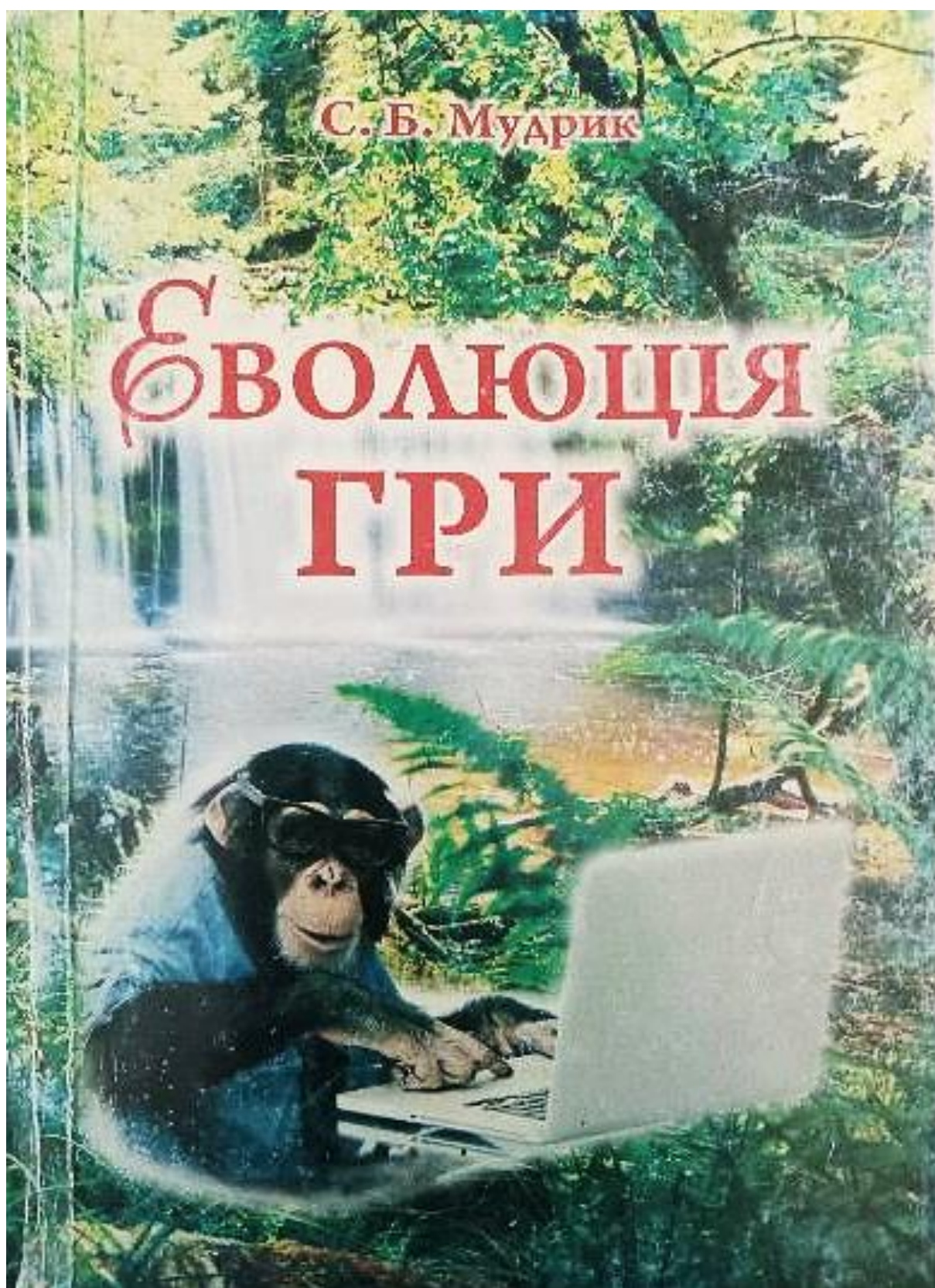


С. Б. Мудрик

ЭВОЛЮЦИЯ ГРИ



С. Б. МУДРИК

ЕВОЛЮЦІЯ ГРИ

МОНОГРАФІЯ

Луцьк – 2014 р.

УДК 796.093
ББК 75.5
М 89

Еволюція гри: Монографія / С. Б. Мудрик. – Луцьк, 2014. – 198 с.

Рецензенти: *Вільчковський Е.С.* – доктор педагогічних наук, член-кореспондент АПН України, професор кафедри теорії і методики фізичного виховання Львівського державного інституту фізичної культури;

Цьось А.В. – доктор наук з фізичного виховання і спорту, професор, проректор науково-педагогічної роботи Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки.

Смолюк І.О. – доктор педагогічних наук, професор, декан педагогічного інституту Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки.

Арцішевський Р.А. – доктор філософських наук, професор, завідувач кафедри інституту соціальних наук Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки

Затверджено вченою радою Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. *Протокол № 9 від «9» березня 2014 р.*

У монографії розглядається теорія походження гри, розповсюдження, становлення та еволюція ігрової культури різних країн світу.

УДК 796.093
ББК 75.5

© Мудрик С. Б., 2024

ВСТУП

Навчання властиве не лише людині. У багатьох тварин поведінка у формі гри є навчанням того, як здобувати їжу, нападати, ховатися, переслідувати, захищати свою територію; розвитком навичок для збереження і продовження роду. Навіть інстинктивна поведінка удосконалюється завдяки досвіду.

Наслідування є найбільш швидким і осмисленим способом навчання, який рідко зустрічається серед нижчих живих істот, воно загальне для світу тварин і людської істоти. Лише людині присутня осмислена дія.

Набуття рухових і розумових знань допомагає пристосуватися до певної ситуативної реакції поведінки. В кожному поколінні людей з набуттям знань ігри удосконалювалися зі складним набором рухових дій і рухових знаків.

Ігри – невід’ємний атрибут людини, набутий у результаті навчання, розвитку людини, суспільства. Вони передавалися із покоління в покоління за допомогою мови, рухових, розумових дій та інших знакових систем і засвоювалися незалежно від біологічної обумовленості. Ігри – незвичайний еластичний інструмент еволюції і розвитку людини, характер яких полягає в умінні реагувати на постійні зміни в суспільстві, оточуючому середовищі.

Більшість змін, котрі проходили в індивідуальних культурах, пов’язані перш за все з трансформацією. Людина, де б вона не знаходилася, для задоволення своїх потреб постійно створювала нові предмети або змінювала й покращувала існуючі. Більша частина такої поведінки була результатом типових ігор і маніпуляцій предметами, які характерні для примітивних істот. Примітивні істоти, котрі тісно пов’язані з людським родом, як у біологічному значенні, так і в поведінці багато часу витрачали на гру. Гра за своєю природою є наслідуванням з елементами рухового досвіду. Дуже часто тварини проявляють поведінку, яку можна було б назвати використанням знарядь та їх виробництвом. У *Homo sapiens* деякі винаходи з’явилися в результаті простих ігор.

Формування фізичного типу *Homo sapiens* проходило в тісному зв’язку з розвитком людського суспільства. Хоча ігри в минулому мали суто біологічне підґрунтя, втім у процесі еволюції гомінідів у грі закріплялися передусім ті ознаки, котрі сприяли трудовій діяльності й утвердженню якомога довершених рухових та розумових дій і форм суспільних відносин. Отже, біологічні та соціальні чинники розвитку гри тісно перепліталися між собою, виступаючи в діалектичній єдності розвитку моралі, одній із параметрів ідеалу, на який орієнтується гра.

Виступаючи в діалектичній єдності загального, гра виступає чинником розвитку людей і регулювання відносин між ними, постійно змінюючись в історичному процесі. Попри суттєві відмінності, у всі історичні епохи, кожен

народ має дещо спільне в умовах і змісті ігрової життєдіяльності людей, формах їх співжиття, що знайшло своє втілення і в ігровій діяльності. Це стосується і найпростіших форм взаємин людей у грі: не вбивати, не красти, говорити правду, виконувати обіцяне, дотримувати слова тощо.

Із розвитком суспільних відносин, роль гри, як принципу духовного, психічного, розумового та фізичного розвитку поступово зростала. Завдяки суб'єкту, наділеному мисленням, який постійно поновлював свій життєвий досвід, гра стала більш змістовною і необхідною. Вона набула потенційної можливості адаптуватися до будь-яких кліматично-географічних умов. Отже, подальший розвиток гри зумовлювався виключно соціальними чинниками.

Людина – суспільна істота, наділена свідомістю. За мірою накопичення знань про вплив ігор у побуті і в педагогічній практиці на розвиток розумових, моральних і фізичних здібностей удосконалювалося розуміння про них. По-новому формулювалася сутність гри як соціального явища, визначалися цілі, завдання і шляхи її реалізації.

Кожен народ за допомогою механізму ігрового мислення створював нові ігри (дитячі, дорослі, рухливі, спортивні, військові, настільні, азартні, інтелектуальні, комп'ютерні, екстремальні тощо). Деякі з них тісно пов'язані з віковичними обрядами, міфами, легендами та календарними святами. В основі цих ігор лежить річний землеробський цикл. Вони стали традиційними і визначають різноманітний характер дії, що спрямований на виховання суспільного, соціального й особистого життя.

ПОХОДЖЕННЯ ГРИ

Вчені, досліджуючи походження гри, одностайні в тому, що гра у тварин і людини притаманна молодому організму й виконує певні соціальні функції, передусім пізнавальні, навчальні, тренувальні, а також забезпечує рухову діяльність для набуття життєво необхідних навичок й умінь (Л. Артемова, Д. Ельконін, А. Кримов, Л. Билєєва, Л. Яковлев, М. Мешкова, Д. Мендже-рицька, Е. Федорович, З. Зоріна, Всеволод Всеволодський-Герн-Гросс, Й. Гейзінга, Р. Хайнд, Фредерік-Якоб-Йоханнес Бейтендейк, Фабрі та ін.).

З'ясування джерела походження гри приводить учених до різних концептуальних висновків: 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 і до злиття (Фредерік-Якоб-Йоханнес Бейтендейк); розвиток мистецтва та ідеологічних інститутів (Всеволод Всеволодський-Герн-Гросс); 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 виникнення зумовлене розвитком суспільства та суспільних відносин (Д. Ельконін, В. Гелло, І. Власова, Д. Менджеріцька та ін.).

Проте до нинішнього часу немає однозначної думки походження гри та загального її визначення (визначення даються стосовно сфери досліджень: для чого існує, використовується, на що спрямована або що дає гра). На думку австрійського філософа і логіка Людвіга Вітгенштейна [250], поняттю гри взагалі неможливо дати спільне визначення чи охарактеризувати її за загальними ознаками.

Гра є однією з найзагадковіших сторін поведінки живих організмів [63].

Досліджуючи феномен гри та її походження, вчені ставлять перед собою питання – чому тварина і людина грає? Що штовхає живих високо-розвинених істот до ігрової діяльності? Для чого вона їм так необхідна? Чому протягом усього життя різні представники хребетних грають? Звідки береться гра і яке її походження? І, взагалі, що таке гра?

Гра – предмет дослідження багатьох наук, зокрема: – психологи відносять гру до інтрогенної поведінки, тобто поведінки, детермінованої внутрішніми факторами особистості (потребами, інтересами), на відмінність екстрагенної поведінки, яка визначається зовнішньою необхідністю. Своєрідність гри, зауважує Д. Н. Узнадзе, на відміну від

інших форм інтрогенної поведінки, в тому, що «гра є генеральною формою поведінки: всі форми екстрагенної поведінки можуть скласти зміст гри» [180, с.348];

- зоопсихологи умовою виникнення ігрової поведінки у хребетних вбачають комфортний стан організму, що викликаний найрізноманітнішими подразниками [78]. Тобто, ігрова поведінка притаманна високому позитивно емоційному компоненту і ця ситуація має ознаку антропоморфізму;
- для сучасної філософії гра – це термін, яким традиційно позначають форму поведінки тварин і людини, в якій відтворюються характерні риси об'єктивно доцільних способів діяння, моделюються відношення співпраці або конфлікту між індивідами [134];
- у світовій педагогіці гра розглядається як будь-яке змагання, дії якого обмежені певними умовами та спрямовані на досягнення конкретної мети. Вона є соціокультурним феноменом (соціокультурна природа гри) й існує для спілкування, навчання і накопичення життєвого досвіду.
- у довіднику «Естетичне виховання» гра розглядається як вид людської діяльності, коли в певних ситуаціях відтворюються, вдосконалюються та засвоюються специфічні для людської культури форми і способи буття [73].

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

Р. Хайнд висловив думку про те, що дослідження основ походження ігрової поведінки живих істот відкриє завісу на саму природу гри і дасть можливість визначити шлях для вивчення інших напрямів діяльності.

Багато наукових досліджень проведено з порівняльної психології та зоопсихології [46, 67, 116, 137, 190, 196, 201, 232, 240]. Вчені акцентують увагу на проблемі диференціації ігрової поведінки тварин і людей, дають уявлення про фізіологічні механізми різних форм ігрової поведінки.

Гра притаманна як людям, так і тваринам, птахам, рептиліям, риbam. Вона орієнтована не на виробництво якогось матеріального або ідеального продукту, не на конкретний результат, а на сам процес – правила, ситуацію, уявну обстановку. Порівнюючи рухливі ігри хребетних, можна побачити, що в багатьох видів форми гри різноманітні, але простежуються однакові ігрові дії – втікати, догнати, ховатися, шукати, переслідувати, підстрибувати, гойдатися, пірнати, боротися, пізнавати оточуюче середовище тощо.

Деякі види ссавців граються і в дорослому віці [77]. Важливим компонентом рухливих ігор є також ігрові сутички, гра-боротьба. Ігри бувають як спільні [184], так і індивідуальні.

Для прикладу можна порівняти ігри ссавців дитинчат псоподібних, котоподібних, парнокопитних, деяких видів приматів і дитиною людини, коли одні втікають, а інші доганяють (гра «Салки») і потім, навпаки, переслідують (гієноподібні собаки як дорослі, так і дитинчата згуртовані та комунікабельні – переслідують уступом, шеренгою, півмісяцем, заганяють у коло або в тупик; у грі «Козаки-розбійники» діти так само переслідують своїх втікачів – інтуїтивно, залежно від ситуації, яка складається під час гри, або за домовленістю); дитинчата псових і котових та людські діти полюбляють боротися; парнокопитні, граючись, стрибають і дітвора також; примати і діти полюбляють гратися на деревах і гойдатися на гілляках. Існує багато й інших ігор, які можна порівнювати зі схожістю в рухових діях. Але, будь-яка гра як у тварин, так і в дітей, у випадку недотримання її правил (завдати болю, вибігти за межі території, відібрати предмет тощо), перетворюється в сутичку (бійку). Сильніший, спритніший, сміливіший (інколи й агресивніший), як у дитинчат тварин, так і в дитячому колективі, починає проявляти домінування над слабшими [183; 184]. Завдяки цьому отримується інформація про сильні та слабкі сторони учасників гри, встановлюються союзницькі або неприязні, ворожі стосунки. Можна наводити безліч прикладів подібних ігор у дитинчат тварин та людської дитини.

Протягом перших років життя у людської дитини гра виконує ті ж самі функції, що й гра дитинчат тварин – пізнавальні, розвивальні, соціальні. За мірою дорослішання людини, на відміну від тварини, гра починають поступово виступати дещо в інших формах, хоча основні рухові ігрові дії (з бігом, стрибками, боротьбою тощо) залишаються незмінними.

Разом із постійним соціально-ігровим зв'язком, як у тварин так і в людей, існує також і відносна ігрова автономність (самостійна гра) і незалежність рішення (можливість самостійно діяти в ігровій ситуації), які підпорядковуються власним бажанням та інтересам і не потребують зовнішніх чинників (запрошення до гри, оточуюче середовище, дотримання правил гри тощо).

В ігрових діях у різних видів хребетних багато подібного з дослідницькою і мисливською поведінкою, статевими і репродуктивними діями, соціальним станом. У грі практикуються й удосконалюються рухові дії, які необхідні в дорослому віці, встановлюються соціальні форми поведінки [78]. Як у тварин, так і в людей гра виступає у різних формах (рухливих, маніпуляційних, соціальних (або колективних), образно-фантазійних. Вона

становить генеральну основу спостереження, навчання, удосконалення і розвитку організму, якому необхідне подальше існування та збереження виду.





Таким чином, гра постає більш давнім життєвим елементом, ніж розумова діяльність. Вона виникла раніше за соціальну, релігійну і культурну складові людського існування.

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

Ігри притаманні багатьом живим формам буття і складають одну з найголовніших характеристик. Основна властивість гри – рух. А рух є невід’ємним атрибутом матерії у просторі й часі, об’єктивно існуючим явищем структурної організації живого організму в біологічній системі.

Простір є багатовимірним. Будь-які матеріальні об’єкти й навіть духовні творіння неможливі поза простором. В даному випадку мова йде про оцінку сутності гри живих істот. Гра переміщає організм у просторі, сприяє обміну речовин у клітині, формує соціальні стосунки. І все, що пов’язано з ігровим простором (взаємозв’язок, нерозривність), відбувається лише завдяки руху. Рух – це єдність змінності і стійкості у просторі й часі. Він внутрішньо притаманний організму і невідривний від нього. Під час гри рух безперервно трансформує тіло у просторі, а також може змінювати психологічний стан (настрій) – радість переростає в гнів (боротьба, бійка), слабкість перетворюється в силу (боротьба за виживання) тощо.

У світі все постійно рухається, змінюється, перетворюється, взаємодіє. Весь навколишній світ являє собою матерію у різноманітних її формах і проявах. В основі існування різних форм матерії лежить: фізичне середовище, рух, енергія, вимір, розвиток, простір та високорозвинуті організми. Поняття матерії охоплює не лише всі спостережувані об’єкти й тіла природи, а й ті, які, в принципі, можуть бути пізнані в майбутньому на основі вдосконалення засобів спостереження та експерименту [134].

Однією з форм матерії є живий організм, який перебуває у зовнішньому середовищі і в наслідок руху залежить від середовища. Зв’язок цих двох форм матерії має чіткий двосторонній характер єдності організму і середовища [164].

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

Гру можна порівняти з енергією – (енергія (від грец. *ενεργός* – діяльний) загальна кількісна міра руху і взаємодія всіх видів матерії [134]). Вона не виникає ні з чого і не зникає нікуди, а може лише 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 спонукає живу істоту до рухової діяльності.

У науковій філософії говориться про багатоякісний рух, який здійснюється у різних взаємопов'язаних формах. Серед них виділяють п'ять основних (механічна, фізична, хімічна, біологічна, соціальна), що характерні 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 носії відносин – люди, тварини, птахи – є біосоціальними істотами з біологічними та фізичними потребами.

Гра є внутрішньою необхідністю існування організму (в основному молодого). Вона пов'язана із збереженням якості та зміною якісного його стану. У цих процесах відображаються дві тенденції – тенденція стійкості гри і тенденція її мінливості.

Всі живі організми мають власну програму розвитку. Але 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 несе свою внутрішню інформацію та енергетичний зв'язок із зовнішнім середовищем. Маючи власну програму розвитку, яка забезпечує збереження в мінливих умовах зовнішнього середовища, живий організм визначає й інші специфічні властивості. Ця програма розвитку містить у своїй основі генетичну ігрову програму та несе конкретну генетичну інформацію. Гра завжди функціонує з інформаційним полем навколишнього середовища, а живий організм споживає цю інформацію ззовні й активно нею користується. Вона існує завдяки обміну інформацією, взаємодії різних компонентів з живим організмом. Тому ігрова програма нерозривно пов'язана з внутрішнім та зовнішнім середовищем і спрямована на розвиток організму.

Говорячи про активність споживання інформації та користування нею, живому організму характерне регулювання параметрів інформаційних потоків (зв'язок живих істот із зовнішнім середовищем, обробка, накопичення та зберігання інформації) для реалізації власної ігрової програми.

Отже, гра генетично закладена в організмі і під дією біохімічної енергії у тісному зв'язку із зовнішньою інформацією організм виробляє імпульс до ігрової діяльності. Тому наявність ігрової програми у хребетних внутрішньо притаманна живому організму і являє собою не пасивну, а активну сутність.

Гра є певним матеріальним носієм і має досить широку сферу розпов-

сюдження, яка підпорядковується одним і тим же основним закономірностям. Форми гри тісно пов'язані з конкретними структурними рівнями. Чим складніша біологічна структурна організація, тим складнішою є форма гри.

Гра входить до п'яти ієрархічних рівнів: організм, група, організація, громада, суспільство. Чим вищий рівень, тим 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.

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

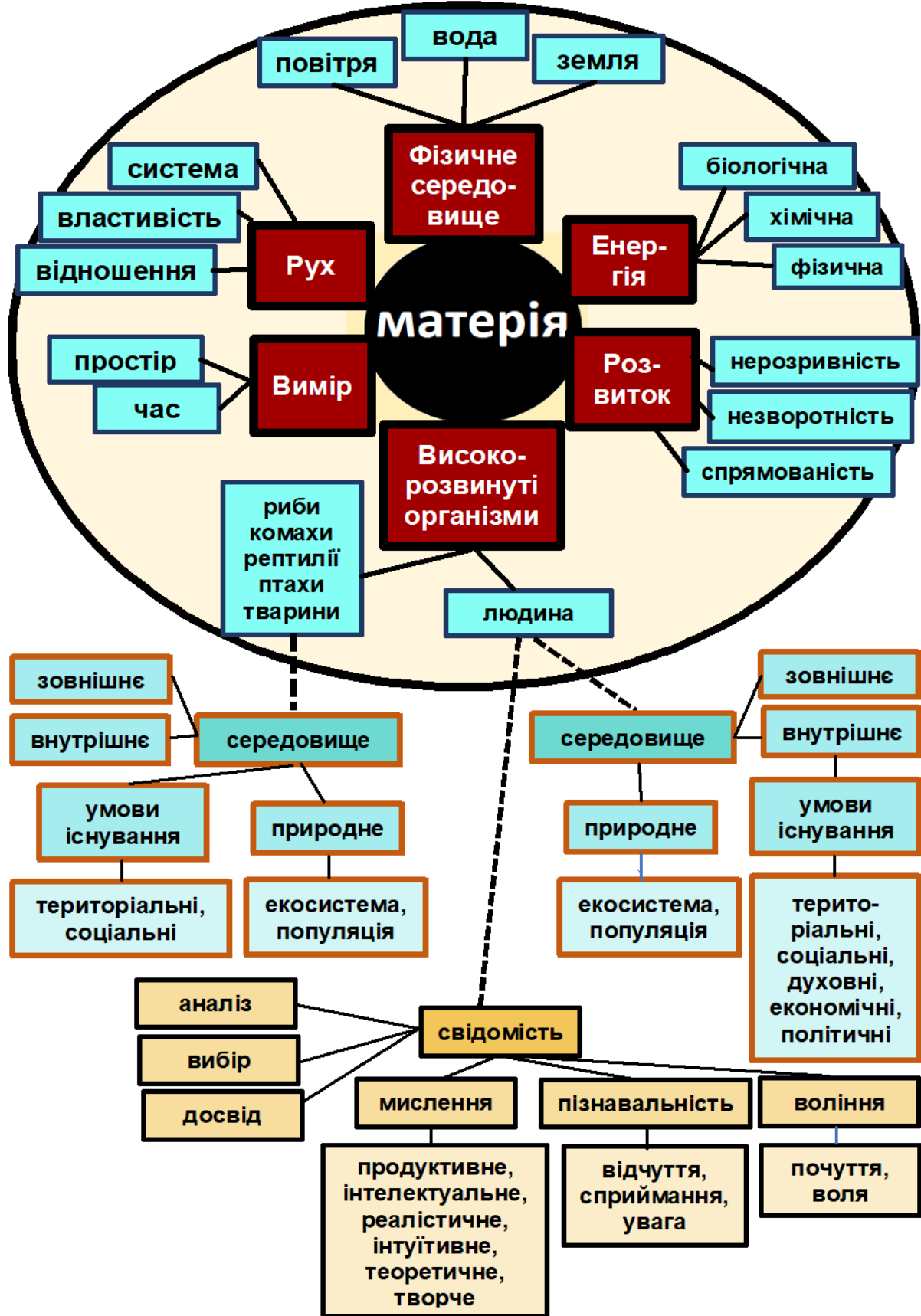
Відмінність «граючої людини» від «граючої тварини» у способі життя і в наявності механізму ігрового мислення (людина, на відміну від тварини, має механізм ігрового мислення). Основний механізм ігрового мислення – аналіз через синтез – полягає в тому, що в процесі мислення об'єкт включається у нові зв'язки, виступаючи в інших якостях, які фіксуються в певних поняттях і понятійних характеристиках. Таким чином, гра набуває нового змісту, вона наче повертається щоразу іншим боком і в ній виявляються все нові властивості.

Виокремлення «граючої людини» від інстинктів «граючої тварини» відбувалося в процесі чуттєвого споглядання та пізнання дійсності.

Тварина пристосовується до природи, а людина не лише пристосовується, а й пристосовує природу до себе і, завдяки механізму ігрового мислення, гру перетворює 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 необхідні в дорослому житті.

Таким чином можна стверджувати, що:

- 1) гра постає більш давнім життєвим елементом, ніж розумова діяльність. Вона виникла раніше за соціальну, релігійну і культурну складові людського існування;
- 2) як у тварин, птахів, рептилій, риб, так і в людей, гра має власну програму розвитку, яка містить у своїй основі генетичну ігрову програму і несе конкретну генетичну інформацію. При цьому вона функціонує з інформаційним полем навколишнього середовища, що являє собою не пасивну, а активну сутність;
- 3) відмінність «граючої людини» від «граючої тварини» в наявності механізму ігрового мислення, за рахунок якого ігри набувають нового змісту і властивостей (але ігрові дії залишаються незмінними – доганяти, втікати, стрибати, ховатися, шукати, боротися тощо). При цьому гра фіксується в певних поняттях та понятійних характеристиках.



ГРА ЯК ОСНОВНИЙ ВИД ДІЯЛЬНОСТІ ТА РОЗВИТКУ ЛЮДИНИ В ПРОЦЕСІ ЕВОЛЮЦІЇ

На ранній стадії розвитку людства ігри були природним інстинктом рухових дій і виражалися у пристосуванні цих дій для біологічних потреб (здобування їжі, пошук житла тощо). Інстинкт (від лат. *instinctus* – спонука [до дії]) – доцільна поведінка без усвідомлення мети (несвідомий потяг). Це складна поведінка, за якої здійснення одного рефлексу приводить до здійснення іншого (послідовність рефлексорних актів поведінки).

Інстинкт гри у древніх людей був комплексом рухових актів або послідовністю дій, властивих організму, реалізація яких залежала від функціонального стану і ситуації, що складалася в певний момент. Інстинктивні реакції носили природжений характер, тому їх висока специфічність часто використовувалася поряд з морфологічними особливостями давньої людини.

Згідно еволюційного вчення, рухливі ігри необхідно розглядати як часткове філогенетичне питання в загальній картині біологічної еволюції – планомірного історичного розвитку, живої природи, що включає зміни генетичного складу популяцій, формування, адаптації, утворення і вимирання видів, перетворення біогеоценозів й біосфери загалом. Ці зміни відбувалися сотні мільйонів років із моменту виникнення життя, вони є продуктом і об'єктом еволюції та являють собою основу вивчення еволюції будь-якого масштабу, зокрема і походження та розвитку ігор.

Рушійною силою розвитку гри є досягнення відповідності розвиваючої біологічної системи умовам її існування, що нерозривно пов'язано з розповсюдженням одних і відмиранням інших дискретних біологічних систем.

Протягом життя людина проходить цикл біологічного розвитку, здійснюється формування її особистості, становлення індивіда як соціального суб'єкта. Всі ці процеси нерозривно взаємопов'язані з індивідуальним життєвим шляхом – цілісною історією життя особистості, де індивідуально-неповторне переплітається із соціально-типовим. В реальній дійсності перед людиною постають певні соціальні умови життєдіяльності. Індивідуальне життя здійснюється відповідно тих закономірностей, якими керується суспільне життя. В той же час творчість людини – продукт самостійної активності особистості як суб'єкта діяльності: обставини життя не просто постають перед людиною, а вибираються, структуруються, а часто і продукуються особистістю, відображаючи складний процес внутрішньої детермінації життєдіяльності.