

УДК 796(091)

С. Б. Мудрик – кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент кафедри фізичної культури та здоров'я Волинського національного університету імені Лесі Українки

Походження гри

Роботу виконано на кафедрі фізичної культури та здоров'я ВНУ ім. Лесі Українки

У статті розглянуто проблему походження гри. Зіставлено думки вчених різних наукових напрямів, а саме: філософії, психології, педагогіки, етнографії, культурології, біології, зоопсихології. Наведено приклади та подано порівняльний аналіз рухливих ігор дитинчат тварин і дітей *Homo sapiens*. Підкреслено, що у тварин та дітей форми гри різноманітні, але в них простежуються однакові ігрові дії – наздогнати, утікати, ховатися, шукати, переслідувати, підстрибувати, пірнати тощо. Отже, у кожного виду хребетних генетично закладено свою ігрову програму, яка під дією біохімічної енергії виробляє імпульс до ігрової діяльності. А відмінність «граючої людини» від «граючої тварини» в тому, що людині властивий механізм ігрового мислення. Тому на основі механізму ігрового мислення вона перетворює гру у свідому, осмислену й цілеспрямовану діяльність.

Ключові слова: гра, походження, людина, тварина, живий організм, мислення, рух, діяльність.

Мудрик С. Б. Происхождение игры. В статье рассматривается проблема происхождения игры. Сравняются мнения ученых разных наук, а именно из философии, психологии, педагогики, этнографии, культурологии, биологии, зоопсихологии. Приводятся примеры и даётся сравнительный анализ подвижных игр детенышей животных у детей *Homo sapiens*. Автор отмечает, что у животных и детей формы игры разнообразные, но у них прослеживаются одинаковые игровые действия – догнать, убежать, прятаться, искать, преследовать, подпрыгивать, нырять и т. п. Следовательно, у каждого вида хребетных генетически заложена своя игровая программа, которая под действием биохимической энергии производит импульс к игровой деятельности. А отличие «играющего человека» от «играющего животного» заключается в том, что в человеке присутствует механизм игрового мышления. Поэтому на основе механизма игрового мышления человек превращает игру в деятельность, которая имеет сознательный, осмысленный и целеустремленный характер.

Ключевые слова: игра, происхождение, человек, животное, живой организм, мышление, движение, деятельность.

Mudryk S. B. The Provenance of Play. The article deals with the problem of play's provenance. The scholars' opinions of such sciences as philosophy, psychology, pedagogics, ethnography, cultural studies, biology, zoopsychology, are compared. The examples are given and the comparative analysis of cubc' outdoor games end a child *Homo sapiens* is done. The author points out that playing forms of both animals and children are various, but their playing actions are identical – to catch up, to run away, to look for, to pursue, to jump, to dive, etc. Thus, vertebrate species have their own genetic playing programme, which under the influence of biochemical energy develops an impulse for playing activity. The main difference between «a playing human being» and «a playing animal» is that a human being owns a mechanism of playing thinking. That's why on the basis of playing thinking mechanism a human being turns a play into activity, which has a conscious, sensible and purposeful character.

Key words: play, provenance, human being, animal, living organism, thinking, motion, activity.

Постановка наукової проблеми та її значення. Аналіз останніх досліджень із цієї проблеми.

Учені, досліджуючи походження гри, одностайні в думці – гра у тварин і людини притаманна молодому організмові та виконує певні соціальні функції, передусім пізнавальні, навчальні, тренувальні, забезпечує рухову діяльність для набуття життєво необхідних навичок й умінь (Л. Артемова, Д. Ельконін, А. Кримов, Л. Билеева, Л. Яковлев, М. Мешкова, Д. Менджерицька, Е. Федорович, З. Зоріна, В. Всеволодський-Гернгросс, Й. Гейзінга, Р. Хайнда, Ф.-Я.-Й. Бейтендейк, Фабрі та ін.).

З'ясувавши джерела походження гри, науковці зробили певні концептуальні висновки: гра має біологічну природу (К. Грос); надлишок енергії (Ф. Шіллер, Г. Спенсер); розвиток психіки дитини – своєрідне повторення етапів розвитку людства незалежно від умов її життя (Гренвілл-Стенлі Холл); несвідома і напівсвідома ігрова діяльність (З. Фрейд, А. Адлер, К. Хорні); вияв певних потягів – від звільнення й до злиття (Ф.-Я.-Й. Бейтендейк); розвиток мистецтва та ідеологічних інститутів (В. Всеволодський-Гернгросс); гра як джерело сутності стосунків (Н. Михайленко, Н. Короткова, Л. Артемова, Г. Григоренко, К. Щербакова); гра виникла після праці й на її основі, вона є історичним утворенням, її поява зумовлена розвитком суспільства та суспільних відносин (Д. Ельконін, В. Гелло, І. Власова, Д. Менджерицька й ін.).

Як видно, гра – предмет дослідження багатьох наук – філософії, психології, педагогіки, етнографії, культурології, біології, зоопсихології тощо. Тому походження гри трактують по-різному.

До сьогодні немає однозначного й повного визначення гри (визначення дають стосовно сфери досліджень: для чого існує, для чого використовується, на що спрямована або що дає гра). На думку австрійського філософа та логіка Людвіга Вітгенштейна, поняттю гри взагалі неможливо дати спільне визначення чи охарактеризувати її за загальними ознаками [10]. Тому ця тема зумовлює зростання наукового інтересу до походження та визначення гри.

Завдання дослідження – на основі аналізу науково-методичної літератури та психолого-педагогічних спостережень за високорозвинутими організмами з'ясувати передумови походження гри.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження. Гра є однією з найзагадковіших сторін поведінки живих організмів (Д. Дьюсбері). Досліджуючи її феномен та походження, учені ставлять питання: чому тварина й людина граються. Що спонукає живих високорозвинених істот до ігрової діяльності? Для чого вона їм так потрібна? Чому протягом усього життя різні представники хребетних граються? Яке походження гри? І, загалом, що таке гра?

Оскільки гра є предметом дослідження багатьох наук, то її походження визначають стосовно сфери досліджень.

Так, психологи відносять гру до інтрогенної поведінки, тобто поведінки, детермінованої внутрішніми факторами особистості (потребами, інтересами), на відміну від екстрагенної поведінки, яка визначається зовнішньою потребою. Своєрідність гри, зауважує Д. Н. Узнадзе, порівняно з іншими формами інтрогенної поведінки, – у тому, що «гра є генеральною формою поведінки: всі форми екстрагенної поведінки можуть скласти зміст гри» [6].

Зоопсихологи умову виникнення ігрової поведінки у хребетних убачають у комфортному стані організму, викликаному найрізноманітнішими подразниками [1]. Тобто ігрова поведінка притаманна високому позитивно-емоційному компоненту, і ця ситуація має відбиток антропоморфізму.

Для сучасної філософії гра – це термін, що ним традиційно позначають форму поведінки тварин і людини, у якій відтворюються характерні риси об'єктивно доцільних способів дій, що моделюють стосунки співробітництва або конфлікту між індивідами [5].

У світовій педагогіці гру розглядають як будь-яке змагання, дії яких обмежені певними умовами та спрямовані на досягнення певної мети. Вона є соціокультурним феноменом (соціокультурна природа гри) й існує для спілкування, навчання та накопичення життєвого досвіду.

У довіднику «Естетичне виховання» гру розглядають як вид людської діяльності, коли в певних ситуаціях відтворюється, удосконалюється та засвоюється специфічні для людської культури форми й способи буття [2].

Майже всі дослідники пострадянських країн та колишнього союзу, аналізуючи зміст дитячих ігор, доводять, що праця в історії людства випереджала гру. Її виникнення пояснюють тим, що діти із зародженням суспільних відносин, із появою зрарядь праці та їхнім використанням із раннього віку починали включатися в життя дорослих і брати безпосередню участь у їхній діяльності.

Гра притаманна і людям, і тваринам, птахам, рептиліям, риbam. Вона орієнтована не на виробництво якого-небудь матеріального або ідеального продукту, не на конкретний результат, а на сам процес – правила, ситуацію, уявну обстановку. І, порівнюючи рухливі ігри хребетних, можна побачити, що в багатьох видів форми гри різноманітні, але простежуються однакові ігрові дії – наздогнати, утікати, ховатися, шукати, переслідувати, підстрибувати, пірнати тощо. Важливим компонентом рухливих ігор є також ігрові сутички, гра-боротьба. Для прикладу можна порівняти ігри ссавців дитинчат собакоподібних, котоподібних, парнокопитних і дитини людини, коли одні втікають, а інші наздоганяють, а потім навпаки; переслідують (гієноподібні собаки, і дорослі, і дитинчата, згуртовані та комунікабельні, – переслідують уступом, шеренгою, півмісяцем, загаяють у коло або в глухий кут; у грі «Козаки-розбійники» діти так само переслідують своїх утікачів); дитинчата псових і котових та діти людини люблять боротися; парнокопитні, граючись, стрибають, і дівчата також. Але, коли не дотримуються правила гри (завдати болю, вибігти за межі території, відібрати предмет тощо), тоді вона перетворюється в сутичку (бійку). Сильніший, спритніший, сміливіший (інколи й агресивніший) і в дитинчат тварин, і в дитячому колективі починає домінувати над слабшими.

У перші роки життя в дитини гра виконує ті ж функції, що й гра дитинчат тварин, – пізнавальні, розвивальні, соціальні. І з роками в людини, на відміну від тварини, ігри починають поступово набирати дещо інших форм, хоча основні рухові ігрові дії (ігри з бігом, стрибками, боротьбою тощо) залишаються незмінними.

Разом із постійним соціально-ігровим зв'язком і у тварин, і в людей існує також відносна ігрова автономність (самостійна гра) та незалежність (можливість самостійно діяти в ігровій ситуації) рішення, які підкорюються власним бажанням й інтересам і не потребують зовнішніх чинників (запрошення до гри, навколишнє середовище, підкорятися правилам гри та ін.).

В ігрових діях у різних видів хребетних багато спільного з дослідницькою й мисливською поведінкою, статевими та репродуктивними діями, соціальним станом. У грі практикуються й удосконалюються рухові дії, які потрібні в дорослому віці, установлюються соціальні форми поведінки.

І для тварин, і для людей гра постає в різних формах (у рухливих, маніпуляційних, соціальних (або колективних), образно фантазійних). Вона становить генеральну основу спостереження, навчання, удосконалення й розвитку організму для подальшого існування, збереження виду.

Таким чином, гру вважають більш давнім життєвим елементом, ніж розумову діяльність. Вона виникла раніше за соціальний, релігійний і культурний складники людського існування.

То ж звідки береться гра? Що спонукає тварину чи людину до ігрової діяльності? Чому гра містить таку активну рухову діяльність (інколи надмірну)?

Основна властивість гри – рух. А рух є невід’ємним атрибутом матерії, об’єктивного явища структурної організації живого організму в біологічній системі.

У світі все постійно рухається, змінюється, перетворюється, взаємодіє. Увесь навколишній світ – це матерія в різноманітних її формах і проявах. В основі існування різних форм матерії лежать фізичне середовище, рух, енергія, вимір, розвиток, прості та високорозвинуті організми. Поняття матерії охоплює не тільки всі спостережувані об’єкти й тіла природи, але й ті, що, в принципі, можуть бути пізнані в майбутньому на основі вдосконалення засобів спостереження та експерименту [5]

Однією з форм матерії є живий організм, який перебуває в зовнішньому середовищі, і внаслідок руху він залежить від середовища. Зв’язок цих двох форм матерії має чіткий двосторонній характер єдності організму й середовища (І. М. Сеченов, 1861).

У кожній живій матерії постійно відбуваються внутрішні процеси, пов’язані з пульсацією енергії, рухом, розвитком, інформацією, споживанням, переробленням і засвоєнням. Формою існування, руху, енергії та розвитку матерії в просторі й часі є високорозвинений організм – людина, яка спостерігає, вивчає, експериментує, удосконалює.

Гру можна порівняти з енергією – (від грец. *ενεργός* – діяльний) загальною кількісною мірою руху та взаємодії всіх видів матерії [5]. Вона не виникає ні з чого й нікуди не зникає, а може тільки переходити з одного виду в інший. Під дією хімічних процесів в організмі виробляється біохімічна енергія, яка перетворюється у фізичну, тобто в енергію, що рухає організм і тим самим дає можливість живій істоті до рухової діяльності.

Філософи стверджують, що рух здійснюється в різних взаємопов’язаних формах. Серед них виділяють і п’ять основних форм руху (механічна, фізична, хімічна, біологічна, соціальна), характерних для певного рівня структурної організації матерії.

У біологічній системі для структурної організації живого організму рух – це життя, пристосованість організму до середовища. Тому наявність гри для живого організму зумовлена тим, що учасники взаємин – люди, тварини, птахи – є біосоціальними істотами з біологічними та фізичними потребами.

Усі живі організми мають власну програму розвитку, у яких є головна спільна риса – ієрархічна функціонально-структурна організація. Саме вона представляє вищу форму впорядкованості живої матерії. Однією зі складних функціонально-структурних організацій живої системи є високорозвинений організм, який підтримує свою внутрішню інформацію та енергетичний зв’язок із зовнішнім середовищем. Маючи власну програму розвитку, яка гарантує збереження в мінливих умовах зовнішнього середовища, живий організм визначає й інші специфічні властивості. Ця програма розвитку містить у своїй основі також генетичну ігрову програму і подає конкретну генетичну інформацію. Гра завжди функціонує з інформаційним полем навколишнього середовища, а живий організм споживає цю інформацію ззовні та активно нею користується.

Можна сказати, що гра генетично закладена в організмі й під дією біохімічної енергії він виробляє імпульс до ігрової діяльності. Тому наявність ігрової програми в хребетних внутрішньо притаманна живому організму та становить не пасивну, а активну сутність.

Гра входить до п’яти ієрархічних рівнів: організм, група, організація, громада, суспільство. Що вищий рівень, то більша здатність гри набувати нових ознак і властивостей. На кожному рівні гра має вимір – простір і час; рух – організм, система, властивість, відношення; енергію – біологічну, фізичну; розвиток – нерозривність, незворотність, спрямованість (рис. 1).

Для людини гра постійно розвивається, набуває нових властивостей і якостей, а отже вона проходить певний історичний етап еволюції.

Відмінність «граючої людини» від «граючої тварини» – у способі життя й наявності механізму ігрового мислення. Основний механізм ігрового мислення – аналіз через синтез – полягає в тому, що в процесі мислення об’єкт уключається у все нові зв’язки, виступаючи в інших якостях, які фіксуються в певних поняттях та понятійних характеристиках гри. Так ігри набувають нового змісту, вони наче повертається щоразу іншим боком і в них виявляються все нові властивості.

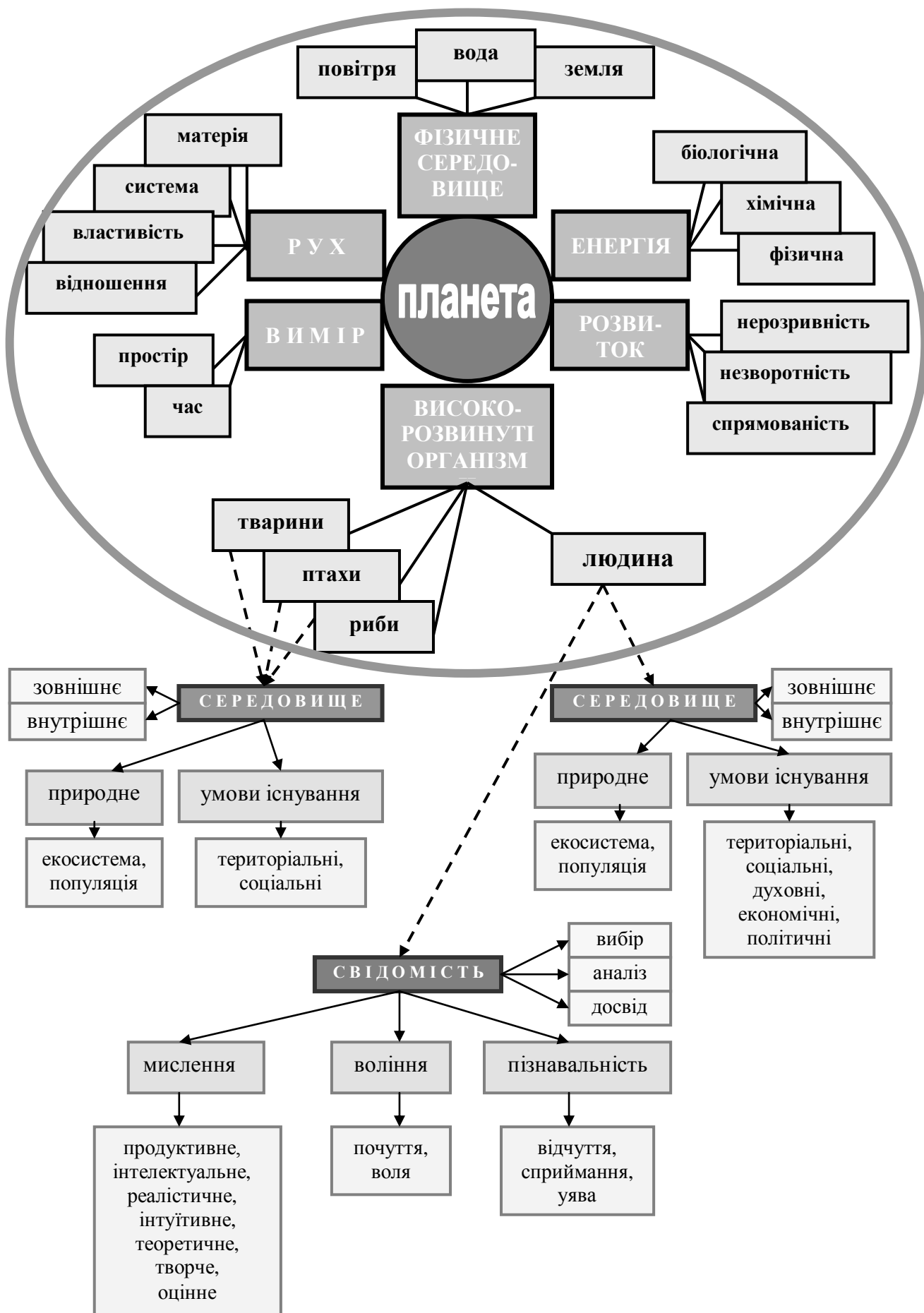


Рис. 1. Передумови походження гри

На основі тривалого розвитку мозку в процесі мислення «ігровий» інстинкт людини, який був потребою для подальшого існування індивіда, перетворився в нову форму її життєдіяльності.

Відокремлення «граючої людини» від інстинктів «граючої тварини» відбувалося в процесі чуттєвого споглядання і пізнання дійсності. Ігри були одним із перших простих ступенів розвитку серед інших форм відображення, які властиві матерії людського мозку у відтворенні рухових дій. Але для того, щоб людина досягла інтуїтивного розуміння сутності явищ і відтворила їх у рухах, їй потрібний був досвід мислення.

Мислення як опосередковане та узагальнювальне пізнання й відображення об'єктивних явищ, як виявлення закономірностей та сутнісних особливостей дійсності було одним із видів рухової діяльності людини. У процесі еволюції гри на основі механізму ігрового мислення ця дійсність людини оволодівала специфічними для неї основними функціями:

- перетворенням (відображення дійсності на сутнісному рівні та перетворення матеріалу відображення в ігрові дії);
- моделюванням (створення нових ідеальних рухових комбінацій у грі, які моделюють результати пізнання дійсності);
- розвитком (необоротна, спрямована, закономірна якісна зміна ігрової діяльності, яка виступає як реальна дійсність розвитку організму);
- потребою (соціальна організація ігрової дійсності, як потреба передачі кожному наступному поколінню досвід попереднього).

Тварина пристосовується до природи, а людина не тільки й не просто пристосовується, але й пристосовує природу до себе та завдяки механізму ігрового мислення перетворює гру в діяльність, яка має свідомий, осмислений і цілеспрямований характер. Гра збагачує тваринний світ і людину інформацією про навколишнє середовище, формує практично всі сфери поведінки, як індивідуальні, так і соціальні, які потрібні в дорослому житті.

Висновки. Гра є більш давнім життєвим елементом, ніж розумна діяльність. Вона виникла раніше за соціальний, релігійний і культурний складники людського існування.

І в тварин, птахів, рептилій, риб, і в людей гра має власну програму розвитку, в основі якої – генетична ігрова програма й конкретна генетична інформація, при цьому вона функціонує з інформаційним полем навколишнього середовища, що є не пасивною, а активною сутністю.

Відмінність «граючої людини» від «граючої тварини» – наявність механізму ігрового мислення, за рахунок чого ігри набувають нового змісту і властивостей (але ігрові дії залишаються незмінними – догнати, втікати, стрибати, ховатися, шукати, боротися, тощо), при цьому гра для людини фіксується в певних поняттях та понятійних характеристиках.

Можна сказати, що гра поступово реконструювалася. Ця ступенева ігрова реконструкція на кожному етапі еволюції людини постійно перебудовувалася, поки не набула сучасних характеристик і властивостей. Люди навчилися використовувати її не тільки як розвагу або втіху, а й застосовувати для навчальних та виховних потреб.

Перспективи подальших досліджень. Ця проблема не могла охопити всіх аспектів феномену гри та її походження. Тому виток гри й визначення терміна потребують подальшого дослідження й аналізу.

Список використаної літератури

1. Зорина З. А. Основы этологии и генетики поведения / З. А. Зорина, И. И. Полетаева, Ж. И. Резникова. – М. : Высш. шк., 2002. – 383 с.
2. Естетичне виховання : довідник / упоряд. Н. О. Яранцева. – К. : Політ. л-ра України, 1988. – 214 с.
3. Кримов А. А. Проблеми гри тварин за сучасної зоопсихології / А. А. Кримов // Психол. журн. – 1982. – Т. 3. – № 3. – С. 132–139.
4. Мешкова Н. Н. Ориентировочно-исследовательская деятельность, раздражение и игра как психологические механизмы адаптации высших позвоночных к урбанизированной среде / Н. Н. Мешкова, Е. Ю. Федорович. – М. : Аргус, 1996. – 226 с.
5. Новейший философский словарь / сост. А. А. Грицанов. – Мн. : Изд. В. М. Скакун, 1998. – 896 с.
6. Узнадзе Д. Н. Психологические исследования / Д. Н. Узнадзе. – М. : Наука, 1966. – С. 334–348.
7. Фабри К. Основы зоопсихологии / К. Фабри. – М. : Изд-во Москов. ун-та, 1976. – 287 с.
8. Хайнд Р. Поведение животных / Р. Хайнд. – М. : Мир, 1975. – 855 с.
9. Lee P. Play as a means for developing relationships // Primate Social Relationships / R. A. Hinde [ed.]. – Blackwell ; Oxford, 1983. – P. 82–89.
10. Wittgenstein L. Philosophical Investigations / L. Wittgenstein. – L. : Oxford Univ. Press, 1967. – P. 31.

Адреса для листування:
43000, м. Луцьк, просп. Волі, 13.

Статтю подано до редколегії
21.05.2012 р