

Предельно бессистемные размышления: Эволюционная теория развлечений

8 ноября 2003; автор Майк Розак

Я уже некоторое время задаюсь вопросом: "**Что делает игры интересными?**", или, если шире, "**Почему развлечения интересны?**". Понятно, что здесь можно выдвинуть тысячи предположений, но так и не подойти к ответу.

Отчаявшись разобраться в ворохе гипотез, я попробовал начать с начала, определив развлечения: **Развлечение - это деятельность, удерживающая внимание несмотря на отсутствие прямой экономической выгоды (в отличие от работы)**. Как развлечениям это удаётся? Увы, этот вопрос ничуть не легче.

Тогда я озадачился проблемой попроще. Вспомнив прежний опыт с животными (я работал добровольцем в нескольких зоопарках), я спросил себя: "Что удерживает внимание животного?", а точнее, "**Что удерживает внимание примата?**".

Здесь ответы находятся легче:

- **Еда** - конечно же.
- **Вещества** - не то же самое, что еда, но они удерживают интерес животного даже лучше.
- **Опасность** - ничто так не будоражит стадо приматов, как близость змеи или крупного хищника.
- **Общение** - приматы занимаются этим часами. В основном оно состоит из взаимной чистки, игры и иерархической борьбы. В понятие можно включить **политику, дружбу, социальный статус, соперничество и сплетни** (большая часть приматов не сплетничает, но они внимательно наблюдают друг за другом - суть то же самое).
- **Неизвестное** - приматы (и некоторые другие млекопитающие) очень любопытны. Если рядом с группой появляется что-то новое, они непременно исследуют объект.
- **Прочее** - несложно вспомнить и другие вещи, которые удерживают внимание животного. Но пока что текущего списка хватает.

Также у животных есть потребности (или инстинкты), побуждающие к действию:

- **Секс** - конечно же.
- **Накопительство** - некоторые млекопитающие (хорьки, сороки, люди...) испытывают нужду в бесполезном коллекционировании. (По идее, "ген коллекционера" нацелен на

добычу пищи, но его ложное срабатывание заставляет собирать блестяшки и прочую бессмыслицу.)

- **Охота и собирательство** - хотя это можно связать с добычей пропитания, многие животные просто любят охотиться. Это заметнее всего в домашних кошках, но даже шимпанзе иногда охотятся ради самого процесса.
- **Миграция** - некоторые животные (включая некоторых людей) испытывают нужду в периодической смене пейзажа. В природе это предотвращает опустошение источников пищи и снижает опасность повторного заражения паразитами.
- **Прочее** - уверен, этим потребности не исчерпываются.

Если присмотреться к данному списку, станет ясно, что соответствующая деятельность тоже прекрасно удерживает внимание. Причём все перечисленные нужды активно используются в индустрии развлечений. Некоторые форматы развлечений теснее соотношены с некоторыми нуждами. Например, книги редко обращаются к пищевой потребности, потому что настоящая еда куда удовлетворительней, однако стимулы опасности и социальности часто задействуются литературой.

Но люди отличаются от других приматов, так что стоит вспомнить некоторые свойственные сугубо им вещи:

- **Деньги** - не как средство достижения целей, а сами по себе. Это можно соотнести с накопительством.
- **Обучение** - некоторые люди (не все) просто любят обучаться. У всех детей работает инстинкт обучения, но обычно потребность проходит между 8 и 16 годами.
- **Творчество** - некоторые люди любят создавать.
- **Исследование** - некоторые люди любят изучать новые места. Это можно объяснить сочетанием любопытства, обучения и миграции, но я всё же склонен записать страсть к исследованию отдельным пунктом.
- **Решение задач** - некоторые люди просто любят находить решения.
- **Эскапизм** - желание отрешиться от всего, убежать от привычной жизни. Опять же, это свойственно только некоторым.
- **Истории** - интересны людям как таковые. Позднее попробую объяснить, почему.
- **Прочее** - можно придумать ещё.

Итак, что это доказывает? Пока немногое.

Я перечислил внешние стимулы и внутренние нужды, которые удерживают наше внимание, равно как и других животных... по крайней мере на какое-то время. Если особь (в том числе мы) получит слишком много одного и того же стимула, она “заскучает” и займётся чем-то другим. **Скука служит предохранителем**, не дающим животному заикнуться на одной деятельности, поскольку это обычно ведёт к смерти или невозможности оставить потомство. У людей одержимость чем-то одним считается расстройством (алкоголизм, пищевая зависимость, компьютерная зависимость и так далее).

Стимула может быть слишком много, **но его также может быть слишком мало**. При нехватке пищи инстинкты побуждают животное искать источники пищи. То же касается веществ, секса, общения, накопительства, охоты/собирательства и миграции. Я сильно

подозреваю (хотя не могу доказать), что если животному не хватает чувства опасности или новизны, оно также начнёт их искать. Люди определённо так и делают (занимаются опасными видами спорта, пробуют новые хобби...).

Подводя итог теории:

1. Внимание животного (и человека) удерживается различными инстинктами и внешними стимулами. Эти стимулы и инстинкты можно свести в сравнительно короткий список.
2. Если животное (или человек) испытывает слишком много воздействия некоторого стимула/инстинкта, оно начинает скучать и игнорировать данный раздражитель.
3. Если животному (или человеку) не достаёт некоторого раздражителя, оно пускается на его поиски.

Замечательно. Но при чём тут развлечения?

Современное общество - недавнее изобретение. **Большая часть существования гомо сапиенс (нас) прошла в африканской саванне, где мы добывали пищу охотой и убегали от львов. Наши гены не приспособлены к современной жизни - вместо этого они приспособлены к жизни миллионолетней давности.**

Это может показаться радикальным, особенно если вы произошли от Адама и Евы. Тогда давайте взглянем на менее провокационное животное, домашнюю кошку, которая приспособлена охотиться. Живя в четырёх стенах, кошка начинает вести себя странно, например, гоняться за верёвочкой. Настоящей добычи нет, и желание охотиться требует выхода. Полагаю, если бы кошка могла естественным образом насытить свою страсть охотиться, то безвкусная, не представляющая вызова верёвочка вряд ли бы её заинтересовала.

То же касается человека. Современное общество вдоволь обеспечивает едой и, как правило, общением. Однако ощущается нехватка преследующих нас львов. Также нам редко выпадает заниматься охотой и собирательством (хотя поход в гипермаркет достаточно похож). Моя теория предсказывает, что человек попытается восполнить нехватку стимула. (Частности сильно зависят от конкретного человека, ведь отличается не только наш образ жизни, но и генетика.) **Мы достигаем этого развлечениями.**

Согласно этой логике, любителям прыжков с парашютом не хватает риска по сравнению с их генетической предрасположенностью. Заядлые зрители мыльных опер нуждаются в более активном общении (сплетнях). Люди, уезжающие в отпуск, восполняют нехватку миграции и исследования (также они пытаются уйти от ежедневной суеты и стресса), и так далее.

Хорошо, но при чём тут интересность?

Если спросить человека, зачем ему развлечения, он скажет: “Потому что это интересно”. Отсюда можно сделать допущение, что “интересно” - это другой способ сказать “Это развлекает меня” или “Это удерживает моё внимание - хотя мне даже не платят!”. (Некоторые

люди продолжают играть даже когда интерес иссяк, но это потому что они одержимы желанием победить.)

Встав в позу маркетолога, добавлю, что даже если “интересно” не то же самое, что “удерживает внимание” - всё равно. Если деятельность занимает человека несмотря все прочие возможности, то результат тот же.

Полагаю, многие читатели сейчас думают: “Занятно, но слишком упрощённо. Это не объясняет, зачем я делаю X”. Верно, эта теория - упрощение и не способна объяснить всё на свете, но (по крайней мере с моей точки зрения) она хорошая отправная точка для рассуждений, почему та или иная деятельность интересна. Лучше упрощённая основа, чем никакая.

Если теория верна, что из неё следует?

1. Все популярные формы развлечения сочетают разные стимулы: опасность, социальность, исследование и прочее. Вот почему люди выходят в ресторан (общение и еда), а затем в кино (опасность и исследование). Согласен, удовлетворить разом все нужды нельзя, но хорошие развлечения обращаются ко многим нуждам сразу.
2. Если узнать, чего человеку в жизни не хватает, можно придумать для него подходящее развлечение. (Эта идея не нова и в сущности не так уж важна, потому что люди сами справляются с отбором развлечений - например, нуждающиеся в общении обращают внимание на игры, предназначенные для проведения времени с другими.)
3. Заключение: Компьютерная игра может проанализировать нужду пользователя в риске, общении и прочем на основе опроса или как-либо ещё. Из этого выводится, сколько нужно предусмотреть опасности и т.д. в игровом процессе и даже в какой момент стремление к опасности будет удовлетворено (то есть пользователь заскучает), чтобы переключиться на другую потребность - скажем, исследование. (В литературных терминах управление опасностью, исследованием, социальностью и прочим называется накалом сюжета.) Хотя задача непростая.

Почти забыл одну вещь: почему я считаю, что истории интересны людям сами по себе.

Я рассуждаю так:

Люди разговаривают уже несколько сотен тысяч лет, может, даже больше. И столько же они рассказывают истории у костра.

Сначала старейшины просто учили молодёжь без помощи историй, например, “Не ешьте красные ягоды, иначе умрёте”. Но, конечно же, услышать не то же самое, что увидеть и испытать самому. Наставление о красных ягодах не “западает” так, как самому съесть красную ягоду и отравиться (или умереть) либо увидеть, как друг отравился или умер.

Так что старейшины подкрепляли мудрые наставления, связывая их с реальным событием. “Ваш дядя Уг съел красных ягод и умер”. Это здорово помогало, потому что обращалось к инстинкту социальности, заставляя мысль “западать”.

Однако поколение спустя социальность уже не срабатывала, потому что никто из живущих не знал дядю Уга лично. Связывание с ним урока переставало помогать, и приходилось думать снова. Решение этой проблемы - сначала придать дяде Угу актуальность, описав его как личность и часть племени. И затем дать умереть из-за красных ягод. Так начала возникать история.

Историю можно было дополнить и другими наставлениями. Стоило ли распинаться 10 минут о дяде Уге, присоединяя его таким образом к клану, чтобы закончить одной лишь мудрой фразой? “Дядя Уг был великим воином... Совершил такие подвиги... Он был дядей моего деда... У него была такая семья... Однажды он съел красную ягоду и умер. Конец.”

Старейшины дополняли историю другими уроками, например, “Белые ягоды полезны” и “Чтобы добыть тигра, нужно сделать А, Б, а потом В”. Все эти крупинки мудрости складывались в сюжетную канву про дядю Уга, который сначала охотился на тигра с помощью А, Б и В, а затем отведал белых ягод. Но он всё ещё был голоден и съел красную ягоду, после чего отбросил коньки. С помощью этой хитрости старейшины убивали трёх птиц одним камнем.

Но некоторым слушателям длинное объяснение про дядю Уга всё равно не казалось важным. (У учителей истории подобные проблемы возникают и сегодня.)

Однако эта проблема решилась на уровне генетики. Те, кто не верили в историю про дядю Уга, не запомнили и про красные ягоды и в итоге отравились ими. Те же, кто слушали внимательно, выжили. Чтобы добиться этого, их мозг вошёл в загипнотизированное состояние, в котором слова истории воспринимались как реальность (в своём роде), минуя обычную обработку (скажем, критические центры).

Спросите любого старшеклассника о “Титанике” - и они скорее перескажут вам сцены из фильма, чем сухие факты из прошлой четверти. Сюжеты западают. Факты - нет.

Вот почему мне кажется, что рассказывание истории погружает в подобие гипноза. Замечали, как люди смотрят телевизор? Чаще всего на лице застывает пространное выражение, которое означает, что человек погружен в события на экране. Зрители не замечают окружающего мира, пока не погаснет экран (по-моему, очень похоже на гипноз). Ещё занятно, что люди смотрят мерцающие телеистории по вечерам, как наши предки слушали племенного сказителя в мерцающем свете костра.

Эта теория также объясняет, зачем в истории закладывают мораль и жизненные уроки.