

## Детские игры, азартная игра и игровая зависимость

АВТОНОМОВ Д.А. клинический психолог, ГКУЗ МНПЦ наркологии ДЗМ. Филиал №7; e-mail: d-avtonomov@yandex.ru

Приведено описание детских игр и прояснено их функциональное значение. Проанализирована психоаналитическая трактовка игры, показаны причины привлекательности азартных игр для взрослых индивидуумов. Представлен случай из нашей клинической практики — дословное, письменное изложение проективного задания выполнено пациентом 36 лет, зависимым от участия в азартных играх.

**Ключевые слова:** детская игра, психоаналитическое понимание игр, патологическая склонность к азартным играм

*Стать зрелым мужем — это значит снова обрести ту серьёзность, которую обладал в детстве, во время игр.*

Фридрих Ницше

Игра — это универсальное и спонтанное поведение ребёнка. В работе «Художник и фантазирование» З. Фрейд указывал: «Самое любимое и интенсивное занятие ребёнка — игра. Видимо, мы вправе сказать: каждый играющий ребёнок ведёт себя подобно поэту, созидая для себя собственный мир или, точнее говоря, приводя предметы своего мира в новый, удобный ему порядок. В таком случае было бы несправедливо считать, что он не принимает этот мир всерьёз; напротив, он очень серьёзно воспринимает свою игру, затрачивая на неё большую долю страсти. Игре противоположна не серьёзность, а действительность. Вопреки всей увлечённости, ребёнок очень хорошо отличает мир своей игры от действительности и с охотой подкрепляет свои воображаемые объекты и ситуации осязаемыми и видимыми предметами реального мира» [4].

Как писал Ж. Пиаже: «Игра — это верховенство ассимиляции над адаптацией» [11]. Для Ж. Пиаже игра заключается не в адаптации к реальному, а, наоборот, в подчинении реального удовлетворению потребностей момента: «Если интеллектуальная деятельность ведёт к равновесию между ассимиляцией и адаптацией, тогда как имитация продолжается ради себя самой, то можно сказать, что игра, наоборот, является, главным образом, усвоением или усвоением, превосходящим приспособление...» [11].

Согласно Ж. Пиаже:

- «Игра — это деятельность», но деятельность особая, осуществляемая непосредственно ради удовольствия, «тогда как серьёзная деятельность стремится к результату полезному и не зависящему от того, приятна ли эта деятельность»;

- «Цель игры ... заключается в ней самой...»;

- «В игре ...самые явные конфликты преобразуются таким образом, что «Я» берёт реванш: либо в результате устранения проблемы, либо вследствие того, что её решение становится приемлемым» [11].

Взгляды педиатра и психоаналитика Дональда Винникотта во многом были тождественны взглядам З. Фрейда и Ж. Пиаже. Согласно Д. Винникотту, функциональное значение игры у детей заключается в том, что дети играют:

- ради удовольствия;
- чтобы выразить агрессивность;
- чтобы преодолеть тревогу;
- чтобы расширить опыт;
- чтобы установить социальные связи;
- чтобы интегрировать личность;
- чтобы общаться [12].

В работе «По ту сторону принципа удовольствия» З. Фрейд указал на детскую игру с катушкой, в которую играл его полуторагодовалый внук, когда его мать уходила [5]. Этот ребёнок, по словам З. Фрейда, «был нежно привязан к матери, которая не только сама кормила своего ребёнка, но и без всякой посторонней помощи ухаживала за ним и нянчила его». З. Фрейд писал: «Этот славный ребёнок обнаружил беспокойную привычку забрасывать все маленькие предметы, которые ему попадали, далеко от себя в угол комнаты, под кровать и прочее, так что разыскивание и собирание его игрушек представляло немалую работу. При этом он произносил с выражением заинтересованности и удовлетворения громкое и продолжительное «о-о-о-о!», которое, по единогласному мнению матери и наблюдателя, было не просто междометием, но означало «прочь» (Fort). Я, наконец, заметил, что это игра и что ребёнок все свои игрушки употреблял только для того, чтобы играть ими, отбрасывая их прочь... У ребёнка была деревянная катушка, которая была обвита ниткой... Он бросал её с большой ловкостью, держа за нитку, за сетку своей кровати, так что катушка исчезала за ней, и произносил при этом своё многозначительное «о-о-о-о!», затем снова вытаскивал катушку за нитку из кровати и встречал её появление радостным «тут» (Da). Это была законченная игра, исчезновение и появление, из которых по большей части можно было наблюдать только первый акт, который сам по себе повторялся без устали в качестве игры, хотя большее удовольствие, безусловно, связывалось со вторым актом [5].

З. Фрейд высказывает две гипотезы (интерпретации), объясняющие, по его мнению, психологический смысл и значение этой детской игры. На первый взгляд они кажутся противоречащими друг другу, но это противоречие мнимое, оно лишь показывает всю глубину и широту психоаналитической мысли.

**Интерпретация первая.** Ребёнок посредством игры с отбрасыванием предмета пытался *совладать с тревогой*, связанной с тем, что мать оставляет его, превращая пассивное переживание в активное овладение. «Он возмещал себе этот отказ тем, что посредством бывших в его распоряжении предметов сам представлял такое исчезновение и появление как бы на сцене... Он был до этого пассивен, был поражён переживанием и ставит теперь себя в активную роль, повторяя это же переживание, несмотря на то, что оно причиняет неудовольствие, в качестве игры. Это побуждение можно было бы приписать стремлению к овладению (*Bemächtigungstrieb*), не зависящему от того, приятно ли воспоминание само по себе или нет» [5].

Впоследствии, возвращаясь к теме детской игры, Мелани Кляйн добавляет, что такое отсутствие матери переживается младенцем как следствие его деструктивных побуждений и что результатом этого является депрессивная тревога. В борьбе с тревогой используется каждый этап в развитии ребёнка, улучшающий его отношения с миром. Так ребёнок преодолевает тревогу с помощью неизменно возвращающихся предметов, заменяющих отсутствующих родителей. Таким образом, уточнение, сделанное М. Кляйн, позволило объяснить динамику и чередование разных видов игр. Она показала, что чередование игр неслучайно и что свои деструктивные и жестокие игры ребёнок искупает посредством конструктивных и спокойных игр. Все эти игры опираются на механизмы проекции и переноса [9].

Далее З. Фрейд привел **вторую интерпретацию**. Ребёнок отбрасыванием предмета пытается *выразить импульс мести* за те чувства, которые мать заставила испытать его вследствие своего ухода. «Отбрасывание предмета так, что он исчезает, может быть удовлетворением подавленного в жизни импульса мщения матери за то, что она ушла от ребёнка, и может иметь значение упрямого непослушания: «Да, иди прочь, мне тебя не надо, я сам тебя отсылаю» [5].

Развивая свои мысли глубже, ниже по тексту З. Фрейд высказывает ещё одно наблюдение и толкование, а именно: игра — это способ *аннулировать полученный ранее травматический опыт*, осуществляемый через идентификацию с агрессором. Через игровую активность пассивное переживание дополняется и отменяется активным поведением. «Если доктор осматривал у ребёнка горло или произвёл небольшую операцию, то это страшное происшествие, наверно, станет предметом ближайшей игры, но здесь нельзя не заметить, что по-

лучаемое при этом удовольствие проистекает из другого источника. В то время как ребёнок переходит от пассивности переживания к активности игры, он переносит то неприятное, что ему самому пришлось пережить, на товарища по игре и мстит таким образом тому, кого этот последний замещает» [5].

Мы полагаем, что психодинамическое понимание феноменов детской игры, фантазий и возможных психологических механизмов, стоящих за игрой, может помочь прояснению феномена игры азартной. З. Фрейд указывал: «Взрослый в состоянии вспомнить о том, с какой глубокой серьёзностью он когда-то отдавался своим детским играм, и, сопоставляя теперь свои мнимо серьёзные занятия с теми детскими играми, он сбрасывает слишком тяжёлый гнёт жизни и домогается глубокой притягательности юмора. Стало быть, юноша, прекращая игры, по видимости, отказывается от удовольствия, которое он получает от игры. Но кто знаком с психической жизнью человека, тот знает, что едва ли что-нибудь другое даётся ему столь трудно, как отречение от однажды изведанного удовольствия. Собственно, мы и не способны от чего-либо отказаться, а лишь заменяем одно другим; то, что кажется отречением, в самом деле есть образование замены или суррогата» [4].

Азартная игра — это, прежде всего, высокорискованная деятельность, предполагающая наличие ставки на то, что произойдёт событие, результат которого не определён и непредсказуем. В некоторых азартных играх, например в покере, результат обусловлен сложным сочетанием мастерства игрока и воли случая. В результате азартной игры происходит перераспределение материальных благ — одна сторона выигрывает и завладевает тем, что было поставлено на кон, а другая, соответственно, проигрывает и теряет. Азартная игра — это структурированная деятельность, игра по заранее озвученным (публичным) правилам. Азартная игра всегда выделяет победителей и побеждённых, результаты игры не могут быть пересмотрены или отменены. Итак, можно говорить о том, что внутренней психологической сущностью азартной игры, согласно нашему пониманию, является постепенно нарастающее психическое напряжение (и следующая за ним разрядка) от осознания риска потери имеющейся ценности в сочетании с надеждой выиграть нечто более ценное при неопределённом исходе развития событий. В каком-то смысле игра сама по себе является регрессивной практикой, возвращением в детство. Как мы указывали раньше, азартные игры в казино способствуют регрессии [1]. Регрессия означает возвращение к менее зрелому уровню психического развития, представляет собой отход от более развитых и зрелых стадий психической организации к способам деятельности, характерным для более ранних периодов жизни.

З. Фрейд связывал воедино игру и фантазию, в частности, он указывал: «Так и юноша, когда он прекращает играть, отказывается всего лишь от опоры на реальные объекты; теперь он фантазирует, вместо того чтобы играть. Он строит воздушные замки, творит то, что называют «сны наяву». Полагаю, что большинство людей в разные периоды своей жизни творит фантазии. Именно этот факт долгое время упускали из виду и потому достойно не оценили его значение. Фантазирование взрослых наблюдать труднее, чем игры детей. Ребёнок играет, даже оставаясь один, или образует психически замкнутый кружок для удобств игры, но, хотя он ничего и не демонстрирует взрослым, он ведь и не скрывает от них свои игры. Взрослый, однако, стыдится своих фантазий и скрывает их от других людей, он оберегает их как свою самую душевную тайну и почти всегда охотнее, видимо, признаётся в своих проступках, чем поделится своими мечтами. ...Это различие в поведении играющего и фантазирующего находит своё достоверное обоснование в мотивах каждого из двух видов деятельности, всё же продолжающих друг друга» [4].

Азартная игра на деньги привлекательна в глазах взрослого играющего ввиду того, что:

1) играя, человек, не прикладывая больших усилий, просто и легко может выиграть деньги, не затрачивая на это силы и не трудясь, к тому же получая от этого удовольствие;

2) игра — это свободная деятельность, в ней нет принуждения. Человек свободен выбирать, где, сколько, когда, во что и по каким ставкам играть, когда остановиться и выйти из игры;

3) игра — это деятельность, благодаря участию в которой человек уходит от повседневной рутинизированной жизни с её хлопотами и переключает своё внимание, отвлекаясь от забот и проблем;

4) игра — это деятельность, благодаря которой играющий может изменить настроение, снять напряжение или, наоборот, испытать возбуждение и приятное волнение;

5) игра — это состязание, проверка сил: концентрируясь на акте игры, игрок сражается с противником, которого сам вызвал на бой, тренируясь в настойчивости, проницательности и расчётливости;

6) игра — это вызов Фортуны, Судьбе и, делая ставки, игрок «принуждает» её дать ответ: она за него или против него;

7) рискуя в обстоятельствах игровой неопределённости, игрок тренируется в своей способности предсказывать будущее, развивая воображение и фантазию. В игре чередуются контрастные эмоциональные состояния: напряжение, страстное ожидание ответа, триумф победы или горечь поражения;

8) играя, человек думает, что развивает в себе какие-то особые умения и качества, которые ценны не только в игровом зале, но и за его пределами. Например, такие, как способность быстро принимать решение, настойчивость в достижении своей цели, высокая концентрация внимания и работоспособность;

9) игра — это церемония, времяпровождение и особый ритуал, а всякий ритуал успокаивает;

10) играя, игрок подражает другим игрокам, ощущая тем самым свою особую принадлежность и избранность;

11) игрок — это некто больший, чем человек, играющий в определённые виды игр. Участие в играх способствует формированию/расширению идентичности «Я» («Я — Игрок»). Игрок — носитель определённой философии, мировоззрения, отношения к жизни и деньгам. В игре игрок обретает смысл существования, реализует себя и раскрывает свой потенциал.

Таким образом, мы можем увидеть, что функциональное значение азартных игр во многом повторяет значение игр ребёнка в детстве, на что указывали З. Фрейд, Д. Винникотт и Ж. Пиаже [4, 11, 12]. Игра для взрослого представляет собой буквальное «разыгрывание» его фантазий. З. Фрейд писал: «...Никогда не фантазирует счастливый, а только неудовлетворённый. Неудовлетворённые желания — движущие силы мечтаний, а каждая фантазия по отдельности — это осуществление желания, исправление неудовлетворяющей действительности. Побудительные желания различаются в зависимости от пола, характера и от условий жизни фантазирующей личности; однако без натяжки их можно сгруппировать по двум главным направлениям. Это либо честолюбивые желания, служащие возвышению личности, либо эротические» [4].

Феномену игровой зависимости З. Фрейд посвятил работу «Достоевский и отцеубийство» [6]. В ней он ссылается на небольшой рассказ Стефана Цвейга «Двадцать четыре часа из жизни женщины». В нём рано овдовевшая женщина, мать двоих сыновей, оказывается в казино, где её внимание привлекают руки юноши, игрока, который проигрывает всё и уходит из игорного дома с намерением покончить жизнь самоубийством. Она следует за ним, соблазняет его, даёт ему деньги, берёт с него слово не играть и уехать из города. На следующий день они расстаются. Затем, вернувшись в казино, она обнаруживает там этого молодого человека, как ни в чём не бывало продолжающего играть. Она с возмущением напоминает ему о принесённой клятве. Он же в ответ с ненавистью швыряет ей деньги, выговаривая за то, что она сорвала ему игру. Расстроенная, она уезжает из города, впоследствии узнав, что юноша всё же покончил с собой. З. Фрейд обращает внимание на то, что молодой человек «губит себя собственными руками», и даёт

следующую интерпретацию: «Грех» онанизма замещается пороком страсти к игре... Непреодолимость этого соблазна, искренние и никогда не сдерживаемые клятвы никогда больше не делать этого, дурманящие голову наслаждение и мучающая нас совесть, которая нашёптывает, что мы будто бы губим себя сами (самоубийство), — всё это при замене онанизма игрой остаётся неизменным» [6].

«...Несчётное количество раз давал он [Ф.М. Достоевский] молодой жене слово или честное слово больше не играть или не играть в этот день, и он нарушал это слово, как она рассказывает, почти всегда. Если своими проигрышами он в очередной раз доводил семью до нищенского положения, то это позволяло ему испытать ещё одно патологическое удовлетворение» [6]. За 10 лет до этого в другой своей работе «Печаль и меланхолия» З. Фрейд писал о наличии косвенной связи между самоистязанием и удовлетворением садистических тенденций: «Самоистязание меланхолика, которое наверняка приносит ему наслаждение, совершенно так же, как подобное происходит при неврозах навязчивости, даёт ему удовлетворение садистических тенденций и реализацию ненависти. В обоих случаях пациентам удаётся через самоистязание, своеобразным обходным путём мстить первоначальным объектам и мучить любимых людей путём заболевания — они заболевают, чтобы не показать свою враждебность к этим близким людям непосредственно» [8].

З. Фрейд завершает свою работу «Достоевский и отцеубийство» следующими словами: «...Игровая страсть и безрезультатные стремления освободиться от неё и связанные с нею поводы к самонаказанию являются повторением потребности в онанизме...» [6].

Психоаналитическое понимание этиологии патологической склонности к азартным играм на первоначальном этапе сводилось к представлению о том, что патологическая азартная игра являет собой невротический симптом, посредством которого индивидuum аутоэротически удовлетворяет свои сексуальные импульсы. Конфликт вокруг игры рассматривался через призму регрессии как «новое издание» детской и подростковой мастурбации у взрослого индивидуума, в котором акт игры выступает как суррогатное сексуальное возбуждение. Выигрыш служит эквивалентом оргазма (оргазмоподобным феноменом), а проигрыш соответствует фантазии о наказании кастрацией.

С позиции психоанализа понятия *желание* и *влечение* не тождественны, это не синонимы. Мы полагаем наличие «разрыва» между желанием и импульсом влечения. На примере пациентов, страдающих от патологической склонности к участию в азартных играх, это различие проявляется для них самым очевидным и драматическим образом. Игрок приступает к участию

в азартной игре, имея желание выиграть побольше денег, но в процессе игры незаметно для себя осуществляет таинственный переход — переход от желания результата (выиграть, обогатиться) к тому, что он начинает находить удовольствие от самого игрового процесса. Выигрыш постоянно ускользает от него или он всегда недостаточно велик. Безуспешное повторение задачи даёт ему (пациенту) непосредственный выход — прямое получение удовольствия от совершения повторения. То, что ещё какое-то время назад представлялось игроку прагматичным действием — отныне сосредоточение всех его ценностей и жизненных интересов. Влечение в противоположность инстинкту появляется тогда, когда то, что было первоначально побочным продуктом, превращается в самостоятельную цель (феномен «сдвига мотива на цель»). Неслучайно З. Фрейд в своих работах осознанно использовал немецкое слово *Trieb*, а не *Instinkt*. Инстинкт — биологически детерминированное поведение, характерное для вида, в целом, и развивающееся по наследуемой схеме. Влечение — это процесс, при котором некоторое давление подталкивает организм к определённой цели [3]. Игровой процесс — второстепенная цель превращается в самоцель, в самостоятельный (первичный) источник наслаждения.

Закономерен вопрос: как так происходит, что переживание удовольствия, которое изначально было побочным продуктом — сигналом того, что биологическая цель достигнута, — превратилось в самоцель? Как указывал Блаженный Августин: «Желание есть вождество отсутствующих вещей». Желание возникает из нехватки, отсутствия в реальности и имеет цель — удовлетворение. Влечение, в свою очередь, основано на циркуляции — бесконечном движении как таковом. Влечение, по З. Фрейду, находится под властью «навязчивого повторения». Аддиктивные пациенты выступают как жертвы навязчивого повторения, а навязчивое повторение — это неконтролируемый бессознательный процесс, при котором субъект сам ставит себя в затруднительное положение, забыв о том, что он повторяет свой прежний опыт, более того — будучи совершенно убеждён, что его поведение полностью обусловлено настоящим моментом [3].

Для некоторых субъектов азартная игра становится способом получения предварительного возбуждения, своеобразной формой «предварительных ласк». В работе «Экономическая проблема мазохизма» З. Фрейд указывал: «В серии ощущений, связанных с напряжением, мы, как кажется, непосредственно чувствуем прирост и убыль величин раздражения, и нельзя сомневаться в том, что имеются приносящие удовольствие напряжения и приносящие неудовольствие спады напряжения. Состояние сексуального возбуждения — яркий пример подобного связанного с удовольствием увеличе-

ния раздражения, но, конечно же, не единственный» [7]. Само по себе это предвозбуждение не даёт разрядки, напротив, оно ведет к ещё большему нарастанию напряжения, создаёт и готовит почву для последующего сброса напряжения через оргазм.

В свою очередь, возбуждение от неустанной и безостановочной игровой деятельности, иногда доходящее до полного психического и физического истощения, которое воспроизводит игрок в игровом зале, становится особой формой получения удовольствия — оргазма «Я». Для подобных состояний психиатр-психоаналитик Жак Лакан ввел термин *наслаждение* (*jouissance*, *франц.*) [10]. *Jouissance* — особая форма психического функционирования, связанная с сексуальностью, которая, однако, отлична от удовольствия. Об аффекте «наслаждения» можно говорить тогда, когда субъект «разряжает» свои влечения на самом себе (в своём теле). *Jouissance* тут означает избыточное «женское» наслаждение, находящееся вне логики иерархии эрогенных зон тела и не замешанное на ситуации начала и конца полового акта. Играя, игрок как бы оказывается в иной психической вселенной, где грань (бинарная оппозиция) между удовольствием и страданием весьма условна и призрачна. Провал, крах, проигрыш — всё это для патологического игрока парадоксальный способ достижения *jouissance*, или, если точнее, оргазмического взрыва, который становится сильнее, когда боль и крушение достигают своего апогея. Сознательное страдание, по Ж. Лакану, бессознательно является наслаждением. В игре патологический азартный игрок тренируется в получении наслаждения, отказывая себе во сне, пище, сексе и общении — так он увеличивает способность доставлять себе игровой экстаз (через предположительный выброс катехоламинов и эндорфинов). Этот экстаз уже не привязан к выигрышу, зачастую он легче реализуется через проигрыш, что непостижимо для других (окружающих, близких, коллег по работе) и невыразимо в языке. Игроки как бы испытывают судьбу, делая колоссальные ставки, зачастую используя деньги, им не принадлежавшие (деньги клиентов, партнеров, деньги, взятые в качестве предоплаты за ещё не оказанные услуги или даже взятые в займы у представителей криминальных или правоохранительных структур). Ставя такие деньги на кон, игрок зачастую непосредственно рискует своим здоровьем, благополучием своих детей и даже собственной жизнью. Самым волнующим для игрока оказывается ожидание, предчувствие и пребывание в подвешенном состоянии между ставкой и результатом игры (выиграл — проиграл). С их слов, в такие моменты они оказывались на пике ощущений. Цитируем нашего пациента: «Время как бы останавливалось, и вся жизнь проносилась перед глазами!» «Невозможный проигрыш» приводил их в особое «иступлённое» состо-

яние сознания, странную, причудливую, «невозможную» смесь наслаждения и боли.

В качестве клинической виньетки приводим дословное письменное изложение проективного задания/упражнения, которое выполнено пациентом 36 лет, зависимым от участия в азартных играх. Общий стаж участия в азартных играх (игровые аппараты) составлял 7 лет. Пациент — высококвалифицированный специалист с высшим медицинским образованием, окончивший аспирантуру. Он признал у себя наличие проблемы с азартными играми, обратился в Центр лечения и профилактики игровой зависимости при НД №12 и дал согласие на лечение в амбулаторной реабилитационной программе «Вне Игры» [2]. Врачом психиатром-наркологом, обследовавшим данного пациента, в соответствии с критериями МКБ-10 была диагностирована *патологическая склонность к азартным играм* (F63.0). Каких-либо психотических расстройств выявлено не было.

Задание звучало так. «*Пожалуйста, от лица имеющейся у Вас игровой зависимости в свободной форме напишите письмо самому себе*». Ниже приводим письмо, написанное пациентом, с сохранением орфографии, без купюр, и напоминаем, что пациент — по образованию врач.

«Ну, здравствуй мой хороший. Знал бы ты, как я соскучилась. Целых 43 дня ты где-то пропадаешь [Пациент лечится от игромании и не ходит в казино]. Мне кажется, что мы вместе, но это не так, ты какой-то другой чужой что ли. Для меня это удивительно, что ты стал забывать обо мне, раньше я за тобой такого не замечала. Но я не волнуюсь, я как всегда спокойна и уверена в себе. Я не удивляюсь, почти каждый из миллионов заботливо мною выращенных плодов время от времени пытается соскочить, ползает по всяким целителям-психологам с какой-то якобы надеждой неизвестно на что. Ты же знаешь, это я подарила тебе два прекрасных чувства — бессилия и отчаяния, это как заботливый доктор выписал направление на операцию: выживешь или нет. Согласись интересно получается: да или нет, 50 на 50, красное или чёрное. Да я везде. А какая прекрасная ставка только молчи, это наше, истинное, никому, а то спугнешь удачу. Ты там пытался вкатыть насчёт страха? Чувство беспомощности запихни подальше, не бойся там финал, там потребность освободиться от тушки: чего-нибудь в вену, да побольше, да чтобы твои друзья докторики не знали чего, а то всё испортят. Кстати у них сейчас праздник, [В этот день отмечался День медицинского работника] а ты где? — ты сидишь в полной жопе, прикрыв одиночество собакой, и вспоминаешь как эта гнида [Психолог, занимающийся

реабилитацией данного пациента] дала тебе этот листок бумаги. Пиши, пиши — по опыту знаю, чем дольше без меня, тем круче мы закружимся в нашем вихре. Забыл про гордыню, про власть, про мир без проблем? Да и жена твоя сегодня уехала, а как чувствует себя твоя похоть? Помнишь давнишнюю сучку, которая тебе не дала? И куда ты побежал, прихватив пивка? [Эпизод случился 2 месяца назад, после эпизода воздержания от игры пациент «сорвался» — пошел играть]. Правильно, я же всегда безотказна, не капризничаю, у меня нет месячных, и я не хочу клубнички по ночам. Да у тебя со всеми своими бабами не было такого трепета, когда дрожащими руками ты проталкивал первую купюру в мою щёлку. Кнопка «Старт» и как прекрасно ощущение. А мое опустошение — это ничто, пустота с первобытным страхом. Она и пугает и манит, и не ты, а я сделаю выбор. Поговаривают, что я чего-то там разрушаю. Да я разрушаю то, что мешает нам слиться в окончательном экстазе. Мне мешают твои горе-учителя, [Психологи реабилитационной программы] мешают твоя якобы семья, [Пациент официально женат, имеет двух детей] мешают эти неполноценные, с которыми ты обменялся телефонами, [Другие пациенты реабилитационной программы] и другие с бормочущие о каком-то неведомом выздоровлении. Поговоришь с ними, прочитаешь эту ахиною, [Книгу «Анонимные Игроки»] опять будешь себя бояться, двух слов связать не сможешь. Со мною не нужно говорить, нужно слившись мчаться к нашей единственной цели. Бред скажешь ты. Отнюдь, ты понял меня, ты способный ученик, но есть нечто большее тебе ведомое. Короче зря теряешь время. Бери из стола деньги, и я тебя жду, ты знаешь где. Алкоголь не важен по-трезвому я ещё глубже. Жду. Твоя ИГРА».

Как мы видим, игра в фантазии пациента представлена женской фигурой, предоставляющей удовлетворение архаического влечения, которое одновременно сексуальное вожделение, потребность в безопасности и нарциссическая потребность в поддержании самоуважения. Игра позволяет выразить и осуществить неосознанные желания-фантазии, овладеть догенитальными фантазмами, фантазийно освободиться от слабости, беспомощности, тревоги, внутренней пустоты, одиночества и депрессии. Игра даёт возможность аннулировать по-

лученный ранее травматический опыт отвержения через идентификацию с агрессором, уйти от пассивности переживания к активности отреагирования. Азартная игра позволяет реализовать импульс мести объектам, которые отвергают и отказывают, а также защититься от тревожащих пациента аспектов взрослой генитальной сексуальности, необходимости откладывать удовольствие, мириться с неудовольствием и принимать ограничения, налагаемые реальностью. Игровой экстаз привязан к самому игровому процессу, пациент даже не упоминает о возможности и важности выигрыша денег.

В завершение стоит указать на справедливость слов З. Фрейда, утверждавшего, что: «...даже саморазрушение личности не может происходить без либидинозного удовлетворения» [7]. Субъект, даже причиняя себе страдание, отчаянно ищет удовольствия при помощи неудовольствия, тем самым на практике реализуя «принцип удовольствия».

### Список литературы

1. Автономов Д.А. Первичное патологическое влечение к игре. Взгляд с феноменологической и метапсихологической точки зрения // Независимый психиатрический журнал. — 2009. — №1. — С. 26—35.
2. Автономов Д.А., Беляева О.В., Герасимов Р.В. и др. Вне игры: Сб. материалов, отражающий опыт работы Центра реабилитации и профилактики зависимости от азартных игр. — М.: РБФ НАН, 2008. — 156 с.
3. Лапланш Ж., Понталис Ж.Б. Словарь по психоанализу / Пер. с фр. и предисл. Н.С. Автономовой. 2-е изд-е, перераб. и доп. — СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2010. — 751 с.
4. Фрейд З. Художник и фантазирование. — М.: Республика, 1995.
5. Фрейд З. По ту сторону принципа удовольствия // Психология бессознательного: Сб. произв. — М., 1990. — С. 424.
6. Фрейд З. Достоевский и отцеубийство // Интерес к психоанализу: Сборник / Пер. с нем.; Худ. обл. М.В. Дарко. — Мн.: ООО «Поппури», 2004. — С. 108—131.
7. Фрейд З. Экономическая проблема мазохизма // Психология бессознательного / Пер. с нем. Собрание сочинений в 10 томах. Т. III. — М.: ООО «Фирма СТД», 2006. — С. 447.
8. Фрейд З. Печаль и меланхолия // Интерес к психоанализу: Сборник / Пер. с нем.; Худ. обл. М.В. Дарко. — Мн.: ООО «Поппури», 2004. — С. 228—247.
9. Хиншелвуд Р. Словарь кляйнианского психоанализа / Пер. с англ. — М.: Когнитив-Центр, 2007. — 566 с.
10. Lacan J. Subversion du sujet et dialectique du désir dans l'inconscient freudien, Congrès de Royaumont, Ecrits, Paris: Seuil, 1966.
11. Piaget J. La formation du symbole chez l'enfant. — Neuchâtel, Delachaux et Niestle, 1945.
12. Winnicott D.W. L'enfant et le monde extérieur. — Payot, Paris, 1972.

### KIDS GAMES AND GAMBLING

AVTONOMOV D.A.