

# Игра как базовая функция, мотивации личности и самоактуализация

Шиенков Е.В.

---

Теоретик игры, как культурного явления, Йохан Хейзинга всесторонне изучив его в различном контексте, как то историческом, психологическом и даже лингвистическом пришел к удивительному выводу. Игра – это не производная от культуры человечества, а изначальная функция, на котором основано все остальное. То есть человек изначально играл, это его базовая функция, она не пришла с развитием техники или искусства, а легла в их основу в различных своих проявлениях.

Например, представим себе некие древние танцы с бубнами в качестве священнодействия с целью получения успеха в грядущей охоте. Некоторое количество индейцев, часть из которых одета в звериные шкуры, кривляется у костра, изображая удачную охоту. Это, безусловно, игра, тип «имитация». Вопрос: каким образом они до этого дошли? Почему свое желание повлиять на будущее они выразили именно в игре? Разве в самом желании успешной охоты заложен такой механизм влияния. Конечно, нет, просто игра – это базовая функция человека, и когда ему понадобилось попытаться повлиять на будущее, он сделал это самым естественным для себя способом - выразив это в игре. Развивая это направление далее, мы поймем, что все наши праздники и религиозные обряды имеют игровую природу. Они делаются по доброй воле, понарушку, в соответствии с принятыми правилами и не имеют никакой рациональной пользы.

Более того, любое общественное движение или культурное явление имеют все признаки игры. Причем участники этих игр настолько погружены в их правила, настолько самозабвенно играют, что совершенно не осознают несерьезность самих процессов.

Например, взять байкеров. Этим суровых парней, которые максимально серьезно относятся к своей игре-имитации по явно искусственным правилам. Но разве не глупо разезжать на мотоциклах в неудобных кожаных куртках, иметь непрактичные прически и при этом делать вид, что это имеет не просто абы какой, а очень большой смысл?

Или взять игру, в которую со всей серьезностью повально играли подростки и люди постарше в 90-е годы, под названием «братки». Некоторые до сих пор играют. Образ мыслей, представляющий из себя явную деградацию, был возведен правилами игры переходного периода в ранг примера для подражания. Чего стоит один только кинофильм «Бумер», показывающий похождение трех дегенератов, укравших BMW как положительных героев, вызывающих сочувствие своей нелегкой бандитской судьбой.

Все это было бы не возможно, если бы в человеке изначально не была заложена функция игры. Мы бы не действовали настолько иррационально. Больше того, игра это не просто одна из функций, заложенных в человеческое существо, это функция основная, то есть базовая, и вероятно даже вообще единственная. Вся наша культура держится на игре, и, играя, создается. Никакой инстинкт выживания не привел бы нас к тому, где мы сейчас. Игра ведет к постоянному усложнению окружающей действительности, усложнение условий жизни, а это отнюдь не повышает шансы организма на выживание.

Для того, чтобы продемонстрировать насколько фундаментальна функция игры в нашей жизни, мы соединим ее с теорией мотивации личности. Самой популярной и, на мой взгляд, самой проработанной и универсальной теорией мотивации, является иерархия потребностей Маслоу. Сейчас принято представлять эту иерархию в виде пирамиды, но сам Маслоу так ее не представлял, и не считал, что в этой иерархии возможно только однонаправленное движение путем удовлетворения потребностей от первого пункта до последнего. Более того, некоторые из высших уровней могут быть подавлены, а некоторые по принципу компенсации гипертрофированны. Итак, Абрахам Маслоу – американский психолог, основатель гуманистической психологии, разработал и обосновал

теорию, в соответствии с которой потребности человека имеют следующие уровни, от простого к сложному:

Физиологические потребности: голод, жажда, половое влечение;

1. Потребность в безопасности: чувство уверенности, комфорт, постоянство условий жизни;
2. Социальные потребности (потребность в принадлежности и любви): общение, привязанность, забота о другом, внимание к себе, совместная деятельность;
3. Потребность в уважении: достижение успеха, одобрение, признание;
4. Познавательные потребности: знать, уметь, исследовать;
5. Эстетические потребности: гармония, порядок, красота;
6. И высший уровень: потребность в самоактуализации: реализация своих целей, способностей, развитие собственной личности.

При использовании этой теории, ее частенько сводят до пяти наименований, сокращая пятый и шестой уровни. Происходит это, во-первых, потому что у этих уровней нет никакой практической цели (что для нас игроков, однако, является совершенно естественным состоянием вещей), а, во-вторых, они вообще лежат за пределами логического утилитарного построения. Еще хуже, с точки зрения рационального мышления дело обстоит с высшим уровнем, уровнем самоактуализации. Это вообще какая-то абстрактная величина, и даже сам Маслоу определяет ее крайне смутно. По определению самоактуализация – это стремление человека к наиболее полному выявлению и развитию своих личностных возможностей. И Маслоу скорее констатирует факт существования неких самоактуализированных личностей, чем дает им причинно-следственное описание. Более того, он пытается определить, что это на самом деле такое, путем опроса реальных людей, которые, по его мнению, достигли уровня самоактуализации. К высшему уровню мы еще вернемся, в пока наложим перечисленные выше потребности на типы игр, а именно: состязание, риск, имитация, игра воображения.

Не забываем при этом главные признаки игры: она протекает в отведенном ограниченном пространстве и времени, в соответствии с правилами, ведет к эмоциональному возбуждению игроков и зрителей, нарушение правил приводит к наказанию, вплоть до исключения из игры.

Итак, первый, самый фундаментальный уровень потребности по Маслоу «Физические потребности» выглядит как некая основа, выпадающая из теории игры. Какие уж тут игры, когда есть нечего? На первый взгляд кажется очевидным, что игры начинаются только после того, как удовлетворено самое необходимое, жизненно важное для функционирования организма.

Однако, если рассмотреть механизм наших физических потребностей, не воспринимая их как изначальную данность, то картина может быть представлена в совершенно ином виде.

Итак, для поддержания физического функционирования организма необходимо удовлетворять следующие потребности: потребности в пище, воде, укрытии, половом удовлетворении, сне и кислороде.

Для начала следует обратить внимание на то, что само наличие таких потребностей, удовлетворение которых обязательно, представляет собой правила игры. Чтобы продолжать игру, человеку необходимо есть, пить, спать и дышать постоянно, а также иметь теплое жилище и полового партнера в некой длительной перспективе. Нарушение этих правил ведет к наказанию (физическому дискомфорту) вплоть до исключения из игры (смерти). На уровне простого удовлетворения этих потребностей игра скорее относится к типу «риск» и «состязание»: риск не удовлетворить эти потребности под страхом физического дискомфорта и состязание со смертью.

Следует обратить внимание на то, что удовлетворение базовых потребностей представляет собой не просто какой-то безэмоциональный механический процесс, но сопровождается физическим

удовольствием. Более того, избыточное удовлетворение этих потребностей в некоторых случаях даже ведет к наслаждению.

Так вот физическое наслаждение, что это за игра и игра ли вообще? Оно происходит в соответствии с некоторыми механизмами, то есть правилами игры. Если сделать все правильно, то в результате получаешь награду в виде физического комфорта. Причем от успешности действий по упомянутым правилам величина конечного физического удовольствия меняется. Так что это если не игра? Игра с собственным телом. Ведь манипуляции, например, с кубиком Рубика в попытке совместить цвета однозначно считаются игрой, так почему бы таковой же не считать манипуляции с собственным телом в поисках удовольствия. Таким образом, будет определенно правильным считать получение физического удовольствия игрой с телом, по правилам, заложенным в функционирование его механизмов. В общем, это самая простейшая, самая базовая игра, доступная даже при полном отсутствии окружающего мира.

Продолжая тему избыточного удовлетворения физических потребностей, следует обратить внимание на тот факт, что человек, находясь в благоприятных условиях, никогда не ограничивается минимальным их удовлетворением. Приготовление и поглощение еды – это целое искусство, в котором могут быть абсолютно все типы игр. Например, когда человек увлечен правильным питанием, он играет в имитацию некоего сложившегося в его воображении персонажа, ведущего здоровый образ жизни, если он вегетарианец, то тем более он занимается имитацией, имитацией некоего особенного индивидуума, с богатым внутренним миром, который не ест плоть. Если он приходит в дорогой ресторан то, кроме получения приятных вкусовых ощущений, играет в состязание, показывая себе и окружающим, что играет достаточно хорошо, чтобы позволить себе этот ресторан. Диета – это и соревнование с собой и окружающими и имитация стройного человека.

Очевидно, что остальные типы физиологических потребностей, при их избыточном удовлетворении, можно также разложить на некоторое количество типов игр. Дыхание – дыхательная гимнастика, вода – целебные источники, здоровый сон и тому подобное.

Теперь перейдем к потребности в безопасности. Здесь даже нет необходимости в каком либо анализе, все и так очевидно. На уровне удовлетворения минимально необходимых потребностей речь идет безусловно об игре типа «риск». Правилами игры являются механизмы, в соответствии с которыми может быть нанесен ущерб игроку, избегание этого риска и есть игра.

Например, игра устроена таким образом, что условия окружающей среды достаточно агрессивны по отношению к игрокам, и норовят постоянно нанести ему ущерб, и этому необходимо противостоять. Для примера можно привести хотя бы строительство жилья. Большая Игра устроена таким образом, что игроки в большинстве мест своего обитания не могут жить круглый год на открытом воздухе. В этом нет никакого смысла, зачем люди появились в местах, в которых им сложно существовать не имеет значения, это просто правила игры, которые ведут к необходимости играть. Игрок должен построить дом. При этом для игрока и это превращается в проблему, во-первых, не везде это сделать легко, в большинстве мест обитания это должна быть сложная, ресурсозатратная конструкция, во-вторых, не достаточно его построить один раз и забыть, дом требует постоянных расходов и ухода. Таким образом, потребность в безопасности, то есть избегания в данном случае риска получить физический ущерб от окружающей среды, превращается в сложную, продолжительную игру, по непонятно откуда взявшимся правилам.

Избыточное удовлетворения таких потребностей как чувство уверенности, комфорт, постоянство условий жизни переводит нас в область игр, которые сильно далеки от базовых. Инвестиции, охрана, страхование, умные дома, автомобили бизнес-класса и так далее до бесконечности. Только на эти игры можно потратить весь отведенный в Большой Игре срок.

Более сложными с точки зрения игрового анализа кажутся социальные потребности. Ведь такие вещи как любовь, привязанность и забота о других мы привыкли возводить в ранг чуть ли не основы всего,

дар божий на котором все держится. Но если напустить на эту область побольше цинизма, мы столкнемся лишь с набором механизмов. Наверняка более сложных, чем физические, гораздо менее изученных наукой, но все-таки механизмов. Любовь может свести с ума и запустить на орбиту высшего блаженства, особенно это касается чувствительных особ. Воздействие этих потребностей порой может быть сильнее самых базовых инстинктов, как то инстинкт самосохранения. Но сколько бы возвышенных слов и звуков не посвятить этому вопросу, все равно романтические чувства и чувство привязанности не являются какой-то волшебной вещью в себе, а вызываются механизмами, которые функционируют в соответствии с имеющимися правилами игры. Есть определенные манипуляции, которые приносят физическую боль, есть которые приносят физическое наслаждение. Также есть воздействия, которые вызывают тяжелые горькие чувства, а есть те, что приводят к душевной радости. И сколь бы не были сложны и возвышенны эти механизмы они остаются всего лишь, ну или не всего лишь, правилами игры. А как мы знаем из основ, пока играешь от правил игры отказаться нельзя. Итак, социум – это состязание в попытке обыграть эмоциональные механизмы своей души и правила самого социума, в котором приходится и рисковать и имитировать и в не малой степени применять игру воображения.

С потребностью в уважение все совсем прозрачно. Что это как не игра-состязание? Чем больше тебя уважают, тем большего ты достиг, значит, тем лучше ты играешь, тем большее количество игроков ты обыграл. Причем понятное дело, что речь не идет о каком-то абсолютном, универсальном уважении. Уважение можно получить, то есть выиграть у кого-то в огромном количестве игр. Уважают за богатство, силу, знание, достижения в чем угодно. И что характерно для игр, выигрыш этого самого уважения имеет ценность только внутри игры. Ну, например, чемпион мира по теннису, безусловно, пользуется большим уважением и может считать себя победителем. Но что получится, если вынести его за контекст игры? Этот человек лучше всех в мире шпынует небольшой резиновый, покрытый искусственной шерстью, мячик, с помощью приспособления в виде обруча с сеткой на ручке! Все это происходит на ограниченной по площади поверхности, на которой посередине натянута сетка и в соответствии с некими правилами. Этот человек стоит уважения? За что? Разве он сделал что-то действительно нужное? Вне правил игры, конечно нет. Его скорее стоило бы презирать, за то, что он потратил чудовищное количество времени на получение умения метко лупить по мячу.

Кстати одним из признаков того, что перед нами игра – это потеря смысла при вынесении ее за рамки правил. Проводите это упражнение как можно чаще, и вы поймете: все что вас окружает при такой проверки оказывается игрой.

Следующая потребность по Маслоу – познавательная. Здесь сочетаются такие игры как состязание, поскольку смысл не просто в некоем чистом накоплении знаний, а в том, чтобы знать больше других, имитация для тех, кому важно выглядеть интеллектуалом и игра воображения, когда мы получаем новые знания и впечатления, чтобы пропускать их через свои чувственные механизмы и получать награду в виде нового эстетического наслаждения.

Про эстетические потребности, которые представляют собой игру воображения в чистом виде, то есть является чистым типом игры и говорить дополнительно не стоит.

Итак, проанализировав все потребности в системе Маслоу, мы пришли к выводу, что все они сводятся к игре. Более того, игра является базовой функцией человека, поэтому правильнее сказать, что не потребности сводятся к игре, а потребности из игры появляются. Игра же как мы говорили в самом начале - это чистая базовая функция.

Что же представляет собой высший уровень потребностей, то есть так называемая самоактуализация. Если соединить понятие игры как базовой функции и самоактуализацию, как удовлетворение потребности самого высшего порядка, становится ясно, что человек самоактуализируется играя в игру во всех ее проявлениях и наслаждаясь этим процессом. То есть, если вернуться к определению игры, такой человек сознательно или интуитивно понимает правила окружающих игр, не ставит

своей целью материальные выгоды, осознает то, что делает как свободный свой выбор, не воспринимает все, что происходит всерьез, и, как результат, получает от этого эмоциональное возбуждение, которое воспринимает положительно, несмотря на окрас того или иного чувства. То есть получает удовлетворение как от положительных, так и отрицательных эмоций.