому аддиктам тягой к одиночеству, что усугубляет ситуацию.

И наконец, последний механизм связан с хрупкостью Я-идеального, вызванной нехваткой нарциссизма (Durance, 2006). Такие субъекты загнаны в угол своим страстным отношением к героическому и карикатурному Я, которое часто продуцировано желаниями одного из родителей в детстве. Они вынуждены укреплять свое хрупкое Я, прибегая к таким культурным ценностям, как соревнования, представления (performance), выставление напоказ себя как фетиша (ibid). Все эти ценности лежат в основе склонности к рисковому поведению, проявляющемуся в экстремальных видах спорта, в анорексии, токсикомании, гемблинге. Эти ценности опасны, так как бедны, карикатурны и распространяются на уязвимых людей, которые не унаследовали достаточно сильное семейное Сверх-Я, чтобы построить свою идентичность.

Патологическая азартная игра как невроз

Классики психоанализа рассматривали патологическую азартную игру как одно из возможных проявлений невроза. Безусловно, первый и основной вклад в психоаналитическое понимание гемблинга внес Зигмунд Фрейд. Его работа «Достоевский и отцеубийство» (Фрейд, 1991) и по сей день фигурирует практически в каждом психоаналитическом

труде, посвященном проблеме гемблинга. Чтобы понять Достоевского как личность, он не мог избежать анализа патологической склонности последнего к азартным играм. Фрейд начинает статью с того, что выделяет в «богатой личности Достоевского четыре лика: художника, невротика, моралиста и грешника» (там же, с. 407). Нетрудно догадаться, что с точки зрения психоанализа наибольший интерес вызывает именно невротик. В качестве доказательства невроза Достоевского Фрейд приводит «мнимую эпилепсию» — истерические припадки, имеющие сходство со смертью, вызванные страхом смерти и сопровождающиеся впадением в летаргический сон. По мнению автора, эти припадки являются символическим отождествлением писателя с отцом, которому он желает смерти, и одновременно самонаказанием за это желание. Но это желание, по мнению Фрейда, купируется страхом кастрации — наказания, которое он понесет в случае попытки устранить отца. Именно страх кастрации восстанавливает некий баланс «разрывающих» ребенка сил и способствует «успешному» прохождению стадии Эдипа. Рудименты этого желания модифицируются в чувство вины.

Восхищение отцом может спровоцировать и иное желание — понравиться ему, добиться его любви. Так проявляется бисексуальность, которая свойственна в той или иной мере каждому индивиду. Однако чтобы стать объектом любви отца, необходимо сделаться женщиной, что неизбежно ведет к той же самой кастрации. Образуется неразрешимая дилемма: страх перед отцом (и кастрацией) делает неприемлемой ненависть к нему; кастрация как «плата за любовь» также ужасна. Именно эта неразрешимость и приводит впоследствии к неврозу: развитая сверх нормы предрасположенность к бисексуальности становится одним из условий (способов) закрепления невроза. Более того, Фрейд видит в ней ключ для понимания любого невроза.

Кроме того, важную роль в становлении невроза играет личность отца: Сверх-Я воспринимает ее основополагающие качества. Если отец жесток, авторитарен, суров по отношению к матери, ребенку, то та же схема разыгрывается в отношениях Я и Сверх-Я. В этих отношениях Сверх-Я занимает садистскую позицию, а Я — мазохистскую, т.е. обретает пассивность-женственность, которую необходимо вытеснить. Мазохизм Я приводит к постоянной потребности в наказании — чувству вины, а любое наказание — это та же кастрация, которой так боится и желает невротик. Таким образом, Фрейд понимает Достоевского как «человека с особо сильной бисексуальной предрасположенностью, способного с особой силой бороться с зависимостью от чрезвычайно сурового отца» (Фрейд, 1991, с. 415).

Описанные выше отношения могут редуцироваться, если реальность не поощряет их развитие. Но в случае с Достоевским произошло именно так: характер его отца изменялся лишь в худшую сторону, что усиливало ненависть и желание его убить. Это привело Достоевского к

невыносимо острому чувству вины и потребности в наказании, которое было бы искуплением, избавлением от самоосуждения. В случае с известным писателем наказанием стали вполне конкретные долги, а также проигрыши в попытке расплатиться с ними посредством азартной игры. Таким образом, игра была для него также средством самонаказания. Он проигрывал все, и только после этого его совесть успокаивалась и он мог посвятить себя полноценному и продуктивному творчеству: «Он всегда оставался у игорного стола до тех пор, пока не проигрывал всего, пока не был совершенно уничтожен. Только тогда зло полностью торжествовало, демон наконец покидал его душу и уступал место творческому гению» (Fülöp-Miller, 1925, p. 34).

В последней части статьи Фрейд анализирует новеллу С. Цвейга «Двадцать четыре часа из жизни женщины», открывая связь между игрой и мастурбацией. По сюжету произведения героиню, находящуюся в одном из казино Монако, пленяют и завораживают ловкие руки героя, быстрая и страстная деятельность которых при игре в карты являет собой полную аналогию с данным «извращением». С. Цвейгом помимо ловкой деятельности рук героя подчеркнуты непреодолимость соблазна, священные и никогда не сдерживаемые клятвы «завязать», пьянящее наслаждение и нечистая совесть, которые присущи (по мнению З. Фрейда) как игре, так и мастурбации. Подводя итоги, Фрейд окончательно убеждается в подобной аналогии, поскольку ему не встречался ни один случай невроза, «в котором не играло бы роль аутоэротическое удовлетворение периода детства и созревания» (Фрейд, 1991, с. 426).

Однако Фрейд анализировал лишь литературные источники, ему никогда не приходилось вести психоанализ реального патологического игрока. В отличие от Фрейда у Эдмунда Берглера был опыт анализа порядка 45 успешных психотерапевтических случаев гемблинга (Valleur, Vucher, 2006), что позволяет с особым вниманием прислушаться к мнению данного автора.

Э. Берглер (Bergler, 2000) позиционирует себя как «строгий» преемник Фрейда; он начинает свою работу там, где Фрейд остановил свою. В своих работах Фрейд двигался в порядке, обратном развитию человеческой личности: начиная с генитальной стадии, он постепенно углублялся и дошел до изучения анальной, а затем и оральной стадии. Изучение именно оральной стадии и продолжил Берглер. Рассмотрим его теорию орального невроза, к которому автор относит и патологическую игру.

Известно, что от первых восемнадцати месяцев жизни не остается доступных воспоминаний, но в дальнейшем влияние этого периода можно найти в реакциях ребенка и взрослого. Развивая гипотезу Фрейда и Ференци о том, что на данном этапе ребенок живет в фантазмах магического всемогущества, Берглер высказывает следующую догадку: ребенок в своей автаркии полагает, что не мать его кормит, а

он сам является для себя источником питания и удовольствия. Получается, что грудь (или бутылочка) являются неотъемлемой частью его собственного тела. Ребенку кажется, что любое удовлетворение его желаний — результат его всемогущества, хотя в действительности это проявления любви и заботы матери. Это магическое и ложное представление о реальности. По мере того как его понимание расширяется, его настигает первое разочарование в жизни: фантазм и реальность не совпадают. Это разочарование не одномоментное. Каждая задержка с кормлением (пусть на незначительный с точки зрения педиатрии срок) пробивает серьезную брешь в его всемогуществе и нарциссизме. А далее его ждет неизбежная трагедия отнятия от груди. И все это вместе начинает крайне болезненное разрушение грандиозного фантазма инфантильного всемогущества. Вместе с разрушением автаркических фантазмов происходят изменения в поле агрессивности: каждая фрустрация вызывает гнев. Этот гнев чрезмерно превышает возможность его выражения, поскольку ребенок не может передвигаться и говорить. Позже эти ограничения сменяются иными — наказанием, моральным упреком и чувством вины. Объектами, вызывающими гнев, являются два священных для ребенка персонажа — мать и позже отец. Агрессия в итоге сталкивается с аргументом ребенка: «Как я могу так поступать с родителями, которые жертвуют собой ради моего блага?» С этого момента возникает амбивалентность: развиваясь в рамках вышеуказанных ограничений, в норме ребенок более или менее дипломатично адаптируется к окружению и отводит агрессию на менее значимые объекты. В случае патологии ребенок не смог «дипломатично адаптироваться» и отвести свою агрессию на другие объекты, он продолжает действовать исходя из первоначальной агрессивности с неизбежным чувством заслуженного наказания, сначала внешнего, затем внутреннего — чувства вины. В итоге он адаптируется к данным обстоятельствам и перестает бояться наказания. Так зарождается психический мазохизм: не отдавая себе сознательного отчета, ребенок бессознательно любит унижение, поражение, отказ. Если агрессивность против священных людей вопреки наказанию (и моральному упреку, чувству вины) продолжается, возникает серьезная проблема для детского либидо: как сохранять эту позицию и жить на базе принципа удовольствия? Эта проблема решается удивительным образом: боль, депрессия, наказание, чувство вины начинают доставлять удовольствие. Перефразируя Берглера, можно сказать: единственное удовольствие, которое можно извлечь из неудовольствия, — это обратить неудовольствие в удовольствие.

Берглер пишет, что в оральной стадии для психического мазохиста мать представляется в образе великого злодея (Bergler, 2000). Позже все источники «неудовольствия-обращенного-в-удовольствие» отождествляются в его бессознательном с этим «монстром». Более того, объективное удовольствие бессознательно является для него значительно

менее интенсивным, чем удовольствие «обращенное». Впоследствии многие источники объективного удовольствия бессознательно ставят себя мазохистом в такую ситуацию, когда они «вынуждены» причинить ему боль и тем самым принести сильнейшее для него наслаждение. Он предпочитает желаемому объекту ощущение отказа; ему, видимо, приятнее играть роль «отвергнутого ребенка», чем получить удовольствие от желаемого объекта.

Согласно Берглеру, в онтогенезе необходимо разграничить две фазы — генетическую и клиническую. Первая фаза подразумевает период раннего детства, когда последовательно имеют место либидинальные фрустрации, уязвляющие мегаломанию¹; гнев; моторная беспомощность (сначала экстериоризованная, затем интериоризованная); подавление агрессивности и направление ее на самого себя; либидинизация чувства вины. Вторая (клиническая) базируется на том, что Сверх-Я сопротивляется этому типу инфантильного удовольствия. Вследствие этого бессознательное Я создает новые второстепенные защиты, которые составляют тройной механизм оральности. Этот механизм представляет собой триединство последовательных стадий: на первой субъект бессознательно формирует в себе мазохистское желание быть отвергнутым своей матерью, создавая либо извращая ситуации, в которых какой-либо субститут образа доэдиповой матери будет отказывать ему в его желаниях. Далее он, видя сложившуюся ситуацию вполне логично, с его точки зрения, негодует и осознает, что его негодование оправданно, что он вправе защищать себя и ощущать псевдоагрессивность, вызванную отказом (вместе с тем он полностью игнорирует тот факт, что он сам автор данного отказа). И наконец, он жалеет сам себя, уверен, что «такая несправедливость может случиться только с ним», и упивается мазохистским удовольствием. Этот тройной механизм оральности порождает иллюзию о необходимости агрессивности, которая укрепляет Я, тогда как в бессознательной реальности желание быть отвергнутым, изгнанным и униженным преобладает. Под маской псевдоагрессивности оральный невротик наслаждается жалостью к самому себе и удовольствием быть жертвой (Bergler, 2000).

Начиная рассмотрение патологического игрока, Берглер (Bergler, 1943) предлагает обратить внимание на общественную оценку данного феномена. В обыденном представлении игрок выступает как «бездельник», который хочет иметь как можно больше денег в короткие сроки и без особого труда. Бессознательная реакция наблюдателя на наблюдаемую игру противоречива: когда игрок выигрывает, это вызывает своего рода восхищение как чем-то сверхъестественным, когда

¹ В лексиконе Берглера мегаломания понимается шире, чем разновидность паранойи. Ее можно охарактеризовать как мнимую самодостаточность, автаркию, всемогущество.

проигрывает, возникает ликование, злорадство. По мнению одних людей, выигрыш — вполне разумная цель, но ее достижение сложно и опасно. Другие выступают против игры по моральным, религиозным и социальным соображениям. Всех объединяет общее представление о цели игры, которая кажется очевидной, и у них никогда не возникает вопрос, хочет ли игрок на самом деле выиграть.

Исследование Берглера показывает, что все как раз наоборот: игрок — это невротик (в чем он согласен с Фрейдом), которым руководит бессознательное желание проиграть. Безусловно, на сознательном уровне игрок хочет выиграть. Более того, он абсолютно убежден, хотя это логически не обосновано, что он выиграет. В качестве иллюстрации можно привести слова жены Достоевского: «Он сказал, что он выиграет, как будто он уверен, что это зависит только от него». Подобная уверенность не встречается у «нормальных» людей, это явление бывает лишь у «патологических фанатиков». Речь идет об инфантильной убежденности в собственном всемогуществе, в детстве обычно «подпитываемой» взрослыми путем удовлетворения всех потребностей ребенка — в еде, сне, внимании и ласке. Столкновение с реальностью постепенно разрушает данную фикцию. Это разрушение — самое глубокое разочарование детства. По мере взросления ребенок отходит от «принципа удовольствия» и приходит к «принципу реальности». Он с большим трудом отказывается от этой фантазии; но жизненный опыт показывает, что есть вещи, которые невозможно изменить, как ни старайся. После неоднократных попыток пройти сквозь стену он видит, что шишка на лбу растет, а стена как стояла, так и стоит.

Жизнь по «принципу реальности» позволяет избежать многих неудач. В целом это универсальный принцип, по которому приходится жить в современном социуме. Но есть случай, когда следовать «принципу реальности» не представляется уместным, — азартная игра. Азарт — это случай. На него нельзя повлиять, будучи логичным, последовательным, ловким или «хорошим мальчиком». Игра бессознательно возвращает субъекта к старой фантазии о всемогуществе и мегаломании. Более того, она провоцирует «восстание против логики», основанное на принципе удовольствия, от которого невозможно отказаться². В данном случае ребенок обвиняет в травматическом разрушении «принципа удовольствия» в первую очередь своих родителей, которые ограничивали его всемогущество различными запретами. В то же время подобное «восстание» влечет за собой внутреннее наказание в виде чувства вины.

² Примерно об этом же писал Й. Хейзинга: «В одиночной игре достижение цели еще не означает выигрыша. Понятие выигрыша вступает в силу только тогда, когда игра ведется одним противником против другого либо двумя противными партиями.

Что такое выигрыш? Что выигрывается? Выиграть означает взять верх в результате игры. Но значение этого ставшего очевидным превосходства имеет тенденцию разрастаться в иллюзию превосходства вообще» (Хейзинга, 1992, с. 65).

Но скорее не за желание смерти отцу, как считал Фрейд, а за неповиновение, неподчинение авторитету, агрессию на него. Достоевский со свойственной ему пронизательностью отразил это чувство: «Я думаю, у меня сошлось в руках около четырехсот фридрихсдоров в какие-нибудь пять минут. Тут бы мне и отойти, но во мне родилось какое-то странное ощущение, какой-то вызов Судьбе, какое-то желание дать ей щелчок, выставить ей язык» (Достоевский, 1989, с. 604). Эта Судьба выступает в роли родителей.

Таким образом, замыкается порочный круг: за бессознательной агрессией на авторитет родителей следует чувство вины как неизбежное наказание за эту агрессию, которое в свою очередь вновь порождает агрессию. В итоге получается, что бессознательно игрок хочет проиграть. Проигрыш — это плата за невротическую агрессию, материальное выражение искомого наказания. Невротики переносят конфликт с родителями на невинных людей, которые в их бессознательном отождествляются с родителями. А поскольку агрессия, направленная на родителей, запретна, то и агрессия, направленная на их «заместителей», также запретна и, следовательно, требует самонаказания.

С точки зрения Берглера, сила, которая руководит игроком, происходит из бессознательного возрождения инфантильной мегаломании. Иными словами, игрок является «плохим мальчиком», который жаждет наказания за то, что он «нашалил» — проявил агрессию. Этот процесс противоречив, он имеет две грани — приятную и болезненную. С одной стороны, игрок испытывает удовольствие от агрессивного проявления инфантильной мегаломании, с другой — боль от наказания. Кроме того, проблема осложняется из-за мазохистской инфраструктуры, т.е. игрок получает удовольствие от боли, от аутоагрессии, которую представляет собой чувство вины; он «эротизирует» наказание. А поскольку ему необходимо искать вовне реализацию своих бессознательных процессов с объектами менее значимыми, чем родители, то он ищет наказания в игре — бессознательно хочет проиграть.

Однако не все невротики, прибегающие к механизму оральности, являются игроками, зато все игроки — оральные невротики. Основопологающая черта механизма оральности заключается в том, что он приносит мазохистское удовольствие под личиной псевдоагрессии. Но, тогда как другие оральные невротики разными способами загоняют доэдипову мать и ее заместителей в ситуацию отказа, игроки прибегают к особым уловкам. Они это делают, чтобы доказать бесполезность всех родительских законов и моральных принципов, ввиду того что в игре решающую роль играет случай. Становится понятно, почему игрок на 100% уверен, что он должен выиграть: заместителем доэдиповой матери в данном случае становится Фортуна, и сознательная уверенность в «доброте» дающей матери переносится на уверенность в выигрыше. И здесь же находит выражение бессознательный мазохизм: игрок жаждет

проиграть, как другие невротики жаждут отказа, чтобы снова и снова воспроизводить травмирующую ситуацию детства.

И все же, по мнению Берглера, игра — излечимый невроз. Однако игроки редко понимают, что это болезнь. Иногда семья настаивает на лечении, но не может ничего сделать без согласия самого больного. А он самостоятельно не осознает необходимости обращения к психиатру. Если же он, движимый отчаянием, все же обратится к врачу, то шансы на излечение высоки.

Заключение

Можно сказать, что в психоаналитической концепции сложно однозначно выделить механизм возникновения и развития патологической игры. Ряд психоаналитиков полагают, что пристрастие к азартным играм является одним из вариантов склонности к риску. Они выдвигают несколько гипотез о психических структурах, вовлеченных в формирование патологического поведения, и о механизмах, на которых оно базируется. Однако, несмотря на видимые разногласия, существующие точки зрения не являются взаимоисключающими, а, скорее, дополняют и расширяют друг друга.

Великие психоаналитики Зигмунд Фрейд и Эдмунд Берглер тоже не полностью сходятся во мнениях: первый предлагал искать перво-причину невроза (и патологической игры) на генитальной фазе развития личности, когда реализуется Эдипов комплекс; второй заглянул глубже и рассмотрел гемблинг как проявление орального невроза, зародившегося в первые месяцы жизни ребенка. Оба автора сходятся в том мнении, что фактически бессознательной целью патологической игры является проигрыш. Он является поводом для аутоагрессии, в которой так нуждается невротик. Однако авторы по-разному трактуют причину возникновения чувства вины (как проявления аутоагрессии): Фрейд видит ее в желании смерти отцу, чтобы стать обладателем матери, Берглер — в восстании против авторитета и утверждении инфантильной мегаломании. В обоих случаях имеют место психический мазохизм и эротизация боли как единственно возможный источник глубокого наслаждения для невротика. Вполне возможно, что существует два типа невротиков, склонных к аддикции от азартных игр.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Достоевский Ф.М.* Игрок // Собр. соч.: В 15 т. Т. 4. Л., 1989.
- Менделевич В.Д., Садыкова Р.Г.* Зависимость как психологический и психопатологический феномен (проблемы диагностики и дифференциации) // Вестн. клинической психологии. 2003. Т. 1. № 2. URL: <http://www.narcom.ru/cabinet/online/77.html>
- Хейзинга Й.* Homo ludens. М., 1992.
- Фрейд З.* Достоевский и отцеубийство // Фрейд З. Я и оно: труды разных лет: В 2 т. Т. 2. Тбилиси, 1991. С. 407—426.

- Ades J., Lejoyeux M.* Encore plus! Jeu, sexe, travail, argent. Paris, 2001.
- Bergler E.* The gambler: a misunderstood neurotic // J. of Criminal Psychopathology. 1943. Vol. 4. N 3. P. 379—393.
- Bergler E.* La névrose de base. Paris, 2000.
- Duparc F.* Les conduites a risque. De la mediologie et de l'anthropologie a la psychanalyse // Duparc F., Vasseur C. Les conduites à risques, au regard de la psychanalyse. Paris, 2006. P. 13—25.
- Fülöp-Miller R.* Dostojewski am Roulette. München, 1925.
- Joseph B.* Addiction to Near-Death // Int. J. of Psycho-Analysis. 1982. Vol. 63. P. 449—456.
- McDougall J.* L'économie psychique de l'addiction // Joyce aux mille et un visages / Ed. by F. Duparc. Losanna, 2000. P. 267—299.
- Szwec G.* Adultes naufragés, nourissons et perdition (Reflexions sur l'utilisation autocalmante du danger et de l'effroi) // Les galeriens volontaires / Ed. by G. Szwec. 1998. P. 37—57.
- Valleur M., Bucher C.* Le jeu pathologique. Paris, 2006.
- Winnicott D.W.* Playing and reality. L., 1971.

Поступила в редакцию
01.03.10