

АРОН БРУДНЫЙ
АНГЕЛИНА ДЕМИЛЬХАНОВА

**Двойники. Психология игры
и виртуальная реальность**



А. Брудный

Арон Брудный

**Двойники. Психология игры
и виртуальная реальность**

«Издательские решения»

Брудный А.

Двойники. Психология игры и виртуальная реальность /
А. Брудный — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-852039-6

Книга включает в себя два направления: (1) теоретические подходы к описанию ролевых компьютерных игр и (2) психология геймеров, увлекающихся этими играми. Обсуждаются возможности интерпретации компьютерных игр с позиций психоаналитического подхода Жака Лакана и аналитической психологии Карла Густава Юнга. В книге показывается, что увлечение компьютерными играми может быть своего рода «психотерапией», которая многим молодым людям позволяет избежать серьезных психических расстройств.

ISBN 978-5-44-852039-6

© Брудный А.
© Издательские решения

Содержание

| | |
|---|----|
| К читателю | 6 |
| Предисловие научного редактора | 7 |
| Вместо введения. Идея двойника в истории и культуре | 10 |
| Конец ознакомительного фрагмента. | 17 |

Двойники. Психология игры и виртуальная реальность

Арон Брудный
Ангелина Демильханова

Дизайнер обложки Татьяна Михневич

Научный редактор Нина Багдасарова

© Арон Брудный, 2017

© Ангелина Демильханова, 2017

© Татьяна Михневич, дизайн обложки, 2017

ISBN 978-5-4485-2039-6

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

К читателю

Судьба данной книги необычна. Ее история началась даже не с написания кандидатской диссертации Анжелины Демильхановой, и даже не с написания диплома, а с самых первых курсовых работ. У всех этих исследований был один и тот же научный руководитель – Арон Абрамович Брудный. У всех этих работ была общая тема – психология компьютерной игры.

Уже после защиты кандидатской диссертации появился замысел совместной книги, посвященной двойникам. Идея двойника довольно популярна в теоретических работах о виртуальной реальности, однако в работе Анжелины двойник впервые получил эмпирическое подтверждение и стал видимым. Он проявился в проективном тесте «Человек под дождем», при выполнении которого молодые люди, увлекающиеся компьютерными ролевыми играми, рисовали не одного человека, а двух. Сегодня несколько лет спустя можно говорить о том, что такое выполнение теста является диагностическим признаком при его интерпретации. Собраны десятки таких рисунков. Ни разу за эти годы еще не было случая, чтобы человек, рисуящий две фигуры в тесте «Человек под дождем» не оказался геймером. Но то, что эта вторая фигура имеет значение, стало понятно еще в процессе проведения первых психологических исследований, которые были сделаны Анжелиной еще в студенчестве.

Эта находка нуждалась в интерпретации. Отдельные идеи, которые касались того, что удвоение человека на рисунке связано с особенностями стадии зеркала, описанной Жаком Лаканом, были предложены в диссертации. Но тема двойника оказалась захватывающей и требовала продолжения. Так началась работа над книгой.

В 2011 году не стало Арона Абрамовича, и эта работа казалась прерванной. Однако разбор архива, записей сделанных под диктовку, набросков для глав будущей книги предоставили такой массив материала, что бросить книгу недописанной стало казаться невозможным.

Собранный материал мы вместе с Анжелиной стали приводить в порядок, кое-что дописывая, от чего-то отказываясь, перечитывая и пересматривая тексты и заметки А. А. Сначала была идея выпустить книгу к его 80-летию юбилею, потом этот срок пришлось отодвинуть еще несколько раз.

В итоге получился текст, который и публикуется в настоящем издании. На его подготовку ушло 5 лет. Сейчас кажется, что это не так уж много, учитывая то, что каждый абзац, который вошел в книгу много раз пересматривался и выправлялся. А этот процесс касался не только тех страниц, которые потом вошли в книгу, но и огромного множества тех, которые в нее не попали... Принимать решение о том, что какие-то фрагменты из книги надо удалить было особенно сложно.

В общем, при полноправной соавторской работе Анжелины работа над книгой, наконец, оказалась завершена. Многие из идей Арона Абрамовича, нашли в ней свое место, на пересечении мира игры, виртуальной реальности, психологии и философских размышлений. Хочется верить, что они будут услышаны и продолжены в работах других исследователей.

Нина Багдасарова, научный редактор, кандидат психологических наук, доцент кафедры Американского Университета в Центральной Азии, направление «Психология»

Предисловие научного редактора

Во второй половине 19 века в Европе возникло новое представление о человеке. Оно появилось в рамках медицинской парадигмы, в ходе лечения, которое называлось «лечение разговорами» – так отозвалась о психоанализе одна из первых пациенток доктора Фрейда. Этот новый вид лечения был основан на создании совершенно специфического типа дуальных отношений пациента и врача (впоследствии психотерапевта). Именно с этого момента человеку понадобился некто вроде двойника, или скорее некто, помогающий установить контакт со своим двойником или неизвестной бессознательной частью своего Я.

Одновременно, в «массовой» литературе, как раз возникающей в тот момент, стали все чаще звучать мотивы «раздвоения», и его граница проходила между «Я хорошим и светлым» и «Я злым и темным». Оскар Уайлд и его портрет Дориана Грея, Роберт Льюис Стивенсон с доктором Джекилом и мистером Хайдом, а также Эдгар По с Вильям Вильсоном – имена этих авторов и персонажей стремительно обретали популярность, переселяясь со страниц книг на сцены театров и на экраны синемаграфов.

Набирающий популярность новый жанр – научная фантастика – наполнялся другими сюжетами. Восставшие роботы и бунтующие машины вторили мотиву «раздвоения», поскольку во многом отражали страх утраты контроля. Этот страх перед своим творением, фактически, являлся страхом утраты контроля над собой.

В этой культурной ситуации (непредсказуемой «встречи с самим собой»!) психология как наука, особенно, психоаналитические теории предлагали определенные средства «защиты». Во-первых, психология предоставляла научные объяснения различным тревожным явлениям, а во-вторых в рамках той или иной интерпретации позволяла справляться с психологическими проблемами.

Фрейд, первым заговоривший о разделении Я, боролся за расширение независимости Эго от Супер-Эго и Оно (по крайней мере, там, где это возможно). Юнг, свою концепцию выстроил на преодолении разделения между Эго и бессознательным. Череда последующих теорий (может быть, только за исключением бихевиоризма и гештальт-психологии) развивалась под «знаком удвоения». Одни концепции подчеркивали глубину разрыва между частями человеческого Я, другие, наоборот, боролись за его интеграцию, но разделение оставалось базовой гипотезой. Термины, фиксирующие эту гипотезу, возникали и оставались работающими многие десятилетия: «кризис идентичности», «внутренний конфликт», «комплекс», «субличность» и т. д.

Сто лет спустя идея удвоения индивида перешла на новую стадию в связи с возникновением виртуального Я. Идея виртуального Я в чем-то повторяла, но во многом и превосходила идею бессознательной личности. Славой Жижек даже писал о возникновении новой телесности, поскольку он считал, что погружение в киберпространство может усилить наш телесный опыт (новая чувственность, новое тело с большим числом органов, новый пол). Кроме того, оно открывает возможность тем, кто управляет машинами, кто управляет киберпространством, буквально похитить наше (виртуальное) тело, лишая нас контроля над ним, так что никто больше не сможет относиться к телу как к своему собственному. И эта проблематика в настоящее время становится универсальной.

Хотя идея разделения Я давно стала господствующей в культуре, дуальные отношения «психотерапевт и пациент» затрагивали лишь небольшое число людей. Однако отношения между «виртуальным» и «реальным» Я сегодня касается почти каждого.

Данная книга посвящается людям, которые вступают со своим виртуальным Я в совершенно особые отношения – это те, кто увлекается ролевыми компьютерными играми. Феномен геймера является иллюстрацией многих проблем, актуальных для современной философской

дискуссии: проблема самоидентичности и устойчивости образа Я, проблема множественности, проблема границ между индивидами и группами индивидов, и, конечно же, традиционная философская проблема о том, что для нас сегодня является реальностью.

Идея о том, что наше представление о реальности конструируется, сегодня уже стала общим местом, и некоторые психологические концепции стали неотъемлемой частью этой идеи.

Тем не менее, настоящее время характеризуется тут особенным «разделением труда». Есть в этой сфере профессионалы (например, работники СМИ, рекламы или киноиндустрии), любители (например, блоггеры), и просто «наивные потребители», которые используют «уже готовые» миры и персонажи вместе с политическими конструктами и призывами. Отчасти это разделение напоминает и другую важную для нашего времени иерархию, которая подразумевает, что в мире, наполненном компьютерами, существуют программисты и инженеры, продвинутые пользователи, и просто пользователи, нажимающие кнопки на своем сотовом телефоне.

Насколько эти иерархии влияют на развитие нашего воображения? Смутные образы, которые возникали у нас при чтении книг, сменились конкретными лицами, фантастические предметы – трехмерными объектами. И даже эмоции и отношения, которые долгое время на экране кино оставались не до конца понятными и неопределенными, постепенно превращаются в язык готового штампа, в котором крупный план героя после реплики героини намекает на вполне очевидный «скрытый смысл происходящего». В мире тотальной визуализации текстов и смыслов наше воображение обретает новые характеристики, которые пока изучены очень мало.

Конечно, в мире, где все умеют писать, далеко не все становятся писателями, а в мире, где все умеют пользоваться компьютерами, наверное, не все станут веб-дизайнерами. Но все же... Сейчас нам еще очень сложно предсказывать каким изменениям подвергнутся привычные для нас психические процессы, связанные с пониманием, мышлением, воображением и творческими способностями в целом.

Когда речь заходит о компьютерных играх, то вопрос о сконструированной реальности выходит на первый план. С одной стороны речь идет об игре, то есть о процессе, в котором присутствует риск и возможны всякие неожиданности. С другой – это игра компьютерная, а значит полностью запрограммированная, и сколько бы ни было вариантов выбора у играющего, количество ответов со стороны игры всегда будет ограниченным.

О том, как и зачем возникает тесная связь индивида с этой «гипер-сконструированной» реальностью и написана эта книга. Книга о том, как кто-то из нас стремится обрести двойника в том мире, где можно быть уверенным в том, что вселенная абсолютно надежна. Появление новой группы людей, которых стали называть «геймерами» оказалось свидетельством того, что наше «Я», вопреки очевидности и здравому смыслу, действительно, не есть нечто «целое и неделимое». Все мы, так или иначе, размышляя о себе и о мире, исходим из понятия целостности личности, которая только при расстройствах теряет контроль над своим «Я». Собственно, увлечение компьютерными играми долго и рассматривалось как такое расстройство, наряду с «Интернет-зависимостью». Но сложно считать какое-то поведение расстройством, если количество людей, которые подпадают под его параметры, приближается к «статистической норме». То, что несколько лет назад считалось «Интернет-зависимостью», сегодня стало частью повседневности огромного числа людей – мы действительно живем сегодня в двух реальностях, приспособившая свое «реальное» и свое «виртуальное» Я к новым типам деятельности и коммуникации. Рост популярности компьютерных игр говорит о том, что и они требуют от нас более глубоко изучения и понимания.

При проведении настоящего исследования для анализа виртуальной игровой реальности было выбрано два психологических подхода. Один из них, связан с идеей целостной и интегрированной личности – это концепция аналитической психологии Карла Густава Юнга). Второй –

это психоанализ Жака Лакана, у которого структура субъективности, в принципе, не может быть сведена к единому «Я». Оба этих психолога являются одними из немногих, кто уделял особое внимание роли воображения и фантазии в нашей жизни. И эта роль с их точки зрения касается не только внутренних психических процессов, но и внешней реальности, образ которой мы формируем, для того, чтобы в ней жить.

Одним из самых ярких моментов в теории Лакана является открытие «стадии зеркала», того этапа в нашей жизни, когда у нас впервые возникает «образ Я». Он возникает благодаря тому, что на рубеже первого и второго года жизни мы видим свое отражение в зеркале. Но не только в нем. Мы отражаемся в реакциях близких людей, в том, как нас воспринимают окружающие и как они к нам относятся. Сегодня, благодаря виртуальной реальности «отражающих поверхностей» стало намного больше. А стадия зеркала, возможно, становится непрерывной из-за постоянной потребности идентифицировать себя среди других людей (и образов других людей), с помощью тех двойников, которых мы себе создаем.

Нина Багдасарова

Вместо введения. Идея двойника в истории и культуре

Радикально-психологическое направление в современной науке о человеке исходит из того, что самой природе индивида присуща тенденция к удвоению¹. С одной стороны, это связано с тем, что мы можем познать себя, только через встречу с другим человеческим существом, и в силу этого мы часто находим «себя» в других. С другой, мы часто внутри себя самих находим «другого», который становится объектом для самоанализа и рефлексии.

Именно этим объясняется тот факт, что вопросы теории и истории удвоения способны привлечь внимание любого человека на Земле. У интереса этого корни очень глубокие, архетипические, уходящие в доисторические времена. Идея двойника присутствует в фольклорных историях, мемуарах, мифах, разных произведениях искусства на протяжении всей истории человечества.

Все, конечно, читали (и видели на экране) историю знаменитой «Железной маски». Согласно легенде, королева Франции родила близнецов и, чтобы не подвергать страну риску гражданской войны (одни феодалы – за одного наследника, другие – за другого, права-то у них одинаковые), одного из близнецов решили – нет, не убить, кровь королей священна – но заточить в крепость, скрыв его навсегда. Как? Маской. Железной маской.

Это легенда.

Но на самом деле таинственный узник существовал, и его лицо действительно было скрыто маской (не железной, разумеется, долго носить железную маску просто невозможно), но черной, бархатной. Да и какая разница, из чего маска? Важно, что ее нельзя снять.

Так никто и не смог узнать, кто носил эту маску. Один человек мог – рыбак у стен крепости нашел однажды серебряную тарелку, на которой были нацарапаны рукою узника несколько слов (быть может, его имя, титул). Но, к счастью, рыбак не умел читать, он принес тарелку коменданту и был награжден. К счастью, потому что человеческая жизнь не дороже государственной тайны, а узнай он ее – кончилась бы жизнь его на плахе. Ведь кровь рыбаков не священна.

О человеке, прозванным Железной маской (он жил долго), нам доподлинно известно только одно: он был двойником.

Зачем иначе скрывать его лицо?

Брата-близнеца у Людовика не было, это, как считают историки, легенда. Но двойник быть мог.

Он может быть (хотя вероятность этого ничтожно мала) у каждого из нас.

У Константина Паустовского, юноши, которому суждено было стать знаменитым писателем, двойник был, и он его увидел.

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.

¹ Радикальная психология – научное направление, предложенное и развитое А. А. Брудным в книгах «Наука понимать» (Бишкек, 1996), «Пространство возможностей» (Бишкек, 1998), «Персонетика» (Москва, 2005).

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».

И это понятно. Мало кому случалось пережить такое².

Момент родственной связи здесь не исключен. Среди жителей Австро-Венгрии было немало украинцев, а Паустовский на вопрос Николая II о национальной принадлежности отвечал: «Я малорос, Ваше Величество».

Откуда же могут взяться двойники?

Здесь несколько объяснений.

Чисто статистически совпадения во внешнем виде, желаниях и образе мыслей не исключены. То есть это просто случайность. Но случайность не беспричинна. Одна из возможных и самых очевидных причин – родство.

У каждого из нас двое родителей, двое родителей у отца и двое – у матери, можно продолжать этот ряд, заняв немало строк печатного текста, но язык математики нам поможет: у каждого из нас 2^N предков, причем N число поколений. Примем, что одно поколение приходит вслед другому через 25 лет. У всех нас на памяти 1000. Тысячи лет. Так вот, за 1000 лет сменилось 40 поколений. 2^{40} это цифра, разумеется, приблизительная. Она очень велика – миллиарды и миллиарды людей. Воспользуйтесь калькулятором или просто листком бумаги и шариковой ручкой, чтобы убедиться, какое астрономически большое число предков у вас было. А тысячу лет назад людей на земле тогда жило несколько миллионов. А 10 тысяч лет назад?

О чем же говорят эти цифры? О том, что все люди на земле родственники. Конечно, если отдельные популяции по географическим причинам изолированы друг от друга (море, океан, и вообще далеко живут), то интенсивного генетического обмена между ними не происходит. Возникает разница во внешнем облике представителей этих популяций, разница иногда заметная. Но это лишь подтверждает факт родства: с кем-то родство теснее, с кем-то нет. Но все родственники.

Факты, как любил повторять один умный и страшный человек, упрямая вещь. В 2^{40} предков у каждого только за 1000 лет.

У Сола Беллоу, получившего Нобелевскую премию, было написано:

«Вдумайся! Демографы прикинули, что число живущих сейчас, в нынешнем столетии, составляет приблизительно половину всех, кто когда-либо жил на земле. Для человеческой души – какие возможности! Статистически вероятно, что свойства, находящиеся в генофонде человечества, сейчас вернулись в жизнь – и самые лучшие, и самые худшие. И все они ходят где-то рядом – Будда и Лао-цзы, Тиберий и Нерон. И ужасное, и возвышенное, и пока еще неизвестное – все это существует»³.

Таким образом, родство является одним из наиболее простых объяснений существования двойников. В этом ряду самым показательным является феномен однойцевых близнецов – не просто родственников, но фактических генетических двойников. Это явление с древнейших времен вызывает отношение, окрашенное священным трепетом и нередко угрозой. Известный французский ученый Рене Жирар, показал в своей книге «Насилие и священное», что появление близнецов тесно связано со страхом «утраты различий», хаотического смешения и разрушения социальной структуры сообщества. Этот глубинный страх, возможно, лежит в основе многих суеверий, связанных и с двойниками. Жирар не только связывает идею двойника с проблемой отделения себя от другого. Он говорит о том, что эта проблема указывает

² *Цит. по:* Брудный А. А. Двойники // Мээрим, 1998. – №1.

³ Там же.

нам на универсальное явление «мимесиса», или подражания, которое можно найти не только в природе (в форме мимикрии), но и в человеческой культуре⁴.

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

«В Италии неподалеку от Флоренции расположен город Сан-Джиминьяно. Когда-то его называли Сан-Джиминьяно с прекрасными башнями, город мало изменился со времен средневековья, но из 72-х башен или, как их называли, „небоскребов средневековья“, сейчас осталось только 14. В Сан-Джиминьяно и во Флоренции существовала традиция, согласно которой надстраивать родовые башни по предоставленному синьорией праву могли те лица, которые оказали услугу городу-государству. При этом указывался точный размер, на сколько футов можно надстроить башню, но никому и никогда не разрешалось надстраивать башню выше, чем башню Синьории. Если же заслуг становилось больше, то разрешалось рядом возводить вторую башню. За провинность могли срезать верхушку башни. Как, например, дом Данте во Флоренции, который стоит до сих пор обезглавленный».⁵ Башни символизировали заслуги, могущество и богатство проживавших в этом городе знатных семейств.



Рисунок. Башни Сан-Джиминьяно

Портретная живопись является более поздним явлением. Портрет же зачастую отражает (не намеренно) не только модель, но и облик самого художника. Однажды Леонардо да Винчи заметил ученику, рисующему натурщика: «Нос нарисуй покороче». «Да вы же не видели еще моего наброска», – воскликнул ученик. «Я видел тебя», – строго сказал Леонардо своему носатому ученику.

⁴ См. подробнее Роже Кайюа «Мимикрия», в кн. Кайюа Р. Миф и человек. Человек и сакральное. – М.: [битая ссылка] ОГИ, 2003.

⁵ Буров А. К. Об архитектуре, М., 1960. С. 56



Рис. «Воспроизведение запрещено» (художник Магритт Рене, 1937 г.)

Создание портрета сейчас также используется и в психотерапии. Врач по отношению к пациенту выступает в роли скульптора или художника. И таким образом, если врачу недоступен внутренний мир больного, он через его двойника (скульптуру или портрет) может воздействовать на индивида. Метод этот считается довольно эффективным и используется чаще всего при лечении шизофрении и других расстройств, связанных с кататоническими состояниями. По свидетельству Г. Назлояна, разработавшего метод терапии с помощью скульптурного порт-

рета, выход из состояния аутизма обычно начинается с первых минут создания скульптурного изображения головы пациента⁶.

Истории с двойниками, изображенными на портретах или отраженных в зеркалах, занимают значительное место в литературе. Наиболее известной из таких историй является повесть Оскара Уайльда «Портрет Дориана Грея». Этот сюжет повествует о молодом человеке, который был чрезвычайно красив, но бесчеловечен. Его внешность оставалась прекрасной, несмотря на все ужасные поступки, которые он совершал, но его портрет покрывался жесткими морщинами и все больше походил на злобного старика. Не в силах больше выносить встречи со своим собственным изображением, Дориан Грей пытается уничтожить портрет. Прибежавшие на шум слуги находят в комнате на полу тело старика и портрет очаровательного юноши.

Подобный сюжет присутствует и в рассказе Эдгара Аллана По, в котором герой на дуэли убивает своего злобного двойника, но оказывается, что тем самым он убил самого себя.

Раздвоение на «добрую» и «злую» половины личности описано и в классической повести Роберта Льюиса Стивенсона «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда», которая не только неоднократно переиздавалась, но и сотни раз экранизировалась. Доктор Джекил изобретает состав, приняв который, ему удается приобрести дополнительные физические способности и свободу от сдерживающих психологических механизмов для удовлетворения самых тайных и низменных желаний. Его альтер-эго, мистер Хайд, в итоге превращается в опасного убийцу. Также как и в предыдущих сюжетах, избавиться от Хайда доктор может, только убив себя самого.

Разделение на 2 половины (хорошую и плохую) существует и во многих комических сюжетах, одним из наиболее известных из которых является «Комедия ошибок» Шекспира. Если у Шекспира один из близнецов – пьяница и дебошир, имеющий семью, которая страдает от его образа жизни, то второй весьма положительный, одинокий романтический юноша. В более древних мифах о близнецах это разделение на «плохую» и «хорошую» части часто отражено в сюжетах, где один близнец имеет божественное происхождение, а второй – земное.

Таким образом, «идеальное Я» человека нередко оказывается снаружи. Крайняя степень отделения от индивида его «лучшей» части – это мифический сюжет о Нарциссе, прекрасном юноше, который влюбился в свое отражение, потому что не знал, что увиденное им изображение и есть он сам.

⁶ Назлоян Г. Зеркальный двойник. – М., 1994.



Рис. Картина аллегорического жанра «Нарцисс, смотрящийся в воду» (художник Брюлов К. П.).

Повесть Стивенсона приобрела необыкновенную популярность в силу того, что в ней отражена идея о том, что двойник внешний может быть, на самом деле, двойником внутренним. А кроме того, этот двойник оказывается тем, кто «исполняет» самые тайные желания индивида.

Двойник как «исполнитель» желаний присутствует в знаменитой легенде о рождении короля Артура. Артур был незаконнорожденным принцем, поскольку его мать леди Игрейна в момент зачатия Артура была замужем за лордом Горлуа, герцогом Корнуэльским. В нее влюбился король Утер, но эта любовь не могла осуществиться. Волшебник Мерлин придал Утеру черты герцога Горлуа, мужа Игрейны, благодаря чему они смогли встретиться. Произошло это благодаря чарам волшебника Мерлина, который придал Утеру черты герцога Горлуа – фактически превратил Утера в его двойника. Похожая история содержится в ирландской легенде «Любовь к Этайн». В этой истории молодой человек по имени Айлиль влюбился в Этайн – жену своего брата короля, и, поскольку эта любовь осуществиться не могла, он смертельно заболел. Этайн ухаживала за ним, полагая, что он находится уже на смертном одре. Однако спустя некоторое время молодой человек начал выздоравливать. Он рассказал Этайн, что влюблен и что для полного выздоровления ему необходима встреча с ней. Этайн согласилась прийти на свидание в тайное место, однако молодой человек признается ей, что свидание проспал. Тем не менее, Этайн уверена, что встретила его в назначенном месте в назначенное время. Они решают встретиться еще раз, но история дважды повторяется: Этайн встречает на свидании двойника Айлиля. На третье утро молодой человек говорит ей: «Как хорошо, что мы так встретились! Теперь я совсем здоров, притом же и честь твоя не пострадала!»⁷.

⁷ Ирландские сказки. Пер. Шерешевская Н. В.– М., 1993

Эти мифологические и литературные сюжеты связаны с еще одной важной идеей, близкой к идее двойников – это идея робота. По утверждению Томаса Лихи, проблема «человек-робот» являлась одной из основных проблем научной психологии 20 века. В начале века впервые был описан мысленный эксперимент известного психолога У. Джеймса с «автоматической возлюбленной»: «Представьте себе, что вы сильно влюблены: каждый обожающий взгляд, каждую нежную ласку, каждый слабый вздох вы считаете знаком того, что возлюбленная любит вас; все, что она делает, будет обусловлено любовью к вам, так же как ваши знаки обусловлены любовью к ней. Затем, однажды, вы обнаруживаете, что она – всего лишь машина, хитро построенная затем, чтобы демонстрировать знаки любви к вам; но она не обладает сознанием, будучи всего лишь машиной, имитацией возлюбленной. Вы все еще любите ее?»⁸

Сам Джеймс считал, что в такой ситуации продолжать любить невозможно. Он полагал, что в зависимости от того, считаем ли мы некое существо обладающим сознанием или лишенным его, мы будем испытывать в отношении него разные чувства и совершать разные поступки. Мысленный эксперимент «автоматической возлюбленной» вызвал широкую ответную реакцию и много обсуждений. Одни ученые поддерживали мнение Джеймса, другие считали, что нет разницы между возлюбленной-человеком и механической возлюбленной.

В этот же период начала XX века впервые появляется и слово «робот». Его в 1920 году придумал популярный чешский писатель Карел Чапек для своей пьесы «R.U.R.». В пьесе присутствовали человекоподобные механизмы, которых он назвал «лаборами» (от латинского *labor* – работа). Однако вскоре он дал им новое название, происходящее от словацкого слова – *robota*. Это слово не эквивалентно русскому слову «работа», которое на словацком звучит как *práce, robota* –

⁸ Лихи Т. История современной психологии (пер. с англ. Зуева Н., Малкова И.) (Мастера психологии). – СПб: Питер, 2003 г.

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.