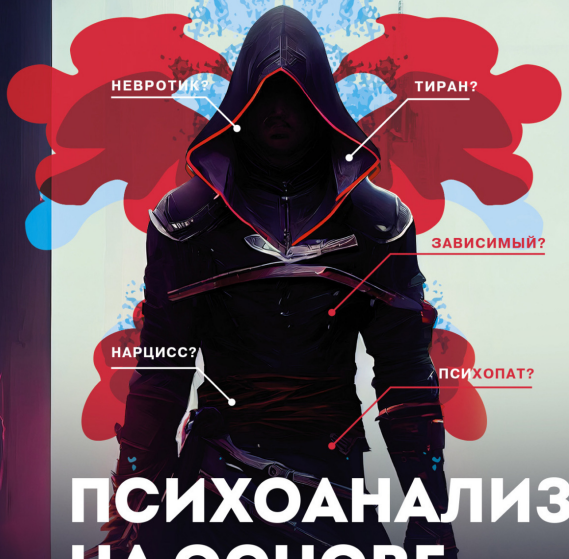
ВИДЕОИГРЫ
ГЛУБОКОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

ДЕНИС ПЕТРИШИН



ПСИХОАНАЛИЗ НА ОСНОВЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ВИДЕОИГР

ДЛЯ НЕПСИХОАНАЛИТИКОВ

Денис Витальевич Петришин

Психоанализ на основе персонажей видеоигр. Для непсихоаналитиков

Серия «Видеоигры: Глубокое погружение»

Текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69444418
Психоанализ на основе персонажей видеоигр. Для непсихоаналитиков:
Издательство АСТ; М.; 2023
ISBN 978-5-17-151839-4

Аннотация

Одна из важных составляющих любой видеоигры – ее персонажи. Взаимодействие с ними погружает нас в необычную атмосферу. Как способен на это набор из анимированных пикселей?

В каждом вымышленном герое угадывается реальный человек: со своими эмоциями, тревогами, мимикой, да и сами проблемы видеогероев оказываются не такими уж и выдуманными. Именно об этом расскажет Денис Петришин – практикующий психолог, создатель канала PsyCase и автор материалов для роликов

YouTube-канала TVG. На этот раз его клиенты – персонажи популярных компьютерных игр. Он разбирает любимчиков десятков тысяч игроков на бессознательные пиксели в лучших традициях Зигмунда Фрейда, заглянув гораздо глубже, чем мы привыкли.

Прочитав эту книгу, вы наверняка увидите в себе и окружающих то, о чем раньше даже не задумывались. Она будет полезна профессиональным психологам и тем, кто хочет понять, как создавать запоминающихся персонажей.

В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

Содержание

Часть I. Анализ персонажа и персонаж анализа 8
Сюжет, событие и психоанализ 8
Поле значений 12
Конец ознакомительного фрагмента. 16

Денис Витальевич Петришин
Психоанализ на основе персонажей видеоигр. Для непсихоаналитиков

*Посвящается моей жене **Дарье**, принявшей на себя первый интеллектуальный удар в восприятии этих материалов, а также моему наставнику **Алексею**, ставшему моим проводником в мире психологии.*

© Петришин Д. В., 2023
© ООО «Издательство АСТ», 2023

* * *

В данной работе будет отражено исследование вымышленных персонажей с позиции психологии и психоанализа. Условность, положенная в основу этого исследования, предполагает следующую договоренность: представим, что каждый из персонажей – живой человек. То есть мы уславливаемся на время расценивать каждого из них как действитель-

но существующего человека и задаемся вопросом: что можно о нем сказать, применяя к нему язык психологии и психоанализа? Следует сразу уточнить разницу между такими категориями, как единичное и общее. Психология как наука занимается общими явлениями. К примеру, когда в психоаналитической теории описываются принципы работы психического аппарата человека, речь идет о неких общих представлениях о его работе, свойственной, в сущности, всем людям. Поэтому, согласно Аристотелю, наука занимается т. н. вторыми сущностями.

Что это значит? Наука не изучает конкретно того же Аристотеля как личность (первая сущность). Она изучает личность вообще (вторая сущность), то есть явление «личности» у людей в принципе. Таким образом, теоретические выкладки психологии или психоанализа – это общее, в то время как исследование и понимание конкретного человека с применением теоретических выкладок – это единичное. Следовательно, любой вывод касательно представленного персонажа, во-первых, относится не к общему, а к единичному, а во-вторых, является мнением познающего субъекта. В психологической работе с живым человеком я делюсь своим предположением и видением того, что, почему и зачем с ним происходит. В живой практике человек может отвергнуть, опровергнуть или уточнить мои слова. Важно помнить, что задача психолога, психоаналитика или психотерапевта – не ставить диагнозы, а понимать и объяснять происходящее с кон-

кретной личностью.

Часть I. Анализ персонажа и персонаж анализа

Сюжет, событие и психоанализ

Что общего между сеансом психоанализа, рассказами вашего друга, хорошим кино или видеоигрой? Нарратив, то есть повествование. На сеансе психоанализа анализант рассказывает о событиях, которые видел или переживал. Рассказ вашего друга также обычно содержит в себе некую историю с действующими лицами. Хорошее кино тоже рассказывает, как правило, о людях и их отношениях. Вот и в основу большинства современных видеоигр положен хоть какой-то сюжет, в котором есть действующее лицо и другие «актеры».

Но нет истории без события. О чем рассказывают друг другу люди? О том, как что-то произошло. Собственно, на событии или событиях строится всякий сюжет, всякий нарратив, всякий рассказ. Люди рассказывают истории не только путем живой речи, что мы наблюдаем, слушая друга или своего анализанта. Люди также рассказывают истории с помощью мифов, романов, кино и видеоигр. По сути, все эти формы являются лишь разными способами рассказать другим людям о пережитых кем-то событиях.

Классическая структура истории довольно проста: в ней есть завязка, развитие конфликта, его кульминация и развязка. Если прислушаться к рассказам людей, то эту структуру довольно легко вычленить. Совершенно не имеет значения, в какой форме рассказывается история: при помощи речи, текста, изображения, музыки или интерактивного взаимодействия игрока с игровым миром. Важно лишь то, что всякая история говорит с нами на довольно простом структурном языке.

Ядром истории всегда является событие, а событие – это процесс некоего изменения. Истории, в которых есть повествование, но нет событий, кажутся обычно невыносимо скучными. В них ничего не происходит. С точки зрения аристотелевской логики само по себе событие не существует без вещи. То есть события есть постольку, поскольку есть вещи, и эти вещи находятся в движении. Грубо говоря, покоящийся камень не является событием как таковым, но если этот камень вдруг начнет куда-то двигаться и что-то делать, то для всякого человека подобная ситуация будет очень даже событием.

Понять, чем же все-таки является завязка в любой истории, можно через теорию функциональных систем, о которой мы еще поговорим подробнее в этой книге. Сейчас нам достаточно осознать, что завязка в истории – это рассогласование. Что происходит при рассогласовании? Случается то, чего не должно быть. Возникает расхождение ожидаемого и

реального. И вот именно это расхождение и должно быть в итоге устранено.

К примеру, вспомним сюжет игры A Plague Tale: Innocence. История начинается с того, что нам показывают, как Амиция весело проводит время со своим отцом, упражняясь в обращении с пращой. Затем на ее глазах гибнет собака, она возвращается домой вместе с отцом, напряженно общается с матерью и наконец встречается лицом к лицу со своим младшим братом Гюго. Всё это является не более чем экспозицией, которая вводит нас в курс дела: где происходят события, когда события происходят, с кем происходят эти события, в каких отношениях эти люди находятся? Это примерно то же самое, что вы слышите, когда значимый для вас человек начинает рассказывать вам историю, но прежде вводит в курс дела, чтобы вы понимали, кто есть кто и какова была обстановка перед тем, как всё случилось.

Завязка в сюжете A Plague Tale: Innocence начинается ровно в тот момент, когда происходит нечто такое, чего не должно быть. Причем это не должно быть и является тем, что должно быть устранено. Что это? Это вторжение в дом семьи Амиции воинов инквизиции, которые намерены забрать Гюго. Амиция пытается вывести своего брата из дома, им помогает их мама, и в конце концов сестра с братом успешно сбегают из дома, временно уходя от инквизиции. Это и есть суть завязки – это должно быть такое рассогласование, которое будет устраняться на протяжении всей истории. Иными

словами, образуется задача.

Задача требует решения, а значит – действия. Действие (борьба) – это совокупность поведенческих актов, направленных на устранение возникшего рассогласования. Поэтому действие (его форма и виды) определяется конечной целью – результатом. Собственно, то, к чему мы намерены прийти, и определяет то, как именно мы будем действовать.

В глобальном смысле результатов может быть два: либо ошибка, либо успех. Ошибка означает усугубление рассогласования и, соответственно, рост напряжения. Персонаж совершает некое действие, но это приводит лишь к увеличению числа и тяжести проблем. Так, Амиция и Гюго сбегают из захваченного инквизицией дома, но оказываются в деревне, в которой за ними устраивают охоту крестьяне. Задача не была решена – вместо этого ситуация лишь усложняется и требует новых решений и действий.

Успех означает достижение согласования и, соответственно, снижение напряжения. Амиция и Гюго в конечном итоге уничтожают главу инквизиции, что и является развязкой: ведущая задача решена, угроза со стороны инквизиции устранена. То, чего не должно быть, ликвидировано, хотя и с тяжелыми потерями.

Достижение конечного результата состоит из череды переходов от одного промежуточного результата к другому до тех пор, пока не будет получен конечный результат.

Имеет ли это отношение к психоанализу и к тому, что про-

исходит на психоаналитических сеансах?

Да.

Каким образом? Во-первых, потому, что аналитик работает с нарративами анализанта. Анализант рассказывает: словами, позой, жестами. И сама по себе аналитическая ситуация является событием, отражающим взаимодействия и отношения между анализантом и его аналитиком. По сути, всякий психолог или психиатр, находясь в контакте с клиентом, анализантом или пациентом, так или иначе оказывается в поле значений и в поле нарративов – он оказывается в событии.

Во-вторых, сама жизнь анализанта – это череда событий, причем таких, что анализант как психоаналитический субъект обычно от них страдает. Анализант – это своего рода персонаж, который оказался после некоторой завязки в борьбе, зашедшей в тупик. Вне зависимости от степени его страдания, будь то клинический уровень проблемы или внеклинический, субъект не может устранить рассогласование. Проще говоря, в его жизни происходит что-то, чего не должно быть, но он по какой-то причине не может исправить сложившуюся ситуацию сам.

Поле значений

Любое художественное произведение можно рассматривать с точки зрения его глобального ядра – семантического поля. Для простоты вместо понятия «семантическое по-

ле» будем использовать просто «поле значений». Идея в том, что такое поле значений состоит из различных компонентов, каждый из которых имеет свою смысловую нагрузку. Поле значений можно разделить на более конкретные категориальные группы: субъекты (персонажи), вещи (предметы), место и время, отношения и т. п.

К примеру, меч является вещью, которую использует субъект, то есть у субъекта есть определенное отношение к данной вещи, а сама эта вещь посредством активности субъекта вступает в определенные отношения с другой вещью – например, с головой врага.

В рамках создания художественного произведения мы можем рассматривать каждый компонент поля значений как необходимый либо случайный. Под необходимым компонентом я понимаю сознательное введение автором некоего элемента, будь то персонаж или вещь, призванного сыграть определенную роль (знаменитое «чеховское ружье»).

К примеру, автор сознательно вводит в историю такой элемент, как нательный крест на груди персонажа. Какое это имеет значение? Как минимум это может указывать на принадлежность героя к христианству. Однако далее мы можем увидеть, что этот персонаж ведет крайне аморальный образ жизни. В таком случае значение этого элемента начинает играть иными красками: мы видим резкое противоречие в характере данного персонажа, выраженное через знак – нательный крест (он является вещью).

Компонент произведения также может быть случайным. Под случайным компонентом я имею в виду бессознательное введение автором некоего элемента. Проще говоря, автор не ставил сознательной задачи поместить на грудь персонажа крест, но при создании своего произведения он всё же это сделал.

Важно отметить, что всякий поведенческий акт (будь то речь, написание текста и т. п.) – внимание! – не является случайным, а полностью обусловлен актуальной задачей. Даже если поведенческий акт был ошибочным (привел к неудовлетворительному результату), то само по себе действие всегда направлено внутренней программой в сторону достижения поставленной задачи.

То есть случайное появление компонента в произведении случайно именно потому, что не было сознательно предсказано, сознательно задумано и сознательно обработано. По всей видимости, отсутствие именно сознательной обработки данного действия связано с тем, что оно само по себе не требовало сознательных усилий, то есть задача решалась на более бессознательном уровне, подобно тому как человек не продумывает синтаксическую структуру высказываемого или записываемого предложения.

Иными словами, если в нем и присутствует какой-то элемент художественного произведения, то это результат сложного, динамического, психического отбора элементов, а не случайное событие. Ситуацию можно сравнить с процессом

включения света в комнате путем нажатия на кнопку выключателя: это действие не требует сознательного обдумывания и представления – человек нажимает на кнопку машинально. Задача решается бессознательно и быстро.

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.