

Цель Большой Игры или в чем смысл жизни

Шиенков Е.В.

Перед тем как привести рассуждения на тему правил и цели Большой Игры важно отметить следующий момент. Поскольку Игра функционирует в условиях полной виртуализации – все что «вне ее» нам технически недоступно. Поэтому любые рассуждения о самой Игре, являясь темами «вне ее», могут носить только умозрительный характер без возможности привести доказательства или проверить. Более того у нас нет никакой уверенности, что дело только в том, что в соответствии с последней степенью виртуализации мы лишены возможности помнить момент входа в Игру. Вполне возможно, что, будучи внутри аватара Большой Игры, мы в принципе лишены инструментов ее объективного познания. В связи с этим рассуждения о цели Игры представляют собой размышления правилами Игры о ее цели.

Для того чтобы лучше представить себе ситуацию, приведем в качестве образного примера футболистов в процессе игры, которые не видят ничего кроме поля и команды соперников, не помнят ничего из своей обычной жизни и вообще всего, что вне поля. Они знают только правила Игры, причем тоже не все и не до конца. Есть только явно объявленная неизвестно кем необходимость, во что бы то ни стало, забить мяч в ворота противника! Не до конца, правда, понятно зачем. Никакого тренера и судьи нет, по крайней мере, в явном виде. В результате сложившейся ситуации часть игроков активно пинают мяч, другая часть лежит на траве и ничего не делает, третья – рассуждает на тему, что футбол это тлен и надо посвятить себя медитации. Можно ли надеяться, что в такой ситуации футболисты начнут делать справедливые выводы о цели игры, в которую они играют? Думаю это крайне маловероятно, поскольку в данной теоретической ситуации футболисты «думают правилами игры». Они не смогут понять, к примеру, систему дорожного движения, которая находится сразу за стенами стадиона, не смогут до тех пор, пока машины не разделятся на две команды и не начнут пинать мяч в ограниченном пространстве.

Именно поэтому наше последующее рассуждение будет больше похоже на описание выяснение закономерностей, чем на выявление какого-то смысла. Тем не менее, я верю в необходимость существования этих рассуждений, и даже в их ценность. Причина в том, что для того чтобы разработать эффективную стратегию Игры необходимо понимать ее цель и правила. И вот эти вещи, пожалуй, можно вывести эмпирическим путем.

Начнем с цели. Скажу сразу, что касается внешней рациональной цели запуска самой игры, то ее не может быть по определению. У игры есть только ее внутренняя цель, которая состоит в том, чтобы выиграть. Для пояснения различия между внешней и внутренней целью приведем в качестве примера шахматы. Внутренняя цель игры в шахматы, разумеется, понятна: поставить мат противнику. Кто достигнет этой цели тот и выиграл. Но какая у шахмат внешняя цель? Есть ли объективная польза в игре? Очевидно, что никакой пользы или материальной выгоды от самой игры нет.

Однако, кто-то может сказать, что шахматы тренируют ум, снимают стресс, а победа в соревнованиях по шахматам может приносить деньги. Разве это не внешняя цель? Нет, это не она. Здесь мы всего лишь перешли на игру другого уровня, в которой шахматы являются «подигрой». Ведь какие бы материальные выгоды мы не привели в пример, все они существуют только внутри Большой Игры, таким образом, это тоже лишь внутренние цели.

Из этого рассуждения следует важный вывод. Не надо искать никакой цели существования, пытаюсь оправдать или придать смысл своему нахождению в Большой Игре. Это невозможно по определению, у игры могут быть только внутренние цели, которые ничего не стоят для внешнего мира. Любая найденная игроком цель, в конечном счете, является лишь внутренней локальной целью игры. И эти цели будут эскалироваться до тех пор, пока не выйдут за пределы всех игр, а это правилами Большой Игры не предусмотрено. И если даже вам и кажется, что вы нашли для себя что-то настоящее, абсолютно объективно ценное, то, что придает вашей жизни смысл – это самообман. Это всего лишь роль игрока в игре, в которую играют просто для того чтобы играть.

С другой стороны осознание своей значимости то же одна из игр, и если вам хочется в нее играть – то играть непременно надо. А вот что не верно, так это портить себе игру бесплотными поисками ее подтипа, который имеет глобальный смысл. Ведь как можно ответить на вопрос, что важнее играть в хоккей, футбол, гольф или шахматы? Только утверждением, что все одинаково не важно.

А как ответить на вопрос: какова внешняя цель Большой Игры? Ответ очень прост. Цель Игры играть. Честно говоря, эта формула даже не нуждается в выводе, поскольку она заключена в самом определении Игры, которое уже приводилось: Игра - это вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в результатах, а в самом процессе.

Итак, выясняя внешнюю цель существования Большой Игры, мы вернулись к истоку самого явления игры. Основная функция человека это игра, а игра по определению это процесс, который не имеет рационального конечного результата, а запускается для самого процесса.

То же самое можно объяснить другими словами. Приведу несколько конструкций:

1. Поскольку игра – это основная функция человека, его цель это играть. При этом сама суть игры в том, что у нее нет никакой пользы кроме самого процесса игры. Таким образом, у жизни, как это не уныло звучит, нет никакой объективной цели.
2. Поскольку жизнь – это игра, у нее нет никакой цели, кроме самого процесса.
3. Поскольку основная функция человека – это игра, самое правильное, что он может делать, это действовать в соответствии с ее природой, то есть получать удовольствие в процессе, не заботясь о какой-то конечной цели или необходимости достигать какого-то результата.

По сути все это одно и то же, но только в разном контексте.

Теперь перейдем к внутренней цели, и постараемся конкретизировать такое абстрактное понятие как «выиграть в игре». В общем, цель игры – это выиграть, а значит, максимальный результат на пути достижения цели будет получен в том случае, если игрок выиграет. С другой стороны просто участие дает некоторый, пусть не оправдавший ожидания, но результат: это как удовольствие в процессе, так и улучшения навыков участие в игре, которые позволят одержать победу в будущем.

Понятие выигрыша должно быть известно всем участникам игры и описано в правилах.

При этом особенность тех игр, в которые играем мы в том, что мы не всегда понимаем какова реальная цель той или иной игры. Причиной тому служит полная виртуализация, которая не предусматривает возможность ознакомиться с правилами. При этом незнание правил фактически должно лишать нас возможности выиграть. Ведь сложно достичь цели, не зная ее, то есть, не понимая в какую сторону следует прилагать усилия.

Но игры без понимания быть не может, поэтому логично предположить, что в систему самой Большой Игры должен быть заложен некий механизм, который сподвигает игроков выполнять цели самой Игры, то есть пытаться выиграть. И поскольку этот механизм не может быть в явном виде, как например свод правил игры и присутствие на поле судья, то он должен быть косвенным, то есть подразумевающим не прямое влияние.

В Игре должно происходить движение, движение к цели, а оно может происходить только в том случае, если создана, по аналогии из физики, разность потенциалов. То, что будет двигать игрока к цели игры, без явного объяснения правил. В общем случае, это с одной стороны не комфортное состояние для игрока, а с другой комфортное, или как минимум нейтральное состояние, против комфортного. Ну, или некомфортное против нейтрального. Таким образом, в стремлении попасть в более комфортное состояние игрок получает импульс к движению.

Итак, еще раз, в Игре создаются разности потенциалов, которые должны вести игроков в сторону выполнения целей Игры, то есть в сторону выигрыша. А значит, если проанализировать уже имеющиеся по факту разности потенциалов в Большой Игре из них можно вывести цель или цели.

Причем для каждого игрока они могут и должны быть разными, поскольку и Большая Игра для каждого различна. Более того, одна и та же игра может инициироваться разными видами разности потенциалов. Например, желание заниматься экстремальными видами спорта для одного игрока, может быть результатом чистой, нерациональной и бескорыстной тяги к сильным ощущениям, а для другого может создаваться под влиянием социального мнения о высоком статусе такого занятия. Кстати, здесь даже типы игр для этих случаев будут различны: в первом случае это будет в первую очередь игра типа «риск», во втором случае скорее игра типа «имитация» и «состязание».

Но какова природа этой разницы потенциалов, которая запускает наши игры. Уже из предыдущего примера становится ясно, что это не что иное, как удовлетворение потребностей. Которые, как мы показано в другом разделе, основываются на игре как базовой человеческой функции. Таким образом, круг наших рассуждений замкнулся: игра запускается потребностями, а потребности основываются на игре. По-другому и быть не могло, поскольку в самом начале данной главы мы поняли, что можем об игре рассуждать лишь самой игрой.

И как бы это приземлено не звучало, но цель игры (жизни), это удовлетворять потребности, которые по своей природе основываются, на желании играть: состязаться, рисковать, имитировать и т.д. И если это процесс сопровождается душевным или, другими словами, психологическим комфортом, значит все идет в правильном направлении. Это самый главный индикатор.

Итак, еще раз: у Игры нет никакой глобальной, объективно полезной цели по определению. У нас, как у игроков, есть потребности в игре и эти потребности следует удовлетворять. И если этот процесс действительно приносит радость, это стопроцентный индикатор, что игрок на верном пути, играет в свою игру и все у него получится.

Но вместе с тем важно помнить о том, что представляет из себя игра. Это не пассивное времяпрепровождение, а преодоление, которое приводит к труднодостижимой цели. Поэтому ничего неделание не является игрой и не приводит к радости. На самом деле, это настолько очевидное утверждение, что оно не нуждается в дальнейшем доказательстве.