

UNITED WISDOM

Игровой интерес и автоматическое потребление

Человек и внутренний мир

Andrey Zarinsh & Maria Evilkut

I-25-N04 · RU

@andrey.zarinsh @ilkutki

Игровой интерес и автоматическое потребление

Эпиграф

> *«Живая форма». — Фридрих Шиллер, «Письма об эстетическом воспитании человека», XV. Краткий редакционный перевод фрагмента выбранного английского издания.*

О чём эта статья

В начале вечера хочется сыграть одну партию, собрать необычную конструкцию или попробовать новый способ пройти знакомую задачу. Через некоторое время занятие продолжается, но первоначальный вопрос уже трудно вспомнить. Осталось получить следующий предмет, сохранить серию посещений, закончить ещё один круг. Иногда это по-прежнему увлекает. Иногда человек ждёт удобного места для выхода, а каждое такое место оказывается началом следующего действия. Различие не всегда заметно по экрану: внешне в обоих случаях нажимаются те же кнопки. Оно обнаруживается в том, что человек сейчас пытается сделать и насколько происходящее отвечает этому намерению.

Представим вымышленный эпизод. Олег играет с друзьями в настольную игру и с интересом придумывает необычный ход, даже если он не принесёт победы. Позже дома он открывает цифровую игру. Сначала хочет проверить новую тактику, затем проходит несколько привычных заданий ради отметки о выполнении. Когда отметка получена, появляется предложение следующего задания. Олег ещё не решил, нужно ли ему продолжение, но уже начал его. Этот пример не показывает превосходство настольных игр над цифровыми. В обеих можно исследовать возможности, следовать привычке, поддерживать общение или чувствовать давление. Нас интересует переход внутри конкретного занятия.

Игровой интерес здесь означает желание участвовать в разворачивающейся возможности: пробовать ход, замечать ответ, менять замысел, разделять неожиданность с другим. Автоматическим потреблением назовём эпизод, где продолжение происходит преимущественно потому, что оно уже предложено, хотя человек ещё не выбрал его заново. Это редакционное различение, а не диагностическая шкала. Привычные действия могут помогать отдыху и освоению; интерес не обязан быть ярким каждую минуту. Задача статьи — найти несколько понятных вопросов, с которыми можно рассмотреть

собственный безопасный эпизод, не превращая удовольствие в отчёт о полезности и не оправдывая им любые последствия.

I. Что именно я хочу попробовать

Перед началом игры намерение нередко звучит очень широко: хочется отвлечься, развлечься, провести время. В этом нет ошибки. Однако в ходе занятия может появиться более определённое желание: увидеть, получится ли другой маршрут; сделать смешную комбинацию; понять ход партнёра; просто побыть в знакомом мире без сложного решения. Такие ответы помогают увидеть, что человек получает именно сейчас. Они не требуют составлять план развлечения заранее. Можно заметить намерение уже после нескольких минут или признать, что сегодня хочется привычного повторения. Важно, чтобы ответ относился к текущему участию, а не только объяснял, почему игра была открыта час назад.

Олег замечает, что проверка новой тактики закончилась раньше, чем он думал. Дальше он выполняет знакомые задания. Он может решить, что именно это ему сейчас приятно: понятный ритм после трудного дня не обязательно беднее эксперимента. Но может обнаружить и другое: задания уже не увлекают, а выход кажется неудобным, потому что останется незаполненная полоска. Эти случаи требуют разных решений. В первом человек выбирает знакомое занятие. Во втором стоит уточнить, чего он ожидает от заполнения полоски и останется ли эта причина после очередной награды. Один и тот же повтор не сообщает ответа без контекста.

Полезный вопрос направлен на ближайшую возможность, а не на окончательное оправдание игры. Что я хочу попробовать в следующем коротком эпизоде? Ответ может быть простым: посмотреть новую местность или поговорить с другом во время совместного задания. Если ответа пока нет, не требуется немедленно закрывать всё и делать серьёзное дело. Можно оставить вопрос открытым и заметить, откуда возникает следующий шаг. Он выбран ради определённого опыта, предложен интерфейсом, нужен команде по договорённости или просто удобен? Несколько причин могут действовать одновременно. Их различение расширяет выбор, не обязывая устранять всякую привычку.

II. Участие не обязательно означает производство

Игру легко оценить языком достижений: сколько уровней пройдено, что создано, какой навык улучшен. Но человек может активно участвовать и без внешнего результата. Он замечает изменение интонации в истории, выбирает нелепый ответ, следует за красивым звуком, ищет неожиданный способ договориться с партнёром. Возможность переживать и отвечать не сводится к полезному продукту. Поэтому противопоставление интереса и потребления не следует превращать в требование всегда создавать что-то собственное. Воспринимающий участник тоже делает различения. Вопрос заключается в том, остаётся ли пространство для отклика и выбора, а не в количестве произведённых вещей.

В письме XV Фридрих Шиллер рассматривает взаимодействие чувственного и формального начал в эстетическом опыте. Его рассуждение относится к красоте и человеческой полноте; оно не объявляет любую распространённую игру осуществлением идеала. Для нашей темы этот философский ракурс позволяет поставить вопрос о соединении воспринимаемого и оформляемого самим человеком. Здесь проводится ограниченное сопоставление, а не вывод о здоровье игроков. Выбранные фрагменты английского издания не заменяют чтения всей системы Шиллера, а его представление об игре не тождественно современному ассортименту развлечений.

В обычном эпизоде можно заметить, как это соединение возникает без торжественности. Ребёнок и взрослый придумывают смешные названия для рисунка; двое друзей разыгрывают знакомую сцену иначе; человек выбирает маршрут в виртуальном мире ради вида, а не награды. При этом никто не обязан непрерывно проявлять оригинальность. Иногда интерес поддерживает сама возможность изменить направление, даже если сейчас она не используется. Иногда правила временно ограничивают выбор и благодаря этому делают ход выразительным. Свобода участия не означает отсутствие формы. Она включает отношение к форме: я понимаю, зачем сейчас принимаю это ограничение, и могу обсуждать условия, когда они перестают подходить.

III. Что поддерживает желание играть

В аннотации исследования Райана, Ригби и Пшибыльского 2006 года описаны четыре исследования видеоигр в рамках теории самодетерминации. Авторы рассматривают воспринимаемые автономию, компетентность и, в исследовании онлайн-сообщества, связанность с другими в отношении удовольствия и желания продолжать игру. Здесь прочитана аннотация издателя, а не полные методы и данные. Эти результаты дают ограниченный исследовательский контекст; они не позволяют оценить конкретного Олега, назвать его мотив единственным или вывести универсальную пользу игр для каждого человека.

Для личного рассмотрения можно осторожно перевести эти направления в обычные вопросы. Есть ли в занятии место решению, которое я считаю своим? Замечаю ли я что-то, что постепенно получается лучше или становится понятнее? Есть ли здесь приятное присутствие других, если общение входит в мой замысел? Это не воспроизведение исследовательской процедуры и не измерение потребностей. Ответы могут быть неодинаковыми. Человек охотно выбирает сложную задачу, но сегодня не хочет разговаривать; другой приходит ради компании и не стремится осваивать технику. Отсутствие одного ответа не делает игру плохой и не означает личного недостатка. Контекст позволяет выбирать подходящее сочетание.

Важно также различать удовольствие от участия и облегчение от закрытого обязательства. Оба переживания могут сосуществовать. Совместная партия требует прийти вовремя, и эта договорённость помогает встрече состояться. Однако требование ежедневно появляться ради сохранения серии может начать преобладать над самой игрой. Тогда стоит назвать цену продолжения: время, усталость, деньги, пропущенная договорённость. Это не предложение вычислять ценность каждого удовольствия. Скорее вопрос о том, какие условия поддерживают выбранное занятие, а какие стали самостоятельным давлением. Если условия изменились, прежнее решение об участии не обязано действовать бесконечно только потому, что когда-то было принято охотно.

IV. Повторение и инерция выглядят похоже

Игровой интерес не исчезает при повторении. Музыкант многократно возвращается к знакомой мелодии, любитель головоломок — к похожим задачам, компания — к одной настольной игре. Узнаваемая форма позволяет замечать тонкие изменения, которые были недоступны при первом знакомстве. Иногда повторение приятно именно отсутствием больших неожиданностей. Поэтому количество одинаковых действий не является достаточным признаком автоматического потребления. Важнее спросить, какой смысл эти действия имеют в данном эпизоде. Человек выбирает знакомый ритм, пробует небольшое различие или продолжает только потому, что следующее действие уже началось? Внешнее сходство не отменяет разных отношений к занятию.

Инерция тоже не обязательно означает серьёзную проблему. Вечером можно заметить несколько лишних переходов и спокойно закончить. Часть действий выполняется автоматически, чтобы не решать всё заново; это обычная сторона освоенного занятия. Вопрос становится существеннее, когда повтор перестаёт соответствовать выбранному опыту, а возможность изменить ход почти не рассматривается. Олег не обязан ловить каждую автоматическую реакцию. Ему достаточно заметить одну понятную границу: первоначальная проба закончена, награда получена, разговор завершился. На такой

границе легче увидеть, имеется ли собственная причина для следующего эпизода. Если причина есть, продолжение может быть осознанным даже без нового открытия.

Новая стимуляция также не гарантирует участия. Можно переходить между постоянно меняющимися заданиями и почти не замечать, что в них происходит. Можно долго заниматься одной задачей и оставаться включённым. Поэтому наш вопрос не совпадает с поиском новизны. Он касается отношения между действием, ответом и возможностью пересмотреть намерение. Меняется ли мой ход после того, что я увидел? Замечаю ли я, когда задача перестала быть моей? Иногда ответ обнаруживается после завершения, а не во время игры. И это пригодное наблюдение: оно помогает иначе выбрать следующий вечер, не требуя постоянного внутреннего контроля над каждым движением.

V. Обратная связь отличается от обещания награды

В игре ответ может многое сообщать о сделанном ходе. Конструкция развалилась в неожиданном месте; партнёр увидел возможность, которую я пропустил; другой маршрут оказался короче. Такая обратная связь позволяет уточнять замысел. Награда может сопровождать её, но не заменяет содержание ответа. Иногда отметка лишь сообщает, что действие выполнено нужное число раз. Человеку может нравиться и это. Различение нужно, когда ожидание отметки начинает заслонять сам опыт. Тогда полезно спросить, что стало понятнее или интереснее независимо от полученного знака. Ответ не обязан быть глубоким: удалось придумать смешной ход — уже конкретное событие.

Даосский эпизод о поваре в главе III «Чжуан-цзы» показывает действие, соразмерное встреченной структуре и трудности. В прочитанном переводе Герберта Джайлза герой при сложном месте становится особенно внимательным, действует осторожно, а после завершения приводит инструмент в порядок. Это литературное повествование, а не эксперимент и не инструкция для обращения с опасными предметами. Комментарии переводчика следует отличать от самого эпизода. Наше ограниченное сопоставление касается отзывчивости к происходящему и способности закончить, не превращая рассказ в обязательную модель игры или доказательство современной психологии.

В безопасном игровом занятии соответствующий вопрос можно задать без копирования сюжета. Что в происходящем изменило мой следующий шаг? Возможно, я снизил сложность, попросил объяснить правило, попробовал другой вариант или решил, что на сегодня достаточно. Эти ответы сохраняют связь между опытом и действием. Если же всё происходящее одинаково ведёт только к следующему нажатию, стоит заметить эту однообразную связь. Она может быть удобной для короткого отдыха, а может перестать удовлетворять. Само наблюдение ещё не предписывает решение. Оно возвращает возможность выбрать, какой ответ на происходящее сейчас нужен, вместо требования обязательно продолжать или обязательно прекращать.

VI. Продолжительность не объясняет весь эпизод

По длительности занятия можно увидеть важный факт, но не все его причины и последствия. Длинная заранее согласованная встреча с друзьями отличается от неожиданно затянувшегося одиночного вечера. Короткий эпизод тоже может оставить неудобство, если ради него нарушена важная договорённость или потрачены нежелательные деньги. Поэтому время полезно рассматривать вместе с условиями, а не превращать в единственный показатель. Как игра разместилась среди сна, еды, ухода, работы, учёбы и отношений? Был ли этот промежуток действительно свободен? Такой вопрос допускает разные ответы для разных людей и дней, не устанавливая общую норму часов.

В исследовании Йоханнеса, Вуорре и Пшибыльского 2021 года данные фактической игры сопоставлены с ответами игроков двух конкретных игр о самочувствии и мотивации. Прочитанная аннотация сообщает небольшую положительную связь между игрой и эмоциональным благополучием. Связь не доказывает, что игра вызвала улучшение; результаты не охватывают все игры, условия и людей. Полные методы и данные здесь не прочитаны. Поэтому этот источник не служит разрешением игнорировать собственные последствия и не подтверждает универсальный запрет. Он помогает осторожнее относиться к простым выводам, построенным только на длительности.

Олег может обнаружить, что приятная партия действительно заняла больше времени, чем ожидалось, и всё же потребовала перенести сон. Признать удовольствие и признать цену можно одновременно. Не нужно объявлять весь вечер бессмысленным, чтобы изменить условия следующего. Возможно, стоит выбирать более короткий формат, договариваться о завершении до начала встречи или отказаться от игры в день, когда свободного времени почти нет. Конкретное изменение зависит от ситуации. Научный заголовок не отменяет личного расписания, а чувство вины не заменяет его рассмотрения. Решение опирается на наблюдаемое последствие и доступные варианты, не на общий приговор развлечению.

VII. Право закончить не требует обесценить игру

Иногда выход кажется равным признанию, что интерес был ненастоящим или прежние усилия потрачены зря. Но закончить занятие можно именно потому, что оно состоялось. Партия была хорошей; разговор принёс радость; замысел удалось проверить. Следующий эпизод является новым предложением, а не обязательным продолжением уже полученного опыта. Это особенно заметно, когда игра не имеет ясного финала и постоянно предлагает новую цель. Человек вправе выбрать собственное завершение. Оно не обязано совпадать с последним доступным заданием, максимальной наградой или моментом, когда всё перестало нравиться. Достаточность может наступить раньше исчерпания возможностей.

Если другие люди рассчитывают на участие, завершение требует учитывать договорённости. Можно предупредить до партии, выбрать подходящий формат, обсудить передачу роли или заранее согласовать границу. Вопрос о свободе не оправдывает исчезновение посреди обещанного совместного дела. Вместе с тем договорённость не означает безусловную доступность в любой момент. Когда формат постоянно не помещается в реальную жизнь, полезно пересмотреть само соглашение. Возможно, компания найдёт другой режим; возможно, некоторые встречи придётся пропускать. Условия можно обсуждать прямо, без заявления, что друзья плохие или что собственное желание выйти всегда является слабостью. Взаимное участие включает возможность говорить о пределах.

Завершение может оставить остаточное желание вернуться. Само по себе это не доказывает зависимости и не требует немедленно уничтожать игру. Приятные возможности нередко продолжают привлекать после остановки. Можно заметить желание и всё же заняться выбранным следующим делом. Если же остановка регулярно оказывается недоступной, возникают существенные последствия и самостоятельно изменить ситуацию трудно, стоит обсудить её с подходящим специалистом. Повседневное наблюдение помогает описать эпизоды, но не устанавливает диагноз. При необходимости помощь не следует откладывать ради успешного выполнения личной пробы или обещания справиться одним усилием воли.

VIII. Игра не обязана заслуживать существование

У человека может появиться скрытое требование: удовольствие допустимо, только если оно развивает, лечит, повышает продуктивность или укрепляет отношения. Тогда каждый игровой вечер становится экзаменом на пользу. Даже отдых приходится доказывать как вложение в последующую работу. Наше различение не предназначено для такого экзамена. Интерес может быть достаточной причиной безопасного развлечения, если учтены реальные условия и обязательства. Игра вправе оставаться игрой. Не обязательно извлекать из неё духовный урок, навык общения или творческий продукт. Вопрос о выборе нужен для сохранения собственного отношения к занятию, а не для выдачи удовольствию разрешения.

Это не отменяет ответственности за последствия. Право на развлечение не делает денежные траты, пренебрежение уходом или нарушенные обещания несущественными. Можно обсуждать конкретное последствие, не споря о моральной ценности всех игр. Например, проблема заключается в покупке, на которую человек не хотел тратить деньги, или в привычном переносе сна. Тогда предмет изменения определён яснее, чем при обвинении себя в пустой жизни. Полезно выбрать одну наблюдаемую связь и рассмотреть доступное условие. Отказ от морального приговора расширяет точность разговора; он не обязан превращаться в оправдание любого продолжающегося действия.

Разные традиции и исследования также не должны выдавать единую справку о допустимости игры. Эстетическое рассуждение Шиллера, даосский литературный образ и современные работы об игроках отвечают на разные вопросы. Они помогают увидеть разные стороны участия, но не складываются в общее доказательство, что определённый формат полезен всем. Человек может узнавать собственный опыт в одном ракурсе и не разделять другого. Для разговора достаточно показать, где проходит сопоставление и где оно заканчивается. Общие слова об интересе и свободе не делают философские предпосылки одинаковыми и не заменяют сведений о конкретном эпизоде.

IX. Маленькая проба на естественной границе

Если хочется проверить различение, можно выбрать одно безопасное добровольное занятие: знакомую головоломку, короткую настольную партию, рисование или обычный игровой эпизод без денежных ставок. Не нужно специально увеличивать время, выбирать трудное испытание или лишать себя необходимого отдыха. До начала достаточно назвать ближайшее желание: что хочется попробовать или получить. Если цель — просто приятный знакомый ритм, этот ответ допустим. Затем можно выбрать естественную границу: завершённую задачу, конец партии, готовый рисунок. Она служит местом для вопроса, а не обязательным моментом выхода. Пробу можно отменить или закончить раньше.

На выбранной границе полезно коротко заметить три вещи. Что было интересно в самом участии? Что сейчас предлагает продолжение? Есть ли у меня собственная причина принять это предложение с учётом оставшегося времени и следующего дела? Ответы можно держать в памяти или записать для себя без имён других людей и подробностей чужих разговоров. Не требуется публиковать результат, предоставлять скриншоты или проверять друзей. Если наблюдение мешает игре или усиливает неприятное напряжение, можно отказаться от него. Это редакционная проба для уточнения одного выбора, не проверенная лечебная программа и не соревнование в самоконтроле.

После эпизода достаточно одного конкретного вывода. Например, интерес поддерживало необычное решение, а после его проверки продолжение стало преимущественно ожиданием награды. Или знакомые задания оставались приятными, но выбранный формат плохо помещался до сна. Или занятие было важно прежде всего благодаря разговору, поэтому в следующий раз можно выбрать более короткую совместную встречу. Ни один ответ не обязан распространяться на все будущие вечера. Если вывод не появился, можно оставить неопределённость. Ценность наблюдения определяется тем, помогло ли оно уточнить доступное решение, а не тем, насколько убедительную теорию собственной личности удалось составить.

X. Участие сохраняется, когда выбор можно обновить

Различие между интересом и автоматическим продолжением не проходит раз и навсегда между хорошими и плохими играми. Оно может возникать внутри одного вечера и меняться вместе с усталостью, компанией, форматом и ожиданием. Человек не обязан всегда занимать одну сторону. Иногда он охотно принимает привычный ритм, иногда ищет необычный ход, иногда замечает, что цель уже достигнута. Такая изменчивость не разрушает последовательность жизни. Она позволяет решениям учитывать текущие условия вместо бесконечного исполнения первоначального намерения. Важно иметь возможность заметить переход и обновить выбор там, где это действительно нужно.

Обновление не всегда требует отказа. Можно сменить задачу, снизить сложность, выбрать игру без ежедневного обязательства, обсудить длительность встречи или сохранить всё как есть, потому что условия подходят. Можно закончить, не дожидаясь раздражения. Можно продолжить ради названной возможности. При этом не всякий предложенный вариант доступен каждому человеку: ограничения здоровья, денег, работы и отношений реальны. Хорошее решение не обязано быть идеальным. Иногда оно состоит в небольшом согласовании между удовольствием и следующим необходимым делом, а иногда — в признании, что самостоятельно изменить повторяющуюся трудность пока не получается и нужен разговор о помощи.

Олег не должен стать наблюдателем каждой собственной реакции. Ему достаточно вернуться к одному моменту, когда новая задача началась раньше решения о ней. Теперь он умеет различить уже полученный опыт и ещё не выбранное предложение. В другой вечер он может принять это предложение охотно. Сегодня может закончить и оставить игру приятной. Именно эта возможность делает завершение частью участия: человек не только входит в игру, но и решает, как она разместится в его жизни. Интерес сохраняет связь с живым происходящим, когда следующий шаг допускает ответ, а завершение — уважительное согласие с тем, что на этот раз уже состоялось.

Что это значит на практике

Не оценивайте игру только по носителю, новизне, длительности или количеству повторов. Выберите один безопасный эпизод и назовите ближайшее желание. На естественной границе спросите, что в участии было интересно и почему хочется продолжить сейчас. Знакомое повторение, общение и простое удовольствие являются допустимыми ответами. Рассматривайте их вместе с реальными условиями: сном, уходом, работой, расходами и договорённостями. Не требуется доказывать развивающую пользу каждого вечера. Достаточно увидеть одно место, где предложенное продолжение может стать собственным решением, измениться или закончиться.

Личная проба добровольна, не включает денежные ставки, опасные действия или испытания других людей и может быть прекращена. Запись остаётся частной; отсутствие вывода допустимо. Если регулярно не удаётся остановиться и это приводит к существенным последствиям, обсуждение подходящей помощи важнее успеха пробы. Ни интерес, ни длительность сами по себе не устанавливают диагноз. Игра может остаться приятной после завершения, а желание вернуться не обязано немедленно исполняться. Практический итог — более ясное решение для конкретного эпизода, с сохранением необходимой заботы и права на удовольствие.

Ключевая цитата

> *«Останавливаю руку». — «Чжуан-цзы», глава III, рассказ о поваре; краткий редакционный перевод фрагмента английского перевода Герберта Джайлза, 1889. В рассказе это момент осторожности при трудном месте, а не предписание игрового упражнения.*

Связи между традициями

• **Шиллер, письмо XV:** эстетическое взаимодействие чувственного и формального; ограниченное сопоставление с воспринимающим и отвечающим участием. Не всякая коммерческая игра воплощает философский идеал.

• **«Чжуан-цзы», глава III:** литературный образ отзывчивого действия, осторожности и завершения. Не психологический эксперимент и не инструкция опасного практического действия.

• **Исследования мотивации и видеоигр:** ограниченные эмпирические вопросы о переживании игры и самочувствии. Аннотации не дают индивидуального диагноза; корреляция не устанавливает причинную пользу.

• **Редакционное сопоставление:** замечать возможность, ответ и границу эпизода. Сходство вопросов не означает единства исходных учений или универсальной нормы игры.

Первоисточники

1. Friedrich Schiller. *Letters on the Aesthetical Education of Man*, XV, в *Aesthetical and Philosophical Essays*, Project Gutenberg6798. Прочитаны выбранные фрагменты XV и контекст различения эстетического идеала и обычных игр; не вся книга. Переводчик данного английского издания не установлен. Глобальная лицензия повторного использования не установлена; исходный текст не импортируется и не векторизуется.

2. *Chuang Tzu*, глава III, выбранный рассказ о поваре. Herbert Allen Giles, перевод; London: Bernard Quaritch,1889, Project Gutenberg59709. Рассказ прочитан, комментарии переводчика отличены; не весь трактат. Права конкретной цифровой редакции: UNKNOWN, без общего вывода о разрешении; исходный текст не импортируется и не векторизуется.

3. Richard M.Ryan, C.Scott Rigby, Andrew Przybylski. *The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach*. Motivation and Emotion2006;30:344–360. DOI10.1007/s11031-006-9051-8. Прочитаны аннотация и метаданные издателя; полный текст ограничен подпиской, методы и данные не прочитаны. Ограничение доступа сохранено; исходная аннотация не импортируется, не векторизуется и не используется для обучения.

4. Niklas Johannes, Matti Vuorre, Andrew K.Przybylski. *Video game play is positively correlated with well-being*. Royal Society Open Science2021;8(2):202049. DOI10.1098/rsos.202049, записьPMC. Прочитаны индексированная аннотация и первичный фрагмент первой страницы авторской копии; полные методы и данные не прочитаны. В первой странице авторской копии явно указана CC BY4.0; прямой CAPTCHA и сбой страницы издателя не обходились. Лицензия не означает одобрения статьи авторами; исходный текст не импортируется, не векторизуется и не используется для обучения.

Теги

игра, игровой интерес, участие, выбор, удовольствие, отдых, повторение, инерция, автоматическое потребление, обратная связь, награда, завершение, достаточность, намерение, внимание, любопытство, возможность, правила, автономия, компетентность, общение, договорённости, границы, время, цифровая игра, настольная игра, творчество, эстетика, Шиллер, Чжуан-цзы, мотивация, самонаблюдение

Про авторов

Andrey Zarinsh — автор и основатель проекта United Wisdom. Исследует темы внутренней трансформации, единства традиций, межкультурного диалога и современной духовной дисциплины. Instagram: @andrey.zarinsh.

Maria Evilkut — соавтор United Wisdom. Помимо исследовательской работы, она стремится проверять эти идеи на практике и наблюдать, как принципы единства и взаимопонимания работают в реальной жизни между людьми и культурами. Instagram: @ilkutki.