**П.М. Ершов.**

ИГРА В СВЕТЕ ПОТРЕБНОСТНО-ИНФОРМАЦИОННОЙ

КОНЦЕПЦИИ ЧЕЛОВЕКА

Отрывок из книги П.М.Ершова «Потребности человека»

(М.,1990)

# [Часть 1. Игровая деятельность в жизни человека]

Что такое игра? Это один из труднейших вопросов психологии как человека, так и животных. Мы совершенно точно знаем, что имеем в виду, когда говорим, что котенок, щенок или ребенок играет, но дать настоящее  определение этому крайне важному виду деятельности чрезвычайно  трудно.

Все формы игры обладают одним общим свойством: они коренным образом отличаются от «серьезной» деятельности, но в то же время в них прослеживается явное сходство с конкретными,  вполне серьезными ситуациями — и не просто сходство, а имитация. Это справедливо даже в отношений абстрактных игр взрослых людей — ведь покер или шахматы позволяют им дать выход  определенным интеллектуальным способностям. Однако, несмотря  на лежащие в ее основе уподобления, «игра» — понятие чрезвычайно широкое. Оно охватывает и чопорный церемониал старинного менуэта и чурки столярничающего мальчугана. Это пишет известный исследователь поведения животных и человека Конрад Лоренц. Далее автор ставит вопрос об источнике «потребности играть», «более общем по характеру, чем те частные побуждения, которые в определенных ситуациях обеспечивают энергией эти побуждения».

Источник этот может быть определен на основе теории потребностей, опирающейся на исследования академика П.В.Симонова и изложенной в ряде публикаций.

Игра есть одна из трансформаций потребности, присущей всем высшим животным и человеку, — потребности в вооруженности (вспомогательной потребности в накоплении и совершенствовании средств удовлетворения своих потребностей).

Специфически человеческая вооруженность делает человека человеком. С вооруженности начинается все, чем отличается человек от других живых существ, и она же отличает каждого человека от всех других. Таково следствие неразрывной связи вооруженности с потребностями. Потребность функционирует, пока носитель ее хоть как-то вооружен для ее удовлетворения; а сама вооруженность проявляется именно в обслуживании потребностей.

Живое вооружено изначально, генетически, во-первых, инстинктами — безусловными рефлексами, во-вторых, способностью развития природных задатков. На основе врожденных средств и способностей, в процессе их использования возникает, строится и расширяется вооруженность приобретаемая. Человек врожденно вооружен способностью к абстрактному мышлению и средствами реализации этой способности. поэтому в его вооруженности возникают слово (вторая сигнальная система), понятия, сознание; а вслед за применением сознания — подсознание и сверхсознание. Этим вооружены все люди, и этим вооружены только люди.

Человечество вооружено наукой. Благодаря ей «человек, бывший когда-то одним из слабейших, физически неприспособленных земных существ… стал сильнейшим из них… Изобретение человеком машины сделало его и на суше, и в воздухе, и на воде самым быстрым и могучим из земных созданий. Благодаря науке он может видеть сквозь толстые стены. Он может проникать взором за пределы Луны. Он может говорить тихим голосом и быть услышанным во всех уголках земного шара»[3](http://freega15.freega.ru/?p=2250/#%D1%82%D1%80%D0%B8).

Столь продуктивная вооруженность человечества оказалась возможной благодаря вооруженности человека сознанием. Оно обеспечивает человека возможностями, которые могут быть более или менее успешно реализованы. Поэтому конкретное содержание сознания каждого человека отличает его от всех других. Вместе с отличиями в сознании возникают отличия в умениях, в навыках, в подсознании и в сверхсознании.

Приобретение вооруженности начинается с мускульного движения — с тренировки физической силы. Вслед идет подражание. Затем — практическое применение того, что приобретено силой и подражанием. Это применение, все более успешное и свободное, приводит к игре, которая тренирует смелое использование навыков и умений в разных новых и неожиданных условиях. Мускульное движение, подражание и игра как пути приобретения вооруженности свойственны как человеку, так и животным.

Далее идут отличия. Приобретение вооруженности животными завершается игрой. Человек же, после специфически человеческого многообразия игр, вступает на главный для него и решающий путь — теоретического обучения, приобретения знаний и практического овладения знаниями.

Подобно тому как игра постепенно зарождается в подражании, так и вооруженность человека знаниями и умениями постепенно зарождается в игре; в ней же начинают проявляться и реализовываться человеческие социальные и идеальные потребности. Вооруженность знаниями (образование) начинается в школе и может сопровождать человека всю жизнь. Но и сама игра, ярко проявляющаяся в детстве и юности, и дальше не покидает человека, выступая в новых сложных и сложнейших формах. Они уже не напоминают игры детей и животных, но и не похожи они и на обучение. Они остаются играми.

Процесс вооруженности знаниями как средствами постепенно сливается с другой специфической исходной потребностью — идеальной потребностью познания, которая в человеке существует во множестве своих самых разнообразных трансформаций. Тогда как игра по прежнему остается одним из частых проявлений потребности в вооруженности. Потому что она вооружает тем, чем не вооружают знания.

Игрой люди занимаются на досуге — в порядке времяпрепровождения; она оказывается следствием потребности в практической доминанте. А эта производная потребность возникает от биологической потребности в экономии сил. Экономия сил побуждает чем-то заняться, когда угрожает растрата сил на поиски дела, на выбор занятия, на колебания между различными намерениями — побуждениями разных потребностей. Так случается, если все значительные  потребности человека в равной мере в пределах нормы удовлетворены, а доминирующая потребность не слишком выделяется  среди них и ею субъект в данных условиях не может заняться. Таковы бывают ожидания на вокзалах, в вагонах, на отдыхе, в перерывах между делами и т.п. В подобных ситуациях разные люди занимают свое время разными занятиями, в том числе чтением книг, журналов, газет, спортом, развлечениями (кино, телевидение  и игра).

Пока и поскольку человек занят своими конкретными нуждами, он расходует силы, применяя имеющуюся у него вооруженность. В том, как человек занимает свой досуг, можно видеть и то, к чему  он себя готовит. Использование досуга для игры может служить  подтверждением тому, что игра служит именно вооруженности, хотя это ее объективное назначение не осознается самими играющими. Им свойственно думать, что они играют только для развлечения, для удовольствия. Впрочем, это естественно — прогноз приобретения повышенной вооруженности неизбежно вызывает положительную эмоцию. Спорт вооружает силой и ловкостью, а чтение и всевозможные зрелища служат самообразованию. Так же и игра служит вооруженности.

Но к игре обычно относятся как к занятию легкомысленному: ее противопоставляют делу — начинанию серьезному. В ее беззаботности проявляется автономность потребности в вооруженности — независимость от потребностей биологических и социальных. Так обнаруживается объективное, особое и специальное назначение игры. Отсюда же и чрезвычайная устойчивость игры в потребностях  человека и разнообразие того, что называется игрой. Детские  игры «в прятки», «в пятнашки», футбол, теннис, лото, игра в карты, в шашки, в шахматы, игра на рулетке, на бегах, на баяне,  на скрипке, на сцене и т.д. и т.п. Игры, близкие к играм животных, — на одном конце этого перечня, на другом — с игрой сочетается борьба за место в человеческом обществе, за власть над людьми (азартные денежные игры) или в игре осуществляются поиски и воплощение истины ( «игры» в искусстве). Игра превращается  иногда и в болезненную, неудержимую страсть. Теперь ни с социальными потребностями, ни с потребностью познания она уже как будто не связана, но связана с потребностью в вооруженности.  Ведь даже погоня за деньгами в азартной игре есть погоня за вооруженностью так же, как борьба за место в человеческом  обществе. Так потребность в вооруженности вытесняет иногда все другие и становится самоцелью. Таково болезненное извращение потребности, по природе своей вспомогательной, какой  она всегда остается у животных и у детей. Теперь она уже не похожа на развлечение для удовольствия.

За многообразием и ненасытностью человеческих потребностей  следует многообразие вооруженности, необходимой человеку. Поэтому игра сближается иногда с искусством. Может быть, это дало основание Томасу Манну утверждать: «Было время, когда один великан Шиллер мог сказать: человек лишь тогда человек, когда он играет. В такие серьезные и трудные времена, как наше,  это звучит фривольно, и все-таки я уверен, что та священная  и освобождающая игра, которую называют искусством, всегда будет необходима человеку, чтобы он чувствовал себя действительно  человеком».

Многообразие вооруженности человека можно представить в таких контурных очертаниях.

Вооруженность

а) присущая не только человеку, но и животным

1. Мускульное движение — физическая сила;

2. Умение пользоваться этими движениями в повседневной жизни;

3. То же умение в обстановке новой, неожиданной.

б) специфически человеческая

4. Умение пользоваться понятиями и теоретическими представлениями в обычном жизненном обиходе;

5. Применение того же умения для совершенствования своих знаний и для познания в целом.

Таковы пять ступеней вооруженности. Ни одна последующая невозможна без предыдущей, но предыдущая логически ведет к последующей, а в основании каждой лежат врожденные способности (органические свойства) — вооруженность, генетически унаследованная.

На первой ступени дети людей и животных тренируют физическую силу мускулатуры: начинают с простейших движений, потом бегают, прыгают, кувыркаются, возятся и т.п. Здесь приобретаемая и тренируемая вооруженность — движение как таковое. А.И.Мещеряков пишет: «Видимо, можно говорить о наличии у ребенка  с самого начала его появления на свет нужды в движениях, поскольку, родившись, ребенок с первого же дня двигает ручонками  и ножками».

Когда механизмы движения освоены и физическая сила налицо,  возникает, точнее добавляется, цель. Первоначально — ближайшая.  Подчиненность движений цели, наблюдаемая в поведении окружающих, переводит потребность в вооруженности на следующую, вторую ступень. Это — потребность подражания. Здесь осваиваются  умения в пределах стереотипов, бытующих в окружающей среде. Это умение совершенствуется, варьируется и переводит потребность  в вооруженности на третью ступень. Возникает (опять добавляется)  потребность играть. Цели играющих фиктивны: назначение  игры не в них, а в умении их достигать — в вооруженности как таковой. Животные возятся и как бы дерутся, дети играют в «догонялки», в «пятнашки», «прятки» и т.п. Но уже и на этой ступени возникают различия: у животных нет «ролевых» игр, они почти не пользуются или мало пользуются игрушками, а дети играют  в «дочки и матери», в «командиров и солдат», играют в обслуживание  кукол, в управление самолетом и т.п. Игрушки им необходимы.  Андрей Платонов в повести «Одухотворенные люди» рассказывает,  как дети играют в «кладбище» и в «похороны». Дети «играют  в смерть». Так в подражании возникает освоение норм. В самых  разнообразных детских играх еще много подражания, но его предметом являются уже не только механизмы действий, но и нормы  поведения разных людей в различных условиях.

На четвертой (уже чисто человеческой) ступени существующий  у животных «исследовательский рефлекс» превращается в детское  любопытство и любознательность, затем выступает в обучении -  в освоении норм теоретических представлений и мышления. Эта вооруженность приобретается главным образом в образовании и самообразовании; ступень эту проходят все люди; выступает она и в человеческих играх, тренирующих сообразительность ( «смекалку») — умственные силы. Таковы карточные игры — от простейших до «коммерческих». Это — шашки, домино, шахматы. Область освоения норм знания и тренировки мышления обширна. Это — область формирования и развития сознания. Свою роль и здесь выполняет игра.

Но в освоении норм знаний и в тренировке мышления, как ни значительно то и другое, неизбежно обнаруживается принципиальное  отставание от ненасытности человеческих потребностей. Эта недостаточность сознания ведет к нужде в сверхсознании. Таково содержание пятой ступени вооруженности. Эта вооруженность, необходимая для создания нового, не бывшего в обиходе в окружающей среде, реализуется в творчестве — техническом, художественном, научном.

Тренируется она преимущественно не обучением, а игрой. Теперь она, казалось бы, не имеет ничего общего с детскими играми  и игрой животных. Впрочем, переход с четвертой ступени на пятую опять постепенен. Это видно в детском творчестве. Оно не бывает продуктивно в технике и науке как раз потому, что не обосновано четвертой ступенью — достаточным знанием норм. Редко  оно бывает продуктивно и в искусстве (но все же бывает, например,  в детских рисунках), потому что пренебрежение к культуре (к знаниям и умениям) и у детей не проходит безнаказанно. Ведь так бывает и с профессионалами, претендующими на творчество,  минуя профессиональную грамотность.

Но художественному, как и научному, творчеству во всех родах и видах противостоит не только профессиональное невежество (недостаточное знание норм), но и высота ремесленной осведомленности — неукоснительное следствие тем или иным нормам (боязнь расстаться с четвертой ступенью!). Именно на пятой ступени  вооруженности (в творчестве) игра сближается (или даже роднится!) с искусством, как это отметил Томас Манн. Любое искусство  требует как знания, освоения, так и преодоления норм; игра учит этому преодолению и тренирует его.

Таким образом, игра сопровождает развитие человека, начиная  чуть ли не с первых его шагов, когда он отличается от высших  животных только своими нереализованными задатками, до вершин  его сугубо человеческой деятельности. Но, сопровождая человека  на всем его пути, игра не всегда занимает то же место в его потребностях. Роль игры увеличивается от раннего детства до молодости и зрелости. Здесь потребность в вооруженности бывает  обычно доминантой. Далее игра постепенно уступает другим трансформациям той же потребности в вооруженности, иногда некоторое время конкурируя с ними более или менее успешно. Но когда эти другие трансформации с успехом выполняют свою роль, игра  опять набирает силу — у человека возникает досуг! Именно теперь выступает родство игры с художественным творчеством. Художник во всеоружии мастерства творит, играя; высокое актерское  искусство не только условно называют игрой, но оно в своей  импровизационной сущности действительно подобно игре. Станиславский уподоблял его даже детской игре.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1См.: Лоренц К. Человек находит друга.-М.:Мир,1971.-С.133-134.

2 Например, Симонов П.В. Высшая нервная деятельность человека.- М.: Наука, 1975;  Симонов П.В. Эмоциональный мозг.- М.: Наука, 1981; Симонов П.В., Ершов П.М. Темперамент. Характер. Личность.- М.: Наука, 1984. [Наиболее полное изложение теории см. в кн.: Ершов П.М. Искусство толкования. Часть вторая: Режиссура как художественная критика.- М., 1997.]

3 Крайф П. де. Охотники за микробами. — М.: Молодая гвардия, 1957.- С. 309.

4 Манн Т. Письма.- М.: Наука, 1975.- С. 49.

5 Мещеряков А.И. Слепоглухонемые  дети. — М.: Педагогика, 1974. — С. 122.

# [Часть 2. Обязательные звенья игровой деятельности]

Что же содержит в себе игра (см. Часть 1 — прим. ред.), чтобы выполнять свои столь значительные функции? Начинать с какой-либо конкретной игры, далее перечислять и классифицировать все возможные игры едва ли есть смысл — так их много, так они разнообразны и так много всего в каждой. Целесообразнее присмотреться к тому, что присуще всем играм и что необходимо каждой.

Первое. Всякая игра требует признания каких-то правил.  Их множество так же неисчислимо, как разнообразие игр — от игры в лото, в шашки и в «пятнашки» до игры в теннис, игры на бегах, на скрипке, на сцене. Это — принятые и обязательные для каждого играющего нормы. В некоторых играх они крайне просты,  в других, наоборот, сложны.

Второе. Игра заключается в точном знании, соблюдении этих норм и в умелом, изобретательном их использовании для выигрыша. Изобретательность эта зависит в некоторой степени от сложности правил-норм. Поэтому научиться играть в одни игры легко, в другие — трудно. Так, скажем, в шашки — легче, в шахматы -  труднее, а играть на скрипке еще несравнимо труднее, да игра эта и не всем доступна. Но умение использовать правила — изобретательность, мастерство, искусство в игре — не предопределяется  сложностью правил. Игра в шашки проще игры в шахматы, но мастерство игры в шашки бывает несравнимо выше умения играть в шахматы. В этом доказательство того, что игра не исчерпывается  не только знанием норм (правил), но и умением пользоваться ими.

Третье. Игра возможна, если ее исход нельзя безошибочно рассчитать и предвидеть. Игра перестает быть игрой и уподобляется условному ритуалу, если сама она и ее итог могут быть выполнены по точному, ненарушаемому расчету. В игре всегда большее или меньшее место занимает случай. Ее итог должен быть непредвидим. (В этом, между прочим, отличие самой простой детской «ролевой игры» от подражания как способа приобретения какого-либо  навыка — вооруженности навыком.) В различных играх случай занимает то или иное место. В карточных играх с него обычно начинается игра: при сдаче карт та или другая карта случайно  попадает к каждому играющему. В игре «в очко“, как и в рулетке, случайны финалы. В играх спортивных случайность подстерегает играющего в процессе игры — в поведении противника-партнера. Так шахматист строит на доске неожиданные соблазны-“ловушки» противнику. Впрочем, в таких играх каждый ход партнера  может быть, а может и не быть случайностью, подлежащей преодолению.

Каждое из трех обязательных условий игры в разных играх выступает по-своему — занимает в ней большее или меньшее место.  Если в игре на первом месте знания норм и их соблюдение, то игра эта приближается к подражанию (к «чопорному церемониалу  менуэта», упомянутому К.Лоренцом). Эта игра «ролевая». Но чтобы быть игрой, в ней подражание должно быть изобретательно использовано и в ней должен быть случай — нечто непредвидимое.

Таковы всегда бывают «ролевые» детские игры. Игра на сцене, совершенно лишенная импровизации, уподобляется чопорному ритуалу, и ее не следовало бы называть игрой. Это относится ко всем «исполнительским» искусствам: игре на скрипке, игре на рояле, игре на гитаре и т.п. Если в игре на первом месте умелое, изобретательное использование норм, то это игра «интеллектуальная» (как, скажем, шахматы, пасьянс) или «коммерческая» (преферанс, вист). Но и в этих играх необходимы и правила, и соблюдение норм (правил), и в них итог непредсказуем и зависит от случая (как «лягут» или распределятся карты). В зависимости итога от случая заключен риск. Если в игре на первом месте именно он, риск, случай, то в ней минимальное место занимают нормы; они предельно просты, и умение пользоваться ими примитивно. Но как бы ни были они просты и примитивны (как, скажем, в «орлянке», в «очко», в рулетке), и они все же необходимы.

Изобретательность умений и случай выступают в игре взаимно  противонаправленными и дополнительными по отношению друг к другу началами: случай стимулирует изобретательность, дает основание для мобилизации умений; изобретательность и умения направлены на нейтрализацию, на ликвидацию роли случая. В этом столкновении противоположностей заключена самая сущность игры как таковой — как одной из трансформаций потребности в вооруженности. Так как в игре случайность часто представлена поведением партнера, то в основе большинства игр лежит борьба — преодоление каждым играющим умений своего партнера, выступающего противником. Если же в игре нет партнера-противника, то преодолеваемая случайность либо создается самим играющим (как, например, перетасовкой колоды карт перед раскладыванием пасьянса), либо подготовляется объективным стечением обстоятельств (рулетка, бега и т.п.). Случайность-препятствие может быть более или менее трудным — партнер в игре может быть противником более или менее сильным. Интерес к игре возрастает вместе с ростом умений, необходимых для преодоления препятствия-случайности. Так в игре возникают острые ситуации, и так игра увлекает и самих играющих, и зрителей — болельщиков. А.Крон назвал это явление «самоутверждением через сопричастность». «Мы как бы входим в долю и становимся пайщиками его [играющего — П.Е.] славы и авторитета, будучи профанами, мы приобретаем право судить  да рядить о вещах, нам ранее недоступных».6

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

6 Крон А. Бессонница // Новый мир.- 1977.- №5.- С.60

# [Часть 3. Связь игр человека с его сознанием, сверхсознанием и «негативным» сверхсознанием]

Так как же конкретно игра служит вооруженности? И чем же она вооружает? Вернемся к составу любой игры.

Правила каждой данной игры (ее нормы) вполне условны. Они ни в чем, кроме данного рода игры, никакого значения не имеют и иметь не могут. (В чем, кроме шахматной игры, могут пригодиться  знания ходов шахматных фигур?) Поэтому знания правил игры вооружают человека только для этой игры. Значит, и владение ими вне игры также бесполезно (полезно лишь в той мере, в какой  полезна игра…). Игра не вооружает, следовательно, ни знанием  норм, ни владением ими.

Игра требует владения средствами, в сущности, бесполезными;  но она требует подчинения нормам и изобретательности в их применении. Игра приучает к следованию заданным нормам и вооружает преимущественно изобретательностью, причем изобретательностью не в том или ином конкретном деле, а изобретательностью как таковой. Любая игра только повод для проявления изобретательности  в рамках норм и для ее тренировки. Изобретательность — следствие увлеченности, а увлеченность усиливается волей — специальной, своеобразной, парадоксальной и вспомогательной потребностью человека в преодолении препятствий и преград (и даже в их нахождении!).

Игра тренирует не только изобретательность как следствие увлеченности, но и дисциплину и волю; в спортивной игре воля — необходимое условие успеха. Поэтому в практической доминанте, побуждающей человека играть, всегда большее или меньшее место занимает воля.

Изобретательность невозможна без мобилизованности сил, в частности тех, что составляют содержание сознания. Когда оно поглощено целью и его возможности оказываются недостаточными, на помощь приходит сверхсознание. Поглощенность целью в игре обеспечивается увлеченностью и волей; недостаточность сознания — непредвиденностью случайностей.

Обслуживанием потребностей человека заняты его подсознание,  его сознание, а в случаях надобности — и его сверхсознание.  Каждый из этих трех «этажей» высшей нервной деятельности вооружается своим путем: подсознание — преимущественно подражанием; сознание — обучением и самообразованием; сверхсознание — искусством (виртуозностью), и еще до этого и кроме этого — игрой. Но главное назначение искусства — идеальная потребность познания, игра же служит вооруженности специально. Всем трем путям вооруженности необходимы резервы наличной силы — энергии. В сознании она выступает процессом формирования представлений, умозаключений, образования понятий; в сверхсознании — вспышками,  толчками, внезапными озарениями.

Вооружая сверхсознание человека, игра делает это согласно природе самого сверхсознания, то есть через напряженную работу сознания, путем его максимальной нагрузки, путем мобилизации всех наличных его средств. Поэтому игра включает в себя обязательными звеньями знание, умение, изобретательность. Если в игре любое из этих звеньев выпадает, то и игра превращается в нечто противоположное ей по содержанию и назначению.

Так бывает с азартными играми, такими, как орлянка, очко, рулетка, бега и т.п. В них — не обращение к сверхсознанию через  сознание, а, наоборот, отказ от сознания, от знаний и умений  вообще, а значит, в сущности, и от сверхсознания. В них — разочарованность в силах сознания, усталость от бесплодности его применения, признание его бессилия перед властью случая.

В азартных играх содержится либо расчет на благосклонность  случая, либо фатализм покорности судьбе. В том и в другом — демобилизация сил сознания. Здесь находит себе применение жульничество в игре, специальная подтасовка случая.

Отказ от сознания в азартных играх можно рассматривать как проявление «негативного» сверхсознания. (В нем выражается превосходство, отказ, отрицание по мотивам, не поддающимся сознанию -  превосходящим сознание субъекта.) В потребностях идеальных,  познавательных, оно проявляется в смехе — от беззаботной  улыбки до хохота; в потребностях социальных — от иронии до циничного сарказма; в потребностях биологических — во всевозможных  видах и оттенках пренебрежения к своему здоровью — от употребления наркотиков до самоубийства. Подобно этому в потребности в вооруженности негативное сверхсознание начинает проявляться в недоверии к сознанию, в пренебрежении к вооруженности вообще, в склонности к риску, в потребности в риске, отмеченной Достоевским в «Игроке», в удали, в отваге. Оно же видно и в азарте. Это такая степень увлеченности, при которой пренебрегают  выбором средств, разумностью, рациональностью способов и, наконец, сознанием в целом. Здесь увлеченность превышает границы возможностей, обеспеченных реальной вооруженностью.

Так, в игре ликвидируется ее объективная продуктивность, и она превращается в болезненную и пагубную страсть. Такою она и описана в рассказе Ст.Цвейга «Двадцать четыре часа в жизни женщины». Но сама смелость отваги, пренебрежение к реальным возможностям выглядят привлекательно. И это закономерно. В ней — притязание на власть над будущим, на подчинение себе будущего  вопреки всему. Такова природа всякой страсти, начинающейся с азарта. В ней — ненасытность потребностей, свойственная человеку.

Ту же страсть отмечает Э.Хемингуэй в бое быков. Бой этот есть, в сущности, игра — игра со смертью. «Любой человек может иной раз без страха встретиться со смертью, но умышленно приближать ее к себе, показывая классические приемы, и повторять это снова и снова, а потом самому наносить смертельный удар животному, которое весит полтонны и которое к тому же любишь, — это посложнее, чем просто встретиться со смертью. Это значит быть на арене художником, сознающим необходимость ежедневно превращать смерть в высокое искусство».[7](http://freega15.freega.ru/?p=2261/#%D1%81%D0%B5%D0%BC%D1%8C)

Если корриду рассматривать как игру со смертью, а это не менее основательно, чем сближать ее с искусством, как делает Хемингуэй, то со всей очевидностью обнажается связь ее с потребностью в вооруженности. Но в азартных играх (в отваге риска) потребность эта извращена. В этом можно видеть подтверждение вспомогательной роли вооруженности среди основных исходных потребностей человека. Так же, как в упрямстве извращена  другая вспомогательная потребность — воля.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

7 \_Хемингуэй Э. Собр.соч.:Т4.- М.:Худож. лит.,1968.- С. 352.