

Теория Большой Игры

Шиенков Е.В.

Если не пытаться влезть в сущность того, что невозможно осознать с помощью данного нам разума и отказаться от тщетных попыток описать сам механизм бытия, довольствуясь объяснением причин и целей на понятном человеку уровне, то описание жизни как явления может выглядеть следующим образом.

Озвучим то, что мы знаем об окружающей действительности не пытаюсь разобрать сам механизм по винтикам. Представим, что жизнь это некий прибор, или программа. Предположим, мы купили новый ноутбук с предустановленной операционной системой. Включили его, загрузили и обнаружили на рабочем столе иконку с надписью «жизнь» - небольшой бонус к покупке.

Мы же не будем выяснять кто эту программу сделал, зачем и кто конкретно ее установил, и уж тем более не полезем в строки программных кодов. Мы просто пользователи, у нас нет ни знаний, ни желаний, ни инструментов выяснять как программа устроена. Нас только волнует, что эта программа делает. Как нам это выяснить? Очень просто – запускаем и смотрим, что будет. Допустим, открывается окно с кнопками. Что мы делаем дальше? Разумеется, нажимаем на кнопки и опять же смотрим, что будет. Таким образом, мы изучаем попавшую к нам программу.

Предлагаю поступить также с таким непонятно откуда доставшимся нам явлением как жизнь. Много веков лучшие умы пытаются разобраться, как это работает. Философы, священнослужители и ученые пытаются понять то, что понять невозможно. Разобрать по винтикам, влезть внутрь, вскрыть программный код и найти имя автора. Это их право, пускай развлекаются, не будем им мешать. Я же предлагаю быть проще. Давайте просто поймем, что это за программа и что она умеет делать. Обобщим наши знания о тех кнопках, которые мы уже нажимали и опишем то, с чем столкнулись.

Итак, что нам известно о Жизни. Несмотря на то, что механизм и причины возникновения нам не понятны, большинство людей уверены в том, что существования человека, по крайней мере, какой-то его самой главной части жизнью не ограничено. Было что-то до, и будет что-то после. Хотя конечно понятия до и после условны, так как не факт, что вне Жизни есть время. Явной практической цели в жизни нет. По крайней мере, она нам не известна. Рассуждения из раздела вырастить сына и посадить дерево – софистика. Для человека Жизнь представляет собой череду внешних воздействий, поступающих в сознание посредством пяти чувств. Эти поступления формируют внутри различные простые и сложные ощущения. Например, мы смотрим фильм, в сознание поступает информация о свете и звуке, через воздействия на глаза и уши. Но для нас это не просто свет различного спектра и звуковые колебания различной частоты. Для нас это картины мира, интересный сюжет и связанные с ним ощущения: радость, грусть и тому подобное. Такова в двух словах техническая сторона явления под названием Жизнь.

Теперь разберемся с содержанием. То, что происходит вокруг нас, обладает следующими характеристиками: имеет продолжительность и конечность, подчиняется некоторым законам, обладает сюжетом, имеет соревновательный характер и элементы преодоления неких препятствий (как внешних, так и внутренних), содержит в себе элементы поощрения и наказания, а также обладает системой накопления благ.

Рассмотрим каждую характеристику в отдельности.

Продолжительность и конечность. Жизнь начинается и заканчивается, это некое обособленное герметичное явление, находясь внутри которого обычный человек не имеет возможности выйти за его пределы. То есть она не является чем-то постоянным и всеобъемлющим и имеет границы – четыре измерения.

Подчинение законам. То, что происходит с нами и вокруг нас подчиняется неизменным законам или правилам. Эти правила установлены в начале и не изменяются в процессе. Многие из них, нами изучены и как минимум закономерности нам известны. Это, например, закон всемирного тяготения. Мы не знаем механизм его работы, но закономерности нами просчитаны. Тела притягиваются, причем всегда и везде. Так было вчера и так будет завтра. Кроме физических законов есть и другие правила, которые трудны для изучения, поэтому мы о них только догадываемся, в общих чертах описываем и имеем совсем призрачное объяснение механизма. Это, например, так называемый закон «кармы».

Сюжет. Все воспринимаемые нами последовательности картин формируются в сюжет. Даже просто смотрение в потолок сопровождается внутренними ощущениями, мыслями и чувствами, которые изменяются в течении времени, складываясь в некое течение событий, то есть в сюжет. Ну а жизнь современного человека в социуме переполнена различными сюжетами всех жанров.

Соревновательный характер. Хотим мы этого или нет, но вся наша жизнь связана с борьбой, то есть с соревнованием. Мы соревнуемся друг с другом, боремся с обстоятельствами, с болезнями, с привычками и т.п. Как бы мы не пытались дистанцироваться от этого процесса в большей или меньшей степени в процессе нормального социального существования мы с ним сталкиваемся ежедневно. Соревновательный характер большинства процессов связан в первую очередь со сравнительным характером познания окружающего мира.

Преодоление препятствий. То, что жизнь представляет из себя череду препятствий настолько очевидно любому человеку, что данный тезис не нуждается в пояснениях.

Поощрение и наказание. Если задуматься, то все наши действия непосредственно или в перспективе ведут к поощрениям или наказаниям. За хорошую работу мы получаем премию, за плохую - нет. Если находим правильные слова и манеру поведения может привлечь к себе любимого человека или оттолкнуть его от себя. Неаккуратное вождение приводит к аварии, а мастерство позволяет ее избежать и так далее. Даже наш всего лишь ранний приход на работу может позволить сделать немного больше, и ускорить тем самым накопление заслуг необходимых для повышения. А может и напротив ранний подъем, из-за такого прихода, приведет к сонливому состоянию, которое не позволит достойно ответить на вопрос начальника и тем самым отбросит возможное повышение еще на полгода. Все действия приводят к последствиям, а последствия всегда можно расценить как поощрение или наказание, как плюс или минус.

Система накопления благ. Плюсы и минусы имеют свойство накапливаться. Позанимался спортом – плюс к здоровью, погулял на свадьбе друга – минус к здоровью, но плюс к эмоциональному состоянию. Похвала начальника один раз, пока только галочка, два, три, десять – уже повышение. Это не говоря уже о материальных ценностях, которые накапливаются объективно физическим способом. Таким образом, следствия наших поступков обладают аккумулярующим свойством и имеют два полюса: положительный и отрицательный.

Итак, резюмируем вышесказанное: Жизнь это воздействие на сознание в результате, которого формируется сюжетная динамическая картина с непосредственным участием индивида, в которой ему необходимо преодолевать препятствия и получать за это поощрения, которые можно

накапливать и все это происходит по установленным правилам. И как можно назвать это явление? Каков функционал той самой программы, которая запускается иконкой под названием «жизнь». Мне кажется, что вывод напрашивается сам собой. Это программа – Игра. Многоуровневая игра с потрясающей графикой и свободным сюжетом. Далее будем называть это Большой игрой.

Все мы игроки, способные управлять своими персонажами как нам вздумается. В Игре нам постоянно приходится преодолевать препятствия. За преодоления нам дают очки (деньги), привилегии и переводят на другие уровни.

Мы в Игре, кто и зачем запустил эту Игру нам не известно. Тогда возникает вопрос почему не известно? Ответ лежит на поверхности. Организация Игры совершенна, и поэтому погружение в нее должно быть полным. Ведь если провести аналогию с компьютерными играми, что не позволяет ощутить полностью эффект присутствия например в перестрелке с инопланетными монстрами на далекой планете? В первую очередь конечно несовершенство виртуализации. Допустим со временем этот вопрос решен на сто процентов и игрок видит вокруг себя чужую планету так же как вне виртуального мира свою собственную, чувствует жар от стреляющего бластера и даже до некоторой степени ожог от бластера противника. Этого достаточно для полного погружения в чужой образ, для того чтобы перенести все чувства десантника космических войск будущего? Ведь именно для этого затевается игра. Конечно нет, ведь игрок прекрасно помнит, что на самом деле он находится в городской квартире на земле, все что он видит это компьютерная проекция и ему на самом деле ничего не грозит. Помнит, а значит по настоящему не боится, а значит по настоящему не ликует в миг победы, то есть погружение в игру не полное. Не говоря уже о том, что он просто не будет проходить игру, если она покажется ему слишком сложной. Выйдет в главное меню, а оттуда из игры и пойдет пить кофе, понося разработчиков боевика за то, что испортили ему вечер. А значит расценивать такую игру можно только как инструмент для развлечения, а никак не опыт для некой тренировки и развития.

Что же можно сделать для полной виртуализации? Ответ: отключить воспоминания о том, что игра это игра и заставить игрока поверить в реальность происходящего. Только в этом случае эффект присутствия будет стопроцентным. Правда возникает один побочный эффект: игрок никак не может взять в толк откуда это все взялось и для чего. Ну да ничего, пусть что-нибудь сам для себя придумает. Религию, например.

Итого. По характеру происходящего вокруг нас мы сделали вывод о том, что мы в Игре. Отсутствие очевидного знания об этом факте и понимания причин нахождения в ней объясняется стопроцентным эффектом присутствия. Что мы можем сделать, вооружившись этим пониманием? Как сделать Игру приятнее и интереснее, научиться играть с удовольствием, то есть не много не мало, стать счастливыми. Ответы на эти вопросы я и пытаюсь найти в моих книгах и статьях.