

Ася Велева

ЕВОЛЮЦИОННИ ПРЕДПОСТАВКИ НА ИГРАТА

Русе, 2011

Студията е обсъдена и одобрена на заседание на катедра „Педагогика, психология и история“ при Русенски университет „Ангел Кънчев“, протокол №209 от 08.07.2011г.

Рецензенти: доц. д-р Борис Минчев

доц. д-р Виолета Ванева

В памет на доц. д-р Димитър Кръстев Димитров

Исторически поглед към теорията на играта

Въпросите за същността на играта – какво представлява тя, и за нейния източник – защо децата играят – са сериозно дискутирани от учените още през Просвещението. С развитието на науката тези въпроси са получавали различни отговори и в резултат на това са възникнали разнообразни психологически теории за играта. Много автори са дали своя принос за разбиране природата на феномена, но и до днес нито една концепция не е приета като общовалидна.

Първите съществени резултати в изследването на играта датират от края на XIX век и принадлежат на Западния свят¹. И преди това играта е вълнувала мислителите, но става предмет на специално психологическо изследване при Карл Грос. Неговата теория за упражнението и самовъзпитанието не само е първата психологическа концепция за играта, но е и една от най-значимите. Тя е доминирала в схващанията за игровото поведение в продължение на четвърт век. Приемайки основните ѝ положения, видни автори като В. Щерн, К. Бюлер, Ш. Бюлер, Ф. Бойтендаик и др. са разработили собствени концепции. Така познанието за играта се е задълбочавало, но заедно с това са се увеличавали и противоречията. През 1978 година излиза фундаменталният труд на съветския психолог Даниил Елконин. Той прави авторитетен анализ на съществуващите дотогава схващания. Отчитайки положителните им страни и посочвайки слабостите, Д. Елконин стига до заключението, че до момента опитите да се създаде обща теория на играта са „неутешителни”. Той смята, че е невъзможно една концепция да обхване игрите и на животните, и на човешките деца, защото тяхното поведение качествено се различава. Д. Елконин фокусира интереса си върху появата и генезиса на играта у хората и резултатът от усилията му може да се оцени като най-доброто, постигнато до момента. Без да претендира, че е създал завършена теория за игровото поведение на животните, авторът предлага перспективен подход към изследването му и изказва своите съображения по проблема. По същото време друг авторитетен съветски автор –

¹ Когато става въпрос за научни теории, регионалните класификации едва ли са уместни. Но в случая с играта обозначаването на теориите като източни (страните от бившия соцлагер) и западни (Западна Европа и САЩ) е отражение на обективния факт, че те, поемайки по съвсем различни пътища на изследване, дълго време са били затворени едни за други.

зоопсихологът Курт Фабри, разработва своята концепция за играта на животните. В България по проблемите на произхода и значението на феномена са писали Димитър Димитров (1985), Иван Миленски, (1997), Любомир Георгиев (1997) и др. В Руската школа, както и у нас, с известни критични бележки или допълнения, до ден днешен господстват възгледите на Д. Елконин и К. Фабри.

За съжаление концепциите на двамата автори не са добили популярност в страните от Западна Европа и Северна Америка. Сред водещите съвременни изследователи на играта са Питър Смит, Брайън Сътън-Смит, Брайън Ванденберг, Гордън Бургхардт, Кейт Уилсън, Антъни Пелегрини, Томъс Пауър и др. Прегледът на литературата показва, че все още не са преодолені редица схващания, популярни през първата половина на ХХ век, чиято несъстоятелност Д. Елконин и К. Фабри са доказали убедително. Наред с това зачестяват публикациите, в които се представят доста екзотични виждания за произхода и функциите на игровото поведение², но с уговорката, че е невъзможно да бъдат проверени и доказани. Затова няма да е пресилено да се каже, че като цяло развитието на теорията на играта не е напреднало много през последните 30 години. До подобно заключение стига и Томас Пауър (2000), правейки обзор на съществуващите в западната литература теории:

Въпреки многобройните книги и статии, които са написани за играта, много важни въпроси остават без отговор. Значителен брой автори са насочвали своето внимание към играта, но изследването ѝ все още се намира в своето ранно детство. Няма съгласие по базови въпроси и отчасти като резултат от това объркване, интересът към нея през последните две десетилетия изглежда е спаднал. Въпреки, че група автори продължават да адресират важни въпроси, повечето от значителните изследвания върху детската игра са проведени до 1980 година. Това не означава, че тя не продължава да бъде предмет на интерес за някои изследователи на детското развитие. Обаче ударението е повече върху разбиране генезиса на мисленето, отколкото върху изследване на играта сама по себе си (Т. Power, 2000).

² Например предположението на П. Фентън, че играта може да е еволюирала като начин за изгаряне на излишните мазнини, и в същото време да помага за развиването на мускули, необходими за избягване от хищници (Р. Fenton, 2009). Интересна, но лишена от обяснителна сила, е и хипотезата на Гари Чик, че играта се е съхранила като фенотипологична черта, защото игриливостта повишава вероятността животното да бъде избрано като потенциален сексуален партньор и следователно да остави потомство (G. Chick, 1998).

А. Пелегрини (2006) също изтъква, че като оставим настрана няколко скорошни публикации, включващи дискусии за играта, тя не е била централен проблем в литературата за човешкото развитие през последните 20 години. Като една от вероятните причини авторът сочи скорошните изследвания, проведени от биолози, които за психолозите „миришат“ на биологически детерминизъм. Според него това може да е обезсърчило интереса към когнитивните и психологически корени на играта, които в по-ранните стандарти на работа са били важен елемент.

Много изследователи смятат, че постигането на една завършена теория за играта е непостижимо за човешкото познание. Пол Фентън (2009) намира успокоение за това в предположението, че и други комплексни човешки поведения (като езика и религията например) вероятно никога няма да се обяснят напълно. Според други автори, като Р. Хайнд (по Д. Елконин, 1984), си струват усилията за разкриване основите на игровото поведение, тъй като това ще допринесе за осветляване регулацията на много други видове дейност. К. Фабри (1982) изтъква, че разработката на този необичайно сложен проблем без съмнение има голямо значение и за решаване на редица насъщни практически задачи на предучилищната педагогика.

За педагогиката е особено важно развитието на обща теория на играта, защото това би помогнало на възпитателите да се отнасят тактично към детските игри, да се предпазват от грешки и преодоляват трудности, да организират полезни и развиващи децата игри. И ако в настоящия момент изследователите са все още далеч от съгласие по фундаментални въпроси, то си струва да се потърсят отговорите върху основата на най-значителните постижения до момента.

Старата проблематика в нова перспектива

По-долу е изложена авторовата перспектива към произхода и развитието на игровото поведение у животните като предпоставка за проникване в природата на човешката игра. Тя се опира най-вече върху трудовете на К. Фабри и Д. Елконин като, разбира се, някои техни възгледи са ревизирани съобразно собствените ми виждания и интуиции. Но представената концепция не е синтез на известни теории, а нова

перспектива към изграждането на една обща теория на играта. Тя се основава на разбирането за необходимостта от примиряване противоречието между описателното, функционалното и мотивационното направление при изследване на играта.

В концепциите, отнасящи се към *описателното направление*, се поставя акцент върху изучаване на наблюдаемото поведение. На тази основа се извеждат основните белези на играта и се правят разнообразни таксономии. *Мотивационното направление* се стреми да разкрие вътрешните подбуди на феномена, а *функционалното* – да обясни какво е (предна)значението му. Въпреки, че това разделение на теориите е условно, защото повечето автори изказват съображения и по трите въпроса, все пак винаги на един от тях се придава най-голямо значение. В това трябва да се търсят причините за липса на една обща теория на играта.

Концепциите на К. Фабри и Д. Елкониин могат да се отнесат към функционалното направление. Те се фокусират върху значението и психологическото съдържание на феномена, но поради това, че не извеждат обобщени белези на играта и не обосновават мотивационните и вродените ѝ компоненти (макар при К. Фабри те да са загатнати), са силно ограничени във възможността да възпроизведат еволюцията ѝ и да идентифицират унаследените от животинските предци предпоставки на човешката игра.

За да вникнем в значението на игровото поведение и да изследваме мотивационната му природа, ние най-напред трябва да определим какви са външните му прояви, по кои белези ще го различаваме от неигровото поведение, за да е ясно във всеки момент това, което анализираме, игра ли е, или не. Ако пренебрегнем наблюдаемите прояви на изследваното явление, ние късаме нишката, свързваща реалността с отразяващата я теория. Следващата стъпка за изграждане на обща теория на играта е в разкриване на нейната мотивация. Функцията на игровото поведение е това, заради което то се е съхранило в хода на еволюцията като придобивка, но значението на играта не ни говори нищо за нейната поява – какво е подбудило живите същества да извършват действия, които не водят до непосредствен биологически значим резултат. Отговорът на този

въпрос предполага теоретично изследване, в което установените белези на феномена се съотнесат с познанието ни за поведението и психиката на животните. Характерните особености на играта трябва да намерят своето обяснение в контекста на това, което знаем за вроденото и индивидуално придобитото, за вътрешните и външни фактори на поведението. Едва тогава, като вземем предвид и развитието на играта в онтогенезиса, можем да аргументираме нейното значение, както и да строим хипотези за еволюционния ѝ произход и за проекциите ѝ в поведението на *homo sapiens*.

Като следвах тази последователност, най-напред очертах основните белези на играта, които са приети от много автори. След това, използвайки като рамка концепцията на К. Фабри за вродените и придобити компоненти в животинското поведение, и вземайки предвид неговите и на Д. Елконин виждания за психологическото съдържание на играта, анализирах предпоставките за обособяване на феномена като вид поведение. По-нататък, отчитайки развитието на играта в онтогенезиса, разгледано от К. Фабри, и съображенията на Д. Елконин за еволюционния ѝ произход, реконструирах хипотетично появата и генезиса на игровите форми и идентифицирах унаследените предпоставки за игровата дейност на хората. По този начин, чрез комплексно изследване на *външни особености, мотивационна природа и функционално значение*, и при интегриране елементи от концепциите на Д. Елконин и К. Фабри с оглед взаимното им обогатяване, надявам се, се получи по-цялостна картина за еволюционните предпоставки на играта (у животните и у човека). Преди това обаче, няколко думи по повод дискусиата трябва ли теорията за играта на човека да води началото си от играта на животните.

Подходи към изследване на играта

Тъй като играта се среща и в животинския свят и то дълго преди първият мислещ човек да се опита да играе, тя е много по-стара и изначална от човешката култура (А. Оезен, 2006). Ето защо игровото поведение на животните е от централен интерес за много от изследователите на детската игра. Но въпросът дали теорията на играта

трябва да води своето начало от дискусията за играта на животните е предмет на разгорещени спорове.

От едната страна са привържениците на еволюционните теории, търсещи произхода на играта в отговор на въпроса дали тя е поведение, което е било адаптивно за животните. При еволюционния подход на играта се гледа като на резултат от естествен подбор. Според Тинберген (по A. Pellegrini, D. Dupuis, P. Smith, 2007), разглеждането на еволюцията на играта трябва да даде яснота относно предшестващите я условия и възможните ѝ функции.

От друга страна, както Д. Елкониин предупреждава, е груба грешка да се пренася биологическият смисъл на игрите на животните върху човека. При прехода към *homo sapiens* принципно се изменят законите и механизмите на приспособяване и в частност на придобиване на индивидуален опит, принципно се променя процесът на индивидуално развитие (Д. Елкониин, 1984). Поради това авторът не търси връзка и взаимна приемственост между игровото поведение на животните и появата и генезиса на играта у човека. Според него човешката игра е социална по своя произход и не може да бъде изведена от играта в животинския свят.

Действително човешкото поведение (включително играта) качествено се отличава от това на животните и между тях не може да се поставя знак на равенство. Несъобразяването с това е вероятната причина за изтъкнатия от Г. Чик (1998) факт, че въпреки големия брой еволюционни обяснения за играта, техният успех в отговора на въпроса „За какво служи тя?“ е ограничен. Но не мога да не се съглася с К. Фабри (1982), че поведението на човека, наред със социално обусловените включва и биологически, унаследени от нашите предци животните компоненти и признаци. Затова, както твърди авторът, сравнение между играта на човека и на животните е не само възможно, но и необходимо.

Като първа стъпка към поставяне на играта в еволюционен порядък ще очертая нейните особености.

Какво знаем за играта (или кои са белезите на играта)

За играта е писано много, но в действителност се оказва, че това, което можем да кажем за нея със сигурност, е твърде малко. Някои автори дори не са съгласни дали играта изобщо съществува. Пример за това е заключението на Дж. Коларитс:

Просто няма такава особена дейност и това, което се нарича игра, не е нищо друго освен същата дейност на възрастното същество от даден вид и пол, но самоограничена от определен етап на развитие на инстинктите, на психичната структура, анатомията на нервната система, мускулите, вътрешните органи (Дж. Коларитс, по Д. Елконин, 1984).

Но дори и да приемем, че игровото поведение съществува, е трудно да се определи кое е игра и кое – не. В своята книга „Проблеми на играта в предучилищна възраст“ Димитър Димитров описва една парадоксална ситуация:

„По правило всеки наблюдател може да отличи играта от другите форми на жизнена активност на животните. Но списъкът с характерните черти е толкова дълъг, че не дава възможност от него еднозначно да се изведе формално определение. С други думи, в повечето случаи може да се отговори това игра ли е, или не, но понеже липсва отговорът *в какво се състои разликата* между нея и „сериозното поведение“, не може да се даде определение на играта и да се изключат останалите поведенчески прояви“ (Д. Димитров, 1985, с. 13).

Говорейки за неуспехите в опитите да се намери точно определение за играта, И. Миленски (1997) посочва, че в желанието си да избегнат трудностите, някои автори променят терминологията. Като примери той посочва Д. Мюлер-Шварц, който предложил да се замени термина „игрово поведение“ с „лудическо поведение“ и У. Уелкър, който пък въобще отрекъл правото на съществуване на понятието игра на животните, поради невъзможността да се формулира еднозначно определение на това понятие.

Тъй като е трудно да се определи кога една дейност е игра и кога не, не е за учудване, че по този въпрос съществуват много мнения. Така

например, Фаген (1981) изброява близо 60 признака на играта, посочвани от различни учени (по A. Pellegrini, D. Dupuis, P. Smith, 2007).

Липсата на разбирателство при дефиниране на играта е една от причините за неудовлетворителното състояние на теорията на играта – всеки автор влага в понятието различно съдържание. За целите на предстоящия анализ, тук ще очертая някои предположения³ относно играта, които са приети от много автори.

Не всички животни играят. Играта е характерна за организми с относително дълга продължителност на живота (G. Chick, 1998). Колкото по-високо в еволюционната редица се намира животното, толкова по-често се наблюдава игра (A. Oezen, 2006). Повечето поведения, които учените могат да съгласуват с нея, се появяват при бозайниците (P. Fenton, 2009). Играта е най-силно изявена при хората – тя е вездесъща характеристика на нашия вид, прониквайки във всички сфери на човешка дейност и отношения.

Многообразието на феномена е добре илюстрирано от разнообразните видове игри, които могат да се намерят сред обширната менажерия на „игровата сфера“. Почти всичко може да позволи на играта да се появи в неговите граници, както се вижда от туризма като игра, телевизията като игра, мечтаенето като игра, сексуалната интимност като игра, и дори клюката като игра. Пътуването например може да бъде игрово състезание, за да се види кой ще отиде на повече места или ще има повече автентични срещи. „Беше ли до Лондон, Айфеловата кула, Великденските острови...?“ (B. Sutton-Smith, 2001)

Затова Й. Хьойзинха е на мнение, че homo ludens, играещият човек, представлява също толкова съществена функция като производството и заслужено трябва да заеме своето място до homo faber (Й. Хьойзинха, 2000).

Играта има хипотетично значение за по-нататъшното развитие. Б. Сътън-Смит посочва, че когато животинските видове „прогресират“ от по-базисни, т.е. еволюционно по-примитивни, към по-модерни форми, се наблюдава повече игра. Изглежда, че тя има нещо общо с прогреса и

³ Много изследователи ги наричат белези, характерни черти, атрибути и пр. на играта. Според мен, по-подходяща е думата *предположения*, или, както Г. Чик (1998, р. 4) сполучливо нарича своя списък - „Това, което мислим, че знаем за играта“.

развитието в животинския свят (по P. Fenton, 2009). Играта има отношение към големината и сложността на неокортекса; към поведенческия репертоар и особено онази негова част, с която се научава (G. Chick, 1998). Смята се, че игровото поведение на животните насърчава способностите за справяне с неочаквани ситуации, подпомага гъвкавостта на емоционалните реакции и възстановяването от неблагоприятни събития, стимулира развитието и упражнението на физически и моторни умения (по A. Oliveira, A. Rossi et al., 2010). Общоприето е схващането, че играта има централна роля в детското развитие. Тя се счита за водеща дейност в предучилищна възраст, защото именно в нея се формират психологическите новообразувания за дадения период.

В същото време Д. Димитров с основание напомня, че засега специфичното ѝ развиващо значение е недостатъчно изучено и понякога се получава лъжливото впечатление, че играта възпитава всичко. И още, продължава авторът, когато се говори, че в играта се формират едни или други качества, негласно се подразбира, че те ще се проявят и в други дейности, но засега този пренос не е изследван както по отношение *какво* се пренася, така и относно *как* се пренася (Д. Димитров, 1985).

Играта е феномен на младостта. През онтогенезиса тя се наблюдава главно по време на ювенилния период (A. Pellegrini, D. Dupuis, P. Smith, 2007). Но някои животни играят и като възрастни (G. Chick, 1998). Има много свидетелства за това, че най-често игра при възрастни животни се наблюдава в случаите, когато те живеят в плен. При хората играта е преобладаваща дейност през предучилищния период от детството, но не губи значението си в продължение на целия човешки живот - в една или друга форма тя се наблюдава от бебето до възрастния, като определени нейни разновидности са асоциирани с, но не ограничени до определена възраст.

Реализира се в контекст на безопасност. Играта възниква в сигурна и позната обстановка. Всъщност, когато организмите са в стрес, както по време на недостиг на храна, или екстремна температура, нивата на игра намаляват или се прекратяват (A. Pellegrini, D. Dupuis, P. Smith, 2007). В същото време играта е израз на това, че съществото се чувства добре, в противен случай то не играе. Към играта принадлежат сигурността, защитеността и липсата на страх (A. Oezen, 2006).

В този смисъл интересно е изказването на Ана Оливейра, Андре Роси и др., (изследващи условията, в които животните се чувстват добре) че мисията да се идентифицират индикатори за благополучието на животното е методологически трудна, ограничена и вероятно невъзможна. Обаче, обещаваща алтернатива да се преценят подходящите условия на обкръжението, които карат животното да се чувства добре, е да се направи оценка на игровото поведение (A. Oliveira, A. Rossi et al, 2010).

Можем да вземем и пример с дете, което за първи път влиза в занималнята на детската градина. В началото то е неспокойно и прекарва времето си в предпазливо изучаване на физическата и социална среда с поведение на пасивен наблюдател. Веднъж след като се убеди, че обкръжението е безопасно и сигурно, се появява играта (A. Pellegrini, D. Dupuis, P. Smith, 2007).

Играта е въпрос на собствен избор, тя е антипод на принудата. Животните се ангажират с игра спонтанно, поради радост и удоволствие от процеса (по А. Oezen, 2006). Играта е преди всичко едно свободно действие. Играта по нареждане не е игра; тя не е дадена задача и се извършва през „свободното време“ (Й. Хьойзинха, 2000).

Фъргюс Хю посочва, че ако децата са принуждавани да играят, те като цяло не смятат възложената активност за игра. Той дава за пример изследване, в което било установено, че ако детският учител възложи игра на децата, те се отнасят към нея като към работа, дори и да описват идентична активност като игра, когато им е разрешено да я изберат сами (F. Hughes, 2010). За да се възприема като игра, дейността трябва да бъде свободно и доброволно избрана.

Носи удоволствие. Удоволствието е двигателят на играта. Тя се характеризира с позитивна емоционалност, която външно се проявява в желанието и удоволствието на животното от участието му в игровия процес (И. Миленски, 1997). Човешката игра е самоценна и самоудовлетворяваща се дейност (Д. Димитров, 1989).

Тя доставя толкова голямо удоволствие и може така да увлече децата, че да доведе до изтощение както при изморителен труд.

Играта е условна ситуация на заместване. Играта не е „обикновения“ или „действителен“ живот (Й. Хьойзинха, 2000), макар да го наподобява. На мястото на реалната ситуация се разгръща имитационна (игрова), където всичко може да бъде заменено с всичко.

Малките вълчета се борят помежду си така, сякаш са хищник и жертва; котето тича след топката, както би гонило мишката. В детската игра „пейката става космически

кораб, детската площадка може да се трансформира в далечна планета, а приятелят да се превърне в страшно извънземно чудовище” (F. Steen, S. Owens, 2001).

Качествено различна е от подобни поведения на възрастните. Играта е дейност, която не е детерминирана от подтик за хранене, бягство или борба, но заимства елементи от тях (A. Oezen, 2006). Така игровото поведение е сравнимо с по-сериозни и функционални възрастни варианти, но е типично преувеличено, компонентите на функционалните поведенчески практики често са пренаредени в него (A. Pellegrini, D. Dupuis, P. Smith, 2007).

В игровото поведение на мангустата са смесени елементи от лов и полово поведение, а в груповите игри на макаците – на агресивно и полово поведение. Често отделните движения в играта на животните се повтарят много пъти, без да водят до следващия елемент в последователността на реалната ситуация. Освен това тези действия, които трябва да се извършат по-късно, в играта се появяват първи, и обратното. Някои движения могат да бъдат преувеличени в сравнение с нормалната функционална ситуация, това особено се отнася за подскоците (З. Зорина, 1998).

В ранните етапи от развитието на ролевата игра изпълняваните от детето действия наподобяват тези на възрастния, но не и последователността, която е налице в действителност. Например момиченце държи в лявата си ръка кукла, а с дясната лекичко я потупва и тихо припява: „а-а-а” (приспива я), след това я хваща за ръчичките, подпява: „ла-ла-ла” и я води (танцува), после изобразява ходене, след това се приближава с нея до една кутийка и като навежда лицето ѝ към нея, примлясква с уста (храни я), накрая отива на люлката и слага куклата в нея (Д. Елконин, 1984).

Играта е пластична, лабилна, вариативна и уникална. Играта без съмнение представлява най-лабилното, което изобщо съществува в поведението на животните. Тук почти всичко може да се заменя, цялата активност на животното се строи върху компенсацията, транспозицията, опосредствеността на въздействията и други субституционални проявления (К. Фабри, 1982). При хората тази характеристика намира израз и в огромното разнообразие от игри, предавани от поколение на поколение, а също и във факта, че макар принципно играта да може да бъде повторена, всяко следващо изиграване е уникално и неповторимо.

Значението на тази характеристика може да се види в случаите, когато изходът от играта на карти вече не е под съмнение. Тогава играта се прекратява и играчите свалят картите си на масата. В дадения пример играта е загубила възможността за промяна и с това е станала безинтересна.

Изразява интерес към новото. Играта е тясно свързана с изследователското поведение. В хода на обследване на обкръжаващия свят, натъквайки се на нови и непознати обекти, животните и хората са склонни да отделят техни привлекателни свойства и да ги използват за игра.

Понякога поведението на животните не може да се определи по друг начин освен като едновременно изследователско и игрово. Пример за това са действията на женски плъх, поставен в помещение със закрепена на стената ролка тоалетна хартия. Идеята на експериментаторите била самката да може, постепенно размотавайки хартията, да я използва за строителство на гнездо. Обаче след повърхностно обследване на рулото, женската забелязала неговата податливост да се върти около оста и започнала бързо-бързо, неуморимо да го развива, докато не се получила голяма купчина хартия. Плъхът започнал да се крие в нея, да се въргаля, да подскача, като правел това с особена енергичност и преувеличеност, характерни за игровата активност (Н. Мешкова, Е. Федорович, 1996).

При човека всички форми на игра онтогенетически следват изследователското поведение. За да могат да играят с един обект, децата първо трябва да го изследват (А. Pellegrini, D. Dupuis, P. Smith, 2007). Ако предлаганият предмет е съвсем обикновен, за неговото опознаване са достатъчни стереотипни, малко различаващи се едно от друго действия. В такива случаи появата на играта може да обогати експериментирането (А. Поддяков, 2006).

Изследователските действия с една кутия например не могат да са особено разнообразни; те стават такива когато започнат да носят игров характер – детето със смях сяда на кутията като на табуретка (А. Поддяков, 2006). Вариантите наистина са безкрайно много, когато става въпрос за игрова употреба на предметите. Откритията на детето се раждат в търсене отговор на въпроса „Как мога да използвам този предмет в играта?“ или „Как да нагодя това, което имам, към играта?“

Действията в играта са незавършени. Специфична характеристика на играта е незавършеността на действията, липсата на изпълнително звено. Котенцето драска, но не разкъсва предмета, а кученцето го хапе, но не отхапва парче от него (Д. Елконин, 1984). Във връзка с това е и следващата особеност на играта.

Не е подчинена на прагматична цел. Играта очевидно е „несериозен“ вариант на функционално поведение. Тя го наподобява, но

участниците в нея са ангажирани повече със самия процес, отколкото с функциите („завършека“) на поведението. Например игривото сбиване при животните въпреки, че наподобява сериозното по някакъв начин, е несериозно и играещите като цяло не целят да се наранят един друг. Има удари, но те са преувеличени и леки, а не силни, като партньорите типично си разменят ролите, редуващи се между игров агресор и игрова жертва (A. Pellegrini, D. Dupuis, P. Smith, 2007). Играта има предимство пред другите човешки дейности, чиито цели са външни спрямо тях (както например трудът е средство за припечелване и поддържане на съществуването). Тя съдържа своята цел – удоволствието – в самата себе си и не преследва практически резултат.

Трябва да се отбележи, че човешките форми на игра могат да придобият характер на продуктивна дейност. Например в играта-драматизация това е стремежът да се въздейства на публиката, в игрите с конструктор – да се получи някаква постройка, която е материална и т.н. Но независимо от това, водещият мотив е в процеса, а не в резултата. Детето играе „просто така“, за удоволствие, защото му е приятно.

Включва комуникация „Това е игра“. Съгласуваността в действията на игровите партньори се основава на особена вродена сигнализация. Това са пози, мимики, жестове, лицеви експресии, звукове. Те информират другия за готовността за игра и го „канят“ да вземе участие в нея (К. Фабри, 1999).

За малките от семейството на кучетата „поканата“ за игра се осъществява с помощта на особени („игрови“) маниери – приближаване към партньора със специфично накланяне на главата на една страна, после на друга, привеждане надолу на предната част на тялото, съпроводено с малки скокове настрани, вдигане на предната лапа и т.н. (К. Фабри, 1999).

Очевидно за животните е важно да правят разграничение например между игровия бой и истинския, доколкото последният може да доведе до нараняване и дори смърт (G. Chick, 1998). Макар, че това не винаги се осъзнава от играещите, игровата сигнализация се проявява и при хората.

Когато децата играят на гоненица, голям брой очевидно противоречиви сигнали регулират сценария. Бягащите типично се усмихват, кикотят, смеят, показвайки, че се забавляват и харесват това, което техните съиграчи правят. Преследвачът обикновено показва стереотипно игрово лице - усмивка с широко отворена уста и вдигнати вежди,

сигнализирайки добри намерения. В същото време той дебне заплашително, надига се, ръмжи, и посяга да сграбчи своите „жертви“, които, от своя страна, отчаяно се опитват да избягат от неговите „лапи“. Речта е също така амбивалентна. Инициращата вокализация на гонещия се характеризира с висок и прекалено модулиран глас; думите са от типа „Ще те хвана!“. Когато преследваното дете вика „Хвани ме!“ неговият глас блика от възмущение, думите му нямат кохерентен смисъл със заеманата роля, доколкото да бъдеш гонен предполага опит да се избегне една нежелателна ситуация. Тези противоречиви сигнали служат да се установи наличието на игрово пространство, в което участниците да се чувстват сигурно (F. Steen, S. Owens, 2001).

Посочените до момента белези са присъщи за играта както на животните, така и на *homo sapiens*. Наред с това човешката игра се отличава със своя качествена специфика. Тя включва в своята психологическа структура игрова цел (задача), игров замисъл, въображаема ситуация, игрово съдържание, роли и правила, игрови действия и операции. Според Д. Елконин „човешката игра е тази дейност, при която се пресъздават социалните отношения между хората извън условията на непосредствено утилитарната дейност“. Играта е „такова пресъздаване на човешката дейност, при което от нея се отделя особено нейната социална, типично човешка същност – нейните задачи и норми в отношенията между хората“ (Д. Елконин, 1984, с. 19). Няма да се спирам подробно на различията между играта на човека и животните, тъй като в момента предмет на интерес са еволюционните предпоставки на играта, т.е. нуждаем се от уточняване на характеристиките, унаследени от нашите предшественици. Списъкът може да се удължи, но посочените основни белези ни дават отправна точка за изследване еволюционния произход на играта.

Еволюция на игровото поведение

Еволюционният произход на игровото поведение трябва да се търси в отговора на въпроса какви са неговите адаптивни функции. Още тук изследването на играта се натъква на големи трудности. Първата е, че сред авторите няма съгласие относно нейната същност – как тогава да разпознаят появата и предназначението ѝ. Вторият проблем е свързан с обстоятелството, че няма материални следи от еволюцията на игровото поведение, а функциите, които то изпълнява за съществуващите днес животни, може да не са същите, заради които се е появило.

Но, струва ми се, причината за липсата на разбиране относно еволюцията на играта се крие във факта, че изследователите търсят произхода ѝ във форми на поведение, които безусловно приемат за игра. А е известно, че в хода на еволюцията новите видове поведение не възникват в „готов“, завършен вид - на по-ниско филогенетично равнище се появяват зачатъците на по-сложните форми на поведение.⁴

Във връзка с това при изследването на играта изглежда перспективно да се потърсят предпоставките, предизвестяващи появата ѝ. Такова сложно поведение вероятно е еволюирало от игроподобни, притежаващи някои от белезите на играта прояви, до формите, които могат да се наблюдават днес у висшите бозайници. В подкрепа на това допускане са споровете около свидетелства за елементи на игра у риби, жаби, саламандри и дори амфибии⁵, както и подчертаният от Фентън (2009) факт, че повечето активности, които учените могат да съгласуват с играта, се появяват при бозайниците. Изглежда това е свързано именно с обстоятелството, че на по-ниски еволюционни равнища могат да се наблюдават някои белези на игра, но това не е достатъчно, за да бъде поведението безусловно разпознато като игрово. Следователно трябва да се проучи при какви условия и в каква последователност са се появили зачатъците на игровото поведение, как са еволюирали, докато се стигне до най-висшите (може да се каже завършени, същински) форми на игра. Едва тогава може да се обясни значението на игровото поведение за съществуващите днес животински видове (включително и човека).

⁴ Така например К. Фабри (1999), проследява зачатъците на общуването като потвърждение на правилото, че висшите форми на поведение се зараждат още на по-низшите стадии на развитие на психическата дейност.

⁵ П. Фентън (2009) посочва, че и в най-малко играещото семейство – амфибиите, и дори при някои безгръбначни са документирани поведения, които могат да бъдат описани като игрови. Според него те трябва да бъдат наречени „игроподобни“. Позовавайки се на Бургхардт, авторът твърди, че играта (или поне игроподобното поведение) е било документирано при жаби, саламандри, риби, много малко рептилии, всички съществуващи бозайници. Други автори приемат, че филогенетично игровото поведение се установява за първи път при рибите и птиците. При хищните риби например се наблюдавали ловни игри. При птиците – игри на бягство и лов. Но все пак се приема, че най-широко място играта заема при бозайниците, чиито малки играят често и до насита. (<http://psychologyjournalbg.com>)

Предпоставки на играта в поведението на животните

При разглеждането на всяка форма на поведение преди всичко става въпрос за неговата мотивация, за съотношението между вродените и индивидуално придобити елементи в него, както и за пластичността му. Ще се спра накратко на тези въпроси, разработени в „Основы зоопсихологии” (1999) на К. Фабри, като потърся връзките им с играта.

В поведението на животните има два типа компоненти – вродени, или инстинктивни, и придобити, т.е. резултат от научаване. Вродените компоненти са необходими за адаптиране към постоянните условия на средата и гарантират на животното биологически адекватно поведение без предварителен индивидуален опит. Но това не е достатъчно за приспособяване към променящите се условия на обкръжението – то е възможно благодарение на индивидуалния опит, придобит в хода на онтогенезиса. На колкото по-високо еволюционно равнище се намира даден животински вид, толкова по-големи възможности за научаване има. Поведението на низшите животни е почти изцяло детерминирано от вродени компоненти.

Общоприето е схващането, че играта обслужва именно натрупването на индивидуален, жизненоважен опит. Действително има много свидетелства за това: играят малките на животните в периода на незрялост, когато се отработват поведенчески компоненти, необходими за живота като възрастен; животни, които са били лишени от възможността да играят, като възрастни проявяват редица поведенчески отклонения – затруднения в общуването с представители от своя вид, неадекватно сексуално поведение, нарушения в двигателните координации. Всичко това вероятно е допринесло за закрепването и съхраняването на играта като еволюционна придобивка, но не ни говори почти нищо за нейната поява. Външната активност на животните винаги е насочена към удовлетворяване на актуалните им потребности. Как такава първична мотивация може да предизвика появата на действия, които не са биологически значими, каквито са игровите? Според мен, ключът е в описания от К. Фабри механизъм, пускащ в ход вроденото поведение.

Инстинктивните поведенчески актове не се активират само от вътрешни фактори (отклоненията от нормалното равнище на физиологичните функции, които обезпечават жизнестойността на организма), но и от външни. Това са така наречените „пускови ситуации“, които представляват биологически адекватни условия на средата. Инстинктивните движения са блокирани от специална система „вродени пускови механизми“ и само когато животното се окаже в такава ситуация, съответстващият вроден пусков механизъм обезпечават разпознаването, оценката и интеграцията на специфичните за дадената инстинктивна реакция стимули, след което настъпва снемане на „блокировката“. За вродените пускови механизми е характерна избирателност на реагирането на външни стимули: само определени комбинации от дразнителни, наречени „ключови“ (или „пускови“), могат да предизвикат биологически целесъобразна реакция. Ключовите стимули са признаци на жизненоважни компоненти на средата: форма, размер, подвижност, цвят, мирис, пространствени отношения и др. Те действат на поведението принудително, заставляйки животното да изпълни определени инстинктивни движения, без оглед на общата ситуация. С други думи, ако вътрешното състояние на животното съответства на определена външна пускова ситуация, то волю-неволю е принудено да се държи така, както диктува за дадените условия генетически фиксираният код на типичното за вида поведение (К. Фабри, 1999).

К. Фабри посочва, че това обяснява много от „загадъчните“ моменти в поведението на животните. Има основания да допуснем, че тук се включват и предпоставките за поява на играта. В случая от съществено значение е, че действието на ключовите стимули се подчинява на закона на сумацията: с увеличаване на параметрите им пропорционално се усилва инстинктивната реакция. Това може да предизвика супероптимална реакция, когато животното реагира „преувеличено“, по-силно, отколкото в нормални условия и дори да доведе до биологически абсурдно поведение.

Като пример К. Фабри посочва птицата, която може да изхвърли своето яйце, за да се опита да измъти дървен макет с гигантски размери, притежаващ супероптимални признаци на ключовия стимул (К. Фабри, 1999).

Еволюцията на животните, обяснява авторът, е можела да върви само по пътя на подбора на колкото се може по-прости, но и най-постоянни ориентири. Ръководейки се от тях, организмите можели успешно, без да се отвличат от изменчиви белези, да осъществяват най-важните жизнени функции. Но поради това, че ключовите стимули са само отделни признаци, животното получава много непълна, „едностранна“ информация за някои – и то несъществени – външни особености на обектите на инстинктивни действия.

В естествени условия гладното пиленце на сребристая чайка клъвва червеното петно на жълтия клон на родителя си, който в отговор пуска храна в устата му. При серия опити се въвеждали все по-опростени модели – макети. Първият модел точно възпроизвеждал външния облик на естествения носител на ключовия стимул, т.е. главата на сребристая чайка с жълт клон и червено петно на него. В следващите модели постепенно се изключвали отделни детайли и в резултат макетът все по-малко приличал на главата на птицата. Накрая останал само продълговат, плосък, червен, предмет. В този пример ключовите стимули са просто „червено“ и „продълговато“ (по К. Фабри, 1999).

Посочените особености на инстинктивното поведение можем да свържем с един от най-характерните белези на играта – **заместването**. Тъй като животното се ориентира по *отделни признаци*, то не само биологически значим обект, но и всеки друг, притежаващ неговите пускови особености, може да предизвика инстинктивните действия. Вероятно това е първото условие, предпоставящо появата на играта: възможността за заместване на биологически значим обект с друг (потенциално игров), който е способен да пусне в ход веригата от инстинктивни действия. Това положение, разбира се не означава, че в случая е налице игра; то показва каква може да е първичната мотивация на действия, които не дават непосредствен биологически значим резултат. В отношението между величината на ключовия стимул и интензивността на реакцията можем също така да видим и появата на **преувеличението**, толкова характерно за играта: ако игровият обект носи преувеличените белези на ключовия стимул, то и предизвиканите от него действия ще бъдат такива. Възможно е в играта животното да търси и се ориентира именно към обекти, у които пусковите признаци са екстраполирани, и оттук се получава впечатлението за преувеличение в игровите действия.

Без да отдава специален интерес на еволюцията на играта, К. Фабри също споменава, че животните разпознават дали даден предмет е пригоден за игра по вроден начин. Пригодността, според него, се определя от съответствието на предмета на ключови стимули, водещи към биологически най-важни за вида компоненти на средата.

И така, ключовите стимули очевидно имат много общо с първичните, генетично фиксирани елементи на играта у животните. От друга страна, игровото поведение се асоциира не с принудителност и стереотипност (каквото е поведението в пусковата ситуация), а напротив, със свобода, избор и пластичност. Но, както изтъква К. Фабри (1999), фактът, че ключовите стимули действат принудително, не означава, че животното няма никаква възможност да прояви собствена инициатива, да направи някакъв самостоятелен избор.

Инстинктивните движения обезпечават потреблението от организма на необходимите му елементи от обкръжението. В същото време представителите на животински видове, които съществуват при променливи и непостоянни условия, не са в непрекъснат контакт с жизненоважните фактори на средата. За тях възниква необходимостта от поведение, което ще ги доближава до тези фактори. Ето защо за тези животни самото *търсене* на адекватни стимули се превръща в първостепенна жизнена необходимост. По този начин в инстинктивните действия се обособяват две фази - „фаза на търсене“ (или „подготвителна“) и „завършваща“ фаза. Поведението в подготвителната фаза се изразява в активното търсене на необходимите пускови ситуации и избирането на най-ефективните възможности за изпълнение на поведенческите актове, които в края на краищата довеждат до завършващата фаза на потребление на елементите на средата. За да може да изпълни предназначението си, търсещото поведение се характеризира с пластичност, множество модификации и придобити компоненти. В това се изразява инициативното, избирателно отношение на животното към обкръжението. През подготвителната фаза поведението е най-неопределено, именно тук се изисква максимална индивидуална ориентация сред разнородни и променливи компоненти на средата, като особено важен е бързият избор на най-ефективните способности на действие.

При това животното може да разчита само на собствения си опит, защото реакциите на единични, случайни признаци на всяка конкретна ситуация, в която може да се окаже даден представител на вида, разбира се, не биха могли да се програмират в процеса на еволюцията. Така реализацията на началните етапи на търсещото поведение в най-голяма степен се нуждае от процесите на научаване (К. Фабри, 1999).

Пример от хранителното поведение на хищниците: Хищникът, отправящ се на лов, отначало още не знае къде се намира неговата възможна плячка, затова първите му движения имат характер на ненасочено *търсене*. В резултат той рано или късно попада в сферата на действие на стимула, произхождащ от животното-жертва. След като е открит първият ключов стимул, той включва следващия етап – насочена *ориентировка* по допълнителните стимули, уточняване местонахождението на жертвата. После следва прокрадване, скок и улавяне на животното, неговото умъртвяване, понякога още и влаченето на трупа на друго място, разчленяване на отделни хапки и накрая захващането на късчетата месо със зъби и поглъщането им. В тази верига последователно изпълнявани действия и движения само последните две звена (собствено актът на изяждане) се отнасят към *завършващата фаза* на описаното поведение по добиване на храна от хищника. Всички останали етапи съставляват в своята съвкупност търсещото (или подготвително) поведение. Вътре във всеки такъв етап има свои подготвителни и завършващи фази. Аналогично стоят нещата и в други сфери, изглеждащи значително по-елементарни като например покой и сън (К. Фабри, 1999).

Във връзка с това основната закономерност, която е от значение при изследване на играта, е, че лабилността на поведението не е еднаква на двете фази и все повече намалява с приближаването към завършващата. К. Фабри обяснява това по следния начин. Търсенето (а не само реагирането) на нужните ключови стимули и вариативността на възможните поведенчески актове определят голямата изменчивост и лабилност на поведението. Но след като веднъж се задейства пусковата ситуация, поради същността ѝ на строго специфична конфигурация от условия на средата, сферата на активност на животното поетапно се стеснява, докато завършващата фаза не доведе възможностите за индивидуално изменение на поведението практически до нула. Така с приближаването към крайната фаза се намалява и „свободата на действие“ на животното, намалява се амплитудата на изменчивост на неговото поведение.

Например лястовичката, пристъпвайки към построяване на гнездо, трябва преди всичко да намери място, където може да събира гнездостроителен материал. Първоначалният ненасочен оглед на местността е началото на гнездостроенето. Скоростта на преминаване през този пределно лабилен етап зависи най-вече от индивидуално изменчивите компоненти на поведението, преди всичко от наличния индивидуален опит. В зависимост от своите индивидуални психически способности всяка птица решава тази задача по своему, повече или по-малко ефективно.

Следващият етап на подготвителната фаза е търсенето и събирането на гнездостроителен материал. Тук възможностите за индивидуално изменение на типичното за вида поведение вече са стеснени, но въпреки това индивидуалното умение продължава да играе немаловажна роля. Още по-малка е амплитудата на възможните индивидуални отклонения на основата на предишния опит на третия етап на търсещото поведение – пренасянето на гнездостроителния материал до мястото на построяването на гнездото. Тук са възможни само някои не много съществени вариации в скоростта и траекторията на полета. В останалото поведението на всички лястовички е доста стереотипно.

И накрая, завършващата фаза – прикрепянето на частичките към субстрата – се изпълнява вече с напълно стереотипни инстинктивни движения. Тук само генетично обусловената индивидуална вариативност на видовото поведение дава някои различия в строенето на отделните гнезда (К. Фабри, 1999).

Лабилността, вариативността, научаването, изборът, присъщи на подготвителното поведение, са най-характерните черти на играта, което предполага, че функциите ѝ имат отношение към търсещата фаза. Тя се характеризира с ярко изразена ориентировъчно-изследователска дейност. Нейното значение и връзката ѝ с игровото поведение са разгледани детайлно от Д. Елконин.

Авторът посочва, че ориентировъчната дейност включва изследване на ситуацията, нейната оценка (съобразно значението ѝ за актуалните потребности на животното), изясняване на пътя за възможното движение, премерване на действията спрямо набелязания обект и накрая, управление изпълнението на тези действия. За успеха на действието се изисква не само ориентация, а бърза и точна ориентация, доведена до съвършенство и придобила почти автоматичен характер защото в борбата за съществуване всяко забавяне или неточност са смъртоносни. Такава организация на действията не можела да възникне в хода на индивидуалното приспособяване при осъществяване на дейности,

непосредствено свързани с борбата за съществуване. Това бързо би довело до гибелта на много животни от глад или до избиването им от врагове. Ориентировъчната дейност и съвършеното регулиране на поведението върху нейната основа трябвало да се формират преди животното да започне самостоятелна борба за съществуване. Следователно е трябвало да възникне пероид в онтогенезиса на животните, през който родителите да осигуряват необходимите условия за живот, и на особена дейност през този период, в която у малкото да се развива и усъвършенства необходимата организация на цялата по-нататъшната дейност. Според Д. Елконин играта е вид упражнение в ориентировъчна дейност, при която животното, манипулирайки с обекта, създава със своите движения неповторими и неподдаващи се на предвиждане вариации на неговото положение и непрекъснато действа с него, като се ориентира спрямо особеностите на тези бързо променящи се ситуации (Д. Елконин, 1984).

В работата на Д. Елконин споделяното от много автори виждане за връзката между играта и придобиването на опит, научаването, респ. **ролята на този вид поведение за по-нататъшното развитие**, намира своето аргументирано потвърждение.

Друга характерна особеност на играта може да се обясни с посочените от К. Фабри случаи на непълно протичане на инстинктивния акт, когато действията на животното не достигат завършваща фаза. Авторът посочва, че у животните с най-развита психика промеждутъчните етапи на търсещото поведение, т.е. само по себе си търсенето на стимули, може да стане самоцел на тяхното поведение (К. Фабри, 1999). С оглед на това обстоятелство **незаинтересоваността от крайния резултат** в играта може да се интерпретира като проява на търсенето на стимули като самоцел.

След като инициативното, избирателно отношение на животното към средата се проявява в активно търсене на стимули, произтичащи от биологически значими обекти, а не на самите тези обекти, това указва какви характеристики трябва да притежава **игровият обект** – да носи белезите на биологически значим, а не задължително да е такъв. Ако обектът е нов, тогава първо се реализира изследователско поведение

(животното се доближава предпазливо, помирисва, побутва). Малкото може да се опита да го превърне в подходящ за игра, като изпробва дали притежава нужните свойства – например котето ще го побутва ту с едната, ту с другата си лапа. Ако това е, да кажем, хартийка от бонбон, след няколко опита малкото се отказва от манипулирането, защото хартиятката не притежава ключовия белег – да се задвижи; но ако предметът е топче, котето може дълго да играе с него, да го гони, да го сграбчва с лапи, да го хапе.

Това означава, че принадлежността на играта към търсещото поведение не бива да се интерпретира като отъждествяването ѝ с изследователската дейност. Изследователското поведение способства за запознаване на животните с предметите. Д. Елконин изтъква, че изследването често предхожда играта и предполага, че в хода на еволюцията последователно са възникнали и са се обособили ориентировъчна реакция, изследователско поведение и игра (Д. Елконин, 1984). Изследователското поведение предхожда игровото, тъй като пускови са само стимули, притежаващи определени признаци. Следователно животното първо трябва да ги открие. Все пак има случаи, в които изглежда, че играта започва без да се обследва обектът. Вариантите са три: (1) той се познава от преди, т.е. все пак е имало изследване, но назад във времето; (2) необходимите признаци се разпознават веднага и не е нужно да се търсят – например когато котето забележи бързодвижещ се, малък обект; (3) изследването и играта се осъществяват в единство, когато в процеса на играенето животното открива нови свойства на предмета.

В своята концепция Д. Елконин поставя акцент върху ролята на вариативността в играта за придобиването на индивидуален опит в *ориентировъчна дейност*. Докато К. Фабри, анализирайки игровото поведение на животните, насочва вниманието си главно върху значението му за развитие на *двигателните координации*. Според мен по-уместен е един комплексен подход, доколкото упражнението в ориентировъчна дейност не е откъснато от изпълнението (респ. развитието, тренирането) на реалните движения. Следва да се изясни как задействаните игрови пускови ситуации способстват придобиването на опит в двигателната

сфера. Ще се обърна отново към онова, което е известно за научаването при животните.

К. Фабри посочва, че централна и най-важна форма на научаване е навикът. В резултат от неговото формиране вродената двигателна координация (обичайното поведение) се прилага в нова сигнална ситуация или възниква нова (придобита) двигателна координация. В последния случай се появяват нови, генетически не фиксирани движения, т.е. животното се научава да прави нещо по нов начин. За навиките, продължава авторът, е характерна стереотипност и автоматизирани двигателни реакции, но на първите етапи на тяхното образуване се проявява значителна пластичност, те се определят от активното отношение на животното към въздействащите фактори на средата. Всеки двигателен навик се формира у животните по пътя на преодоляването на „прегради“ и съдържанието му се определя от характера на самата преграда. Понятието преграда се разбира не само във физически смисъл като преграждане пътя пред животното. Преграда е всяко препятствие пред достигането на подбуждащия обект, „целта“ при решението на задачата. Движенията, изпълнявани от животните при решаване на задачи, не се изпълняват хаотично, на принципа „проба-грешка“, а е доказано, че се формират в процеса на активна ориентировъчна дейност. При това животното анализира ситуацията и избира това направление на движението, което съответства на статуса на положената „цел“. В резултат от многократно изпълнение движенията му стават все по-адекватни на ситуацията, в която е дадена задачата. По такъв начин, вместо случайно възникване на движенията, като решаващ фактор се поставя активният двигателен анализ на ситуацията (по К. Фабри, 1999).

В подобни термини можем да опишем поведението на животното в играта. Пусковата ситуация активира двигателната дейност по посока на определена преграда, която трябва да се преодолее: тя може да бъде игров обект (да се улови и управлява движението му), партньор (да се повали; да се надбяга) или условията на средата (да се прескочи препятствие например). Следователно играта не е „безцелна“. Особеностите на преградата поставят различни двигателни задачи в хода

на играта. Потвърждение за това можем да намерим в описаните от К. Фабри трофейни игри:

В трофейните игри партньорите демонстрират овладяването на игровия обект. В тях голяма роля имат „оспорването“, хващането, отнемането на обекта, както и непосредственото „изпробване на силите“, когато животните, хващайки едновременно обекта, го дърпат на различни страни (К. Фабри, 1999).

Определящата роля на преградата (заложена в пусковата ситуация) се откроява особено ясно в случаите, когато животното извършва преувеличено и нефункционално (следователно „игрово“) действие, повтаря го няколко пъти, но игровата активност свършва дотам. Това всъщност не е игра, а израз на готовност за играене. Ако извършеното действие не срещне преграда, игра не може да възникне.

Както в приведената по-горе илюстрация за котето, чиито движения не могат да задвижат хартийката, тоест те не срещат преграда, която автоматично поставя игрови двигателни задачи. Друг пример е кучето, чиито стопанин не реагира на неговите подскоци и закачливи замахвания с лапа, така че те биват прекратени без да прераснат в игра.

Преградата, благодарение на чието преодоляване се формира навикът, кореспондира с противника в играта (игровия партньор, а също и в по-широк смисъл игровия обект, или условията на средата). Игровата задача е постигане на контрол над партньора, обекта или условията. Именно наличието на преграда прави възможни подбора и подкрепата на успешните движения, защото, както Д. Елконин основателно твърди, ако се играе само за удоволствие, биха се подкрепили всички движения – както успешни, така и неуспешни. От казаното е видно, че връзката на играта с навиките се намира в пластичната фаза от формирането им. Това поставя въпроса по какъв начин в нея се обезпечава многократното повторение, тъй като е известно, че навикът се формира в резултат на упражнение.

Многократното упражнение в играта е възможно благодарение на това, че поведението в нея не е доведено до финализиране на завършващата фаза. Игровите действия са незавършени, защото мотивацията им е в самото търсене на пускови ситуации, тя не е функционална: малките се боричкат, но те не са в реална конкуренция (за

сексуален партньор, територия и пр.) и затова борбата не цели нараняване на другия; когато възникне истинско съперничество (например за храна), тогава ударите вече не носят игров характер, а стават напълно сериозни и са насочени към отстраняване на противника. Освен това самият игров обект (поради това, че не е биологически значим, а само носи неговите белези) не предполага действията да бъдат завършени – гумената топка се движи, но няма мирис и вкус на месо, за да се доведе поведението до ригидния му край. Когато животното играе с биологически значим обект, в даден момент то може да финализира функционално поведение, както котката изяжда мишката, с която преди това е играла.

Така отсъствието на функционална мотивация и особеностите на игровите обекти (заместители) или, в по-широк смисъл, условността на игровата ситуация (това, че тя не е реална ситуация), обуславят **незавършеността на игровите действия**. Липсата на заинтересованост към функционален резултат, неугасващото действие на пусковия признак и незавършеността на игровите действия дават възможност за **многократното им повторение**, което подбужда отново и отново ориентировката спрямо преградата, изборът и осъществяването на нуждаещи се от упражнение двигателни координации. Оттук произтича и впечатлението, че **компонентите на възрастното поведение** се появяват в играта в **пренареден вид**. Това е така, защото двигателните актове са насочвани не от функционална мотивация, а от ориентацията спрямо игровата задача и динамиката на преградите, заложили в пусковите ситуации.

Тук е мястото да спомена и един от най-ярките признаци на играта, който все още не е получил своето удовлетворително обяснение – **удоволствието**. Ще приведа съображението на Б. Минчев, който, позовавайки се на Р. Удвортс, посочва, че щом организъмът има програми за усещания, възприятие, мислене, те се съпровождат от специална вътрешна мотивация, тласкаща към тяхното използване по начин, подобен на играта. Гледането, слушането, мисленето и пр. се превръщат в чисти удоволствия отвъд тяхната полезност в оцеляването и адаптацията. Самото им функциониране се превръща в самостоятелно подкрепление (Б. Минчев, 2008). По сходен начин хората са склонни да мислят и за играта.

На нея се приписва „удоволствие от функционирането“ още в научните теории от началото на ХХ век. Вероятно това наистина е така. Но, струва ми се, удоволствието, съпътстващо играта, не може поне отчасти да не се дължи на емоционалните реакции, предизвикани от нарастване и разрешаване на напрежението. Напрежението произтича от усилията за извършване на действията по посока на игровата задача, а разрешаването – от постигането ѝ (независимо от кой от партньорите).

В обобщение игровото поведение има общо с придобиването на опит както в ориентираността, така и в двигателната сфера, следователно то е ориентирано към новото. И доколкото научаването е основна задача на развитието през ранния онтогенезис, е обяснимо защо играта е най-типична за **млади животни** през периодите на максимално кортикално и двигателно развитие. Но тя не губи напълно своето значение при възрастните. Л. Георгиев (1997) посочва, че за животните, които живеят в плен, играта е начин да компенсират ограничеността на своите движения, а също така е възможност да осъществяват биологическите си механизми на жизненоважни за тях взаимодействия със средата.

Връзката на играта с процесите на научаване обяснява също така защо тя се проявява при много различни видове животни, а в същото време е видово специфична. От една страна, като форма на включване на придобити елементи в инстинктивното поведение, играта трябва да бъде наследствено закрепена; от друга, както посочва К. Фабри, диапазонът на научаване е строго специфичен за дадения животински вид. Представител на всеки вид не може да научи „каквото си иска“, а само това, което способства придвижването до завършващото поведение. Съществуват следователно видотипични, генетически фиксирани „лимита“ на способностите за научаване, съответстващи на условията на живот на животните (К. Фабри, 1999). Ето защо игровото поведение има **вродени компоненти** и придобива **видовоспецифичен облик**.

Така например манипулационните игри у децата на копитните животни са доста еднообразни. Те са изпълнявани с главата и предните крайници и се свеждат до бутане, тласкане с нос, нанасяне на удари, хапане, чешещи движения. Напълно отсъстват манипулации, извършвани съвместно с челюстния апарат и предните крайници или едновременно с двата предни крайника. Това, както въобще и целият характер на играта у децата на копитните, отразява специфическата обусловеност на

феномена от начина на живот на тези животни. Пределната специализация на двигателния апарат за основната опорно-локомоторна функция свежда до минимум способността за манипулиране (К. Фабри, 1999).

Типичните за вида особености на поведението, обусловени от условията на живот, допълва К. Фабри, достатъчно ясно се проявяват дори в пределите на едно семейство.

В игрите на лисичетата се проявяват типичните за лисицата внезапни високи скокове, както и елементи на характерни за възрастните особи похвати на борба и лов (специфични форми на издебване, прокрадване, нападане, умъртвяване на жертвата и т.н.). От друга страна, игрите на кучето динго са по-еднообразни. В тях преобладават дългите преследвания един на друг, в което се въплъщава такава характерна особеност на поведението на възрастното куче като стремително преследване на жертвата (К. Фабри, 1999).

Нещо повече, наблюдават се разлики между игрите в рамките на един и същи вид съобразно пола на животното. Такива разминавания се очакват, когато възрастните животни поемат диморфни роли.

Аника Покнър и Стивън Суоми установяват, че при маймуните капуцин мъжките ювенили се ангажират в социални игри за значително по-дълго време, отколкото женските. Според авторите тези данни подкрепят тезата за наличието на взаимовръзка между игровото поведение през ювенилния период и поведенческите характеристики на живота като възрастен (А. Paukner, S. Suomi, 2008).

Друго важно съображение, което е от значение за изследване на човешката игра, е зависимостта ѝ както от особеностите на дадения животински вид, така и от **конкретните условия на живот**. Това има предвид А. Ойзен, когато казва, че игровият инстинкт не прави разлика между собствения и другите животински видове. Ние можем да видим това в игрите с нашите домашни любимци (по А. Oezen, 2006).

Вроденият характер на играта, от една страна, и възможността за съвместни игри при социалните животни, от друга, налагат необходимостта от генетическа фиксация на способностите за адекватно възприемане и предаване на покана за игра. Обикновено това са особени сигнални движения. К. Фабри посочва, че те винаги се изпълняват „подчертано“, нерядко с „преувеличена“ интензивност (К. Фабри, 1999, с. 42). Това също е една от причините за така често наблюдаваното

преувеличение в играта. Демонстрирането на **различия между функционалните и „несериозните“ движения** трябва да съпътства целия ход на играта, защото играещите непрекъснато се нуждаят от потвърждение, че всичко е само игра. Загубата на чувството за участие в *игрова* ситуация може да доведе до това действията да станат сериозни (и дори да преминат в опасна агресия) или до отказ от участие, тъй като играещите вече не се чувстват в безопасност и сигурност (приемат игровата атака като реална заплаха).

В анализираното по-горе отношение на играта към първичната мотивация на поведението и неговите вродени и придобити компоненти, се откриха предпоставките, определящи нейни характерни белези като: заместване, пластичност, вариативност, избор, незавършеност на действията, липсата на непосредствен резултат, появата на компоненти на възрастното поведение в пренареден вид, удоволствие от процеса. Очертаха се характеристиките на игровия обект; стана ясно, че играта способства процесите на придобиване на опит и научаване и оттук връзката ѝ с по-нататъшното развитие на младите животни. Следва да се изясни какво е мястото на игровото поведение в контекста на онтогенетичното развитие. Този въпрос е задълбочено изследван от К. Фабри, така че ще приведа накратко неговото обяснение.

Играта в онтогенезиса на животните

К. Фабри разглежда три етапа в онтогенетичното развитие: пренатален (ембрионален), ранен постнатален (след раждането) и ювенилен (игров). Играта е основно съдържание на поведението през ювенилния период. Той е присъщ само за малките на животински видове с пластично поведение, за чието изграждане е необходимо по-дълго време.

Както вече бе посочено, в концепцията на Д. Елконин играта на животните се разглежда най-вече във връзка с регулацията на поведението, докато при К. Фабри – с усъвършенстване на двигателните координации. Доколкото елементите на научаване се включват както на подготвителния (търсенето и ориентировката спрямо ключови признаци), така и на завършващия (осъществяване на серия двигателни актове) етап

на поведенческия акт, то би трябвало играта да има значение за развитие и на регулацията, и на двигателните координации.

Ето как Д. Елконин вижда връзката на играта с процесите на развитие. При малките на висшите животни психическата регулация на поведението им не е оформена. Развитието на процесите, които са нейна основа се осъществява именно в играта. Елементите на новост в предметите, от една страна, поддържат ориентировъчната дейност, а от друга – в хода на манипулациите те се променят непрекъснато, като изискват психическа регулация на поведението. Така в играта активността на животните се развива от дейност с максимално разгърната ориентировъчна част и незавършена, потисната изпълнителна част, в дейност с максимално концентрирана, мигновена и точна ориентировъчна част (Д. Елконин, 1984). Ще добавя уточнението, че според защитаваната тук концепция, е потисната само най-ригидната, завършваща фаза, довеждаща поведението до потребление елементите на средата.

К. Фабри изяснява какво ново привнася игровата активност в поведението на животното. Развитието на поведението се осъществява в двигателната дейност. Тя бива локомоторна (преместване на тялото в пространството) и манипулационна (активно действие с предметите с помощта на крайниците или други хватателни органи като опашка, хобот, челюстен апарат и др.). Манипулирането е водещ фактор за развитието поради това, че именно чрез него животното встъпва в най-активен контакт с предметните компоненти на средата и получава най-добри възможности за запознаване с тях, а също така и за многообразно въздействие върху тях. Едновременно се осъществява развитие и усъвършенстване (по пътя на тренировката) на ефекторните системи. Всичко това прави манипулационната активност висша форма на ориентировъчно-изследователска дейност на животните.

Авторът демонстрира, че през ранния постнатален период манипулационната активност е бедна по форми и съдържание. Появата на играта води до съществен скок в развитието на моторната сфера, като рязко се увеличава броят на формите и обектите на манипулиране.

Според К. Фабри новите форми на манипулиране се строят преимуществено на основата на първоначалните, доигрови форми и в резултат от съзряване на техните моторни и сензорни компоненти. Първичните форми на дейност се модифицират в игровите действия чрез разширяване, усилване и смяна на функциите.

Така например при преноса на двигателните елементи за поемането на майчината гърда върху голям брой разнокачествени предмети, функциите на устния апарат се разширяват, усилват и сменят (от функция за хранене в хващане). Първоначално главната (хранителна) функция на устния апарат е представена от сукането. Скоро след проглеждането лисчетата започват да облизват хранителни (както и нехранителни) обекти, а след това ядат твърда храна. Съответстващите движения на челюстния апарат вземат своето начало от неговите първични сукателни движения. Като способ за приемане на течна храна се появява лоченето, но е характерно, че първоначалните лочещи движения много напомнят първичните сукателни: езикът се сгъва на тръбичка, чрез която се всмуква течността. Постепенно тези движения се превръщат в същинско лочене (К. Фабри, 1999).

Като цяло в игровата активност се завършва дългият и изключително сложен процес на формиране на елементи на поведението, вземащи своето начало от ембрионалните координации, и водещ, чрез постнаталното съзряване на вродените двигателни координации и натрупване на ранен опит, към формирането и усъвършенстването на двигателните координации на по-висше равнище. Този последен етап на развитие на двигателната активност представлява играта. В хода на играта се развиват и усъвършенстват не цели поведенчески актове, а съставляващите ги сензомоторни компоненти (К. Фабри, 1999).

При психологическия анализ на играта К. Фабри отдава голямо значение на явлението субституция (заместване обекта на въздействие). Според автора психическото съдържание на игровата активност в ювенилния период се определя от установяване от младото животно на различни субституционални отношения и връзки с компонентите на средата. Те могат да се определят като „преадаптивно компенсаторни“ връзки, заместващи, изпреварващи и имитиращи жизнени ситуации и взаимоотношения на възрастните животни. В този смисъл цялата игрова активност представлява преадаптивна субституция на възрастно поведение. На игровия етап от онтогенезиса най-важно за развиващото се

животно е да се научи да установява връзки, да „отработи“ това умение и едва след това да „уточни“ окончателните (биологически значими) обекти на въздействие и да ги въвлече в сферата на своята (сега вече насочена) двигателна активност. Играейки, младото животно се научава да установява разнообразни връзки с максимален биологически ефект, но с намаляване загубата на сили и време, при това в постоянно променящи се външни условия, в условия на постоянно възникване на ситуация на новост. В това и се заключава значението на играта за младите животни (К. Фабри, 1982).

След като се разкриха предпоставките, определящи особеностите на игровото поведение, и вземайки предвид отношението му към онтогенетичното развитие, ще се опитам да реконструирам еволюционния произход на играта.

Еволюционен произход на играта у животните

Първата предпоставка за възникване на играта са вродените пускови механизми – възможността животното да реализира определена типична за вида форма на поведение в резултат от възприемането на дадени ключови стимули, без наличието на индивидуален опит. Тъй като реакцията се предизвиква не от самия предмет на потребностите, а от негов признак, вродените движения потенциално могат да се активират и от обекти, които не са биологически значими, но притежават ключовия белег. Заместването пуска в ход определени поведенчески актове, без да се стига до потребление елементите на средата. Така вродените пускови механизми формират първичната мотивация за поведение, което може и да не доведе до биологически значим резултат.

В хода на еволюцията взаимоотношенията на организмите с обкръжаващия свят все повече се усложнявали. Към колкото по-променливи условия трябвало да се приспособява животното, толкова по-малко можело да разчита, че стереотипните, фиксирани реакции ще му осигурят адекватно поведение. Появила се необходимостта от механизъм за засилване пластичността на поведението и от натрупване на индивидуален опит, обособила се подготвителната фаза на поведенческия акт. Колкото по-пластично било поведението на даден животински вид и,

съответно, колкото по-голям дял в него имали придобитите компоненти, толкова по-дълъг бил периодът на формирането му. Така при появата си на света децата на тези животни били неспособни да реализират видово типичното поведение на възрастен индивид. По тази причина постепенно еволюирала родителската грижа - малките били защитавани и обгрижвани от родителите си, докато станат способни на самостоятелно съществуване.

Удовлетворяването на основните потребности от родителите не отменяло необходимостта малкото да развие своите умения, да натрупа опит. Тук трябва да се крие причината в генетичния фонд да се фиксира ориентацията към онези пускови стимули (биологически значими за дадения вид признаци на средата), които активирали нуждаещи се от проиграване поведенчески компоненти.

Като пример ще приведа думите на Колоца (по Д. Елкони, 1984), че много скоро у котетата се появява интерес към всичко, което се търкаля, бяга, пълзи или лети. Това е подготвителен стадий за бъдещия лов на мишки и на птици.

Макар, че не водели до непосредствен биологически значим резултат, тези пускови механизми активирали регулировката на двигателното поведение и поради това се оказали адаптивни за настоящото и бъдещото съществуване на животното. Ето защо те са се съхранили като еволюционно достижение под формата на **ИНСТИНКТ** за игра. Играта *постепенно* се диференцирала като особен вид поведение, като в този процес способностите за инициране и разпознаване на игрова ситуация генетически се фиксирали в игровата сигнализация. В играта, както и в поведението „на сериозно”, се формира възрастното поведение.

Разбира се, още в началото на живота си всяко животно осъществява жизненонеобходими отношения със средата – храни се, крие се от врагове, но не може например само да ловува или да защитава територията си. Както посочва и К. Фабри, малките животни от самото начало установяват с компонентите на средата връзки, които макар и елементарни и примитивни, са непосредствено биологически ефективни и жизненонеобходими – това е поведение „на сериозно” (К. Фабри, 1982). Други видове (или елементи на) поведение малкото още няма възможност да изпълни пълноценно поради незрялост и липсата на тренировка. В този случай тяхното развитие и упражняване се осъществява в

непродуктивните, незавършени действия със заместители на биологически значими обекти, които подбуждат отново и отново ориентировката, изборът и осъществяването на нуждаещи се от проиграване двигателни координации.

Наличието на тясна връзка между играта и ориентировъчната дейност означава, че тя не може да се прояви при животни, намиращи се на по-ниско еволюционно равнище (на стадия на елементарната сензорна психика). Както посочва Д. Елконин, най-голямо разпространение на играта има при тези животни, при които във връзка с условията на живот особено развита е ориентировъчната дейност (Д. Елконин, 1984).

Обособяването на играта е обусловено от механизмите на поведението в пусковата ситуация, удължаването на периода за придобиване на индивидуален опит и научаване, и свързаните с това раждане на незрели малки и родителска грижа. Общото в играта на всички животински видове е активното търсене или ориентацията към заместители на биологически значими обекти (притежаващи видовоспецифични ключови белези), активиращи многократно вариативно изпълнение на двигателните актове, без да се реализира завършващата фаза на поведението.

Разгръщането на еволюционните предпоставки на играта, разбира се, не се е осъществило в линейна последователност, подобна на тази при словесното изложение. Удължаването на периода, необходим за натрупване на индивидуален опит, и еволюирането на родителската грижа са протекли постепенно, като взаимно са се обуславяли и предпоставяли. В този процес се развива и играта като вид поведение.

Съобразно особеностите на живот на различните животински видове, в техните игри се появяват едни или други зачатъци на играта, които, в своя разгърнат вид, са присъщи само на човешката дейност.

Компонентите на играта не са възникнали едновременно. На първо място генетически фиксирани ключови признаци обуславят обособяването на **игровата задача** (обектът да се улови, овладее, партньорът да се победи). Тя се решава посредством **игровите действия** - – това са нуждаещи се от упражнение двигателни координации. Поради

липсата на функционална мотивация и във връзка с особеностите на игровите обекти, действията се отличават с незавършеност. Това, обезпечава многократното им изпълнение и следователно упражнение.

Действията на животното по посока на игровата задача се открояват ясно в описаните от немския етолог Г. Фредрих игри.

Четиримесечни домашни свине провели оживена съвместна игра с монета: прасенцата я душели и бутали с муцуни, избутвали я, хващали я със зъби и я повдигали нагоре, рязко мятайки глава. В тази игра участвали едновременно няколко малки, като всяко от тях се стараело да овладее монетата и само да поиграе с нея по описания начин. Фредрих наблюдавал също така съвместни игри на млади глигани с парче плат. Подобно на кученца, те едновременно хващали със зъби плата и го мятали на различни страни. „Победителят” или избягвал с трофея, или продължавал да играе самостоятелно с него (по К. Фабри, 1999).

Доколкото игровите действия се извършват със заместители на биологически значими обекти и не преследват удовлетворяване на биологични потребности, то ситуацията, в която протичат, е нереална, **игрова ситуация** (при човека тя преминава във въображаем план, става въображаема ситуация).

Играта най-общо включва поведенчески модели, адаптирани към обичайните контекстове на дейност за дадения животински вид. Поведенията, представени в играта на животните изглежда да са широко взети от контекст, свързан с оцеляването – борба, хранене и намиране на партньори (G. Chick, 1998). Всъщност съдържанието на играта, отнесено към дадена поведенческа сфера, кореспондира с определена **тематика**.

С еволюиране на типичното за вида поведение се усложняват и формите на играта. Появяват се съвместни игри, където действията на партньорите са съгласувани и взаимодопълващи се. Такива действия носят в зародиш игровите **роли и правила**. В играта всеки от участниците заема определена позиция (респ. роля), която диктува и параметрите, определящи действията му. С промяна на позицията се променят параметрите на действие, както си личи от примера по-долу.

Една от най-разпространените игри при враните е тази на преследване, когато едната птица, хващайки с клюна си някакъв неголям предмет, е гонена от друга. След като гонещата

настигне другата, тя взема предмета в своя клон, на което първата не оказва съпротива (Н. Мешкова, Е. Федорович, 1996).

В ролите може също така да се види и предвестникът на действията „на уж” – малките се преструват на сърдити, „плашат” противника. Освен това, ролите не се изчерпват с определени, съответстващи им действия. К. Фабри констатира, че отношенията между партньорите често приемат йерархически характер (К. Фабри, 1999), т.е. в играта са въплътени и взаимоотношенията, присъщи за ролите.

Произтичащите от игровата позиция параметри определят не само възможните действия на всеки участник, но имат и дисциплиниращ характер - например задръжката да не разкъсваш ухото на противника. Разбира се, животните не са способни да осъзнават правила, но изискванията към поведението в играта са генетически фиксирани в игровата сигнализация, без която действията биха могли да доведат до сериозни наранявания. Протоправилата участват и в създаването на общата игрова ситуация. К. Фабри обяснява това по следния начин.

Сигналите предотвратяват „сериозния” изход на игровата борба, позволяват на животните да отличат играта от „не-играта”. Без подобно предупреждение за това, че агресията „не е наистина” /за хората използваме думите „на уж” – А. В./, игровата борба може лесно да премине в истинска. Тези сигнали явно са родствени с позите и движенията за „умиротворяване” при сериозни сблъсъци на възрастни животни и те най-вече създават общата „игрова ситуация” (К. Фабри, 1999).

Ограниченията към сигнализацията са строги: от една страна, трябва да са достатъчно убедителни, за да активират съответните поведенчески реакции; в същото време трябва да гарантират разграничението между игра и реалност (по F. Steen, S. Owens, 2001). Изглежда преувеличените, повтарящи се и пренаредени компоненти на игровото поведение удовлетворяват и двете условия. Оттук, струва ми се, белезите, по които ситуацията ще се разпознава като игрова, са два: (1) повтарящи се, преувеличени, взаимно допълващи се действия на партньорите/или възприемането на обект, носител на екстраполирани пускови признаци, и (2) наличие на преграда, конституираща игровата задача в широкия смисъл на думата (за постигане на контрол над обекта, партньора или средата).

Многократното повторение на взаимодопълващите се и донякъде регламентирани действия на партньорите по посока на игровата преграда придава на ситуацията известна устойчивост. Така в игрите на животните понякога можем да видим една, макар и не строго определена, схема на действия – схема, от която в човешките игри в процеса на развитието се диференцира игровият **сюжет**. Показателни в това отношение са думите на А. Ойзен за играта на котката, която се опитва да хване всичко, което поне малко пасва на „мишата схема“, и намира все нови обекти за игра (по А. Oezen, 2006). Подобно на това Н. Мешкова и Е. Федорович, описвайки поведението на малките плъхове, говорят за „игри на гоненица“ (1996, с. 146).

От перспективно значение за изследване играта у човека са свидетелствата, че игровите схеми имат вроден характер. Анализирайки играта на гоненица при децата и животните, Франсис Стийн и Стефани Оуенс демонстрират, че базовите им черти показват висока степен на структурно подобие. Всъщност този вид игра е документиран сред много бозайници. Междувидовият континуитет предполага, че поведението е устойчиво и е резултат от милиони години еволюция. Авторите посочват, че базисната структура на играта на гоненица (както и на други форми като игровия бой например) е в естественото обкръжение. В играта се създава симулиран сценарий, основаващ се на схемата „хищник-жертва“ (F. Steen, S. Owens, 2001).

Все още недостатъчно изяснен е въпросът как такива обичайни контекстове на дейност на животните са били въведени и са се фиксирали в игровата сигнализация, за да очертаят схемата на игровата ситуация. Но наличието на инварианти, използвани за активиране на сходни репрезентации на игра сред различни животински видове, и очевидният факт, че, както се изразяват Ф. Стийн и С. Оуенс - човешката игра на гоненица е „фосилизиран когнитивен и поведенчески комплекс“, недвусмислено подкрепят вродения характер на определени универсални игрови схеми.

Аргументите за фиксиране на такива схеми са следните. При надпреварата между хищник и жертва способността на съществото да адаптира неочаквани поведенчески стратегии ще бъде с предимство. По

време на актуалната гонитба обаче, експериментите са рисковани; животното повече разчита на моделите на действие, които са добре отработени. Този адаптивен проблем се решава благодарение на дизайна на играта, който позволява подобряване представянето на задачата в отсъствието на нормални предизвикващи условия. Играта осигурява нискоразходна възможност за търсене на вариативни действия с оглед откриване на ефективни стратегии, и за усъвършенстване на умения за успешно завършване на тези стратегии под натиск. Нискоразходните и безопасни черти на обкръжението могат да бъдат въведени в играта, за да създадат близка симулация на редки, скъпи и опасни събития. В играта малките използват обкръжението, за да изнамерят „учебни ситуации“ (learning situations), които са безопасни, достъпни и девелопментално подходящи (F. Steen, S. Owens, 2001). Ф. Стийн и С. Оуенс наричат този резултат от естествения подбор „еволуирала педагогика“.

Когато става въпрос за произхода и значението на играта, често се спори дали тя трябва да се разглежда като *подготовка* за бъдещето. Доколкото играта способства развитието и обогатяването на ситуационния репертоар, не може да се отрече, че ефектът от нея е дългосрочен. Това обаче не означава, че ползите от игровото поведение са отложени. Ще се съглася с А. Пелегрини, че естественият подбор действа на всички периоди от живота. За да достигне зрялост и да се репродуцира, организъмът трябва да оцелее през ранна възраст и ювенилния период и играта може да е един начин, по който животните учат и развиват умения, помагащи им да оцелеят през детството. Поведението през ювенилния период трябва да даде резултат във вид на ползи, които са извлечени незабавно, защото през тази възраст оцеляването е изложено на относително висок риск (A. Pellegrini, D. Dupuis, P. Smith, 2007).

Друга значима тема на дискусии е свързана със *значението* на играта. Очевидно тя е възникнала по повод развитие на ориентацията и движенията; като цяло играта кореспондира с поведенческата пластичност. Но, подобно на физиологията, и в поведенческата сфера определени адаптации могат да се разпрострат и отвъд функциите, заради

които са еволюирали⁶. Така например е несъмнено, че играта има огромен потенциал за развитието в познавателната сфера, доколкото чрез манипулирането животното се запознава с разнообразни свойства на обектите от обкръжението, техния строеж и ефектите от действието с тях. Също така често се изтъква значението на играта в социален аспект и това произтича от факта, че прекарването на голяма част от времето в съвместни игри не може да не повлияе върху уменията за общуване и интегрирането в групата. По този начин играта се е оказала полезна за области на развитие, за които не е била селектирана. Нещо повече – ползите от нея ще нарастват прогресивно с повишаване на психическото равнище на животинския вид, тъй като тя е генетически свързана с пластичността, иновациите и научаването.

Оттук може да се направи допускане за биологическите предпоставки на човешката игра.

Предпоставки на човешката игра в играта на животните

Феноменологично играта на животните може да се опише като немотивирани от жизненоважни потребности (съединяване с благоприятните фактори на средата или избягване на неблагоприятните) движения, които съдържат повтарящи се и вариативни компоненти. Те са незавършени в смисъл, че не водят до постигане на биологически значим резултат. Действията са насочени към преодоляване на определена преграда, изразяващо се в постигане на контрол над партньора (да се повали; да се надбяга), игровия обект (да се улови и управлява движението му) или условията на средата (да се прескочи препятствие например).

В този контекст е съображението на К. Фабри, че „игра може да се нарече само такава форма на активност, на която е присъщ признакът субституция. Всички компоненти на ювенилното поведение, лишени от този признак (например движения, изпълнявани при хранене), се явяват по своята природа персистентни компоненти на ранното постнатално

⁶ Г. Чик посочва, че петте пръста на ръката са подходящи за свирене на пиано, но еволюцията сигурно не ги е създала за тази активност (G. Chick, 1998).

поведение” (К. Фабри, 1982, с. 28). Заместването е един от конституиращите признаци на играта: то е залегнало още в пусковите механизми на игровата ситуация: вместо биологически значим, обект на действията е „играчката”, игровата задача подменя житейската, а реалната ситуация е заместена с имитационна. Реални обаче са извършваните действия и донякъде общият контекст, в който протичат, и който се основава на обичайната жизнедейност на дадения животински вид. За човешката игра това е само „стартовата площадка”. Игрите на животните се разгръщат изключително в двигателната сфера. При *homo sapiens* благодарение на знаковата функция, заместването прониква във всички компоненти на играта и прави възможно извършването и на въображаеми действия, както и участието във фантастични сюжетни ситуации. Благодарение на това играта не само може да прекрачи рамките на характерната за животните чисто двигателна активност, но и да премине изцяло в условен план – „игра на ума”.

Друга дискутирана по-горе характеристика на играта е, че обичайните ситуации от естественото обкръжение стават основа за обособяване на базисни универсални структури на елементарни форми на игра. При животните те са лимитирани до специфични умения като тези за улавяне на жертва или избягване от хищник. В играта на *homo sapiens* универсалните схеми поемат съдържание от всички области на неговата дейност и отношения, тоест биват културно доразвити и усъвършенствани, докато се стигне до съществуващото днес огромно разнообразие от игри с правила. Това е *първата линия* в разгръщането на игровата дейност на човека. Забележително е, че *втората* върви не по посока на основната, универсална игрова цел – победата (тълкувана в по-широк смисъл и като постигане контрол над ситуацията или игровия обект), а по посока пресъздаване характерните особености в поведението на деятелите, които в истинския живот реализират тази цел. Подражанието започва да изпълва съдържанието на играта като асимилира правилата в себе си (те стават скрити правила) и отнема статута на победата като универсална игрова цел, самото подражание, *ролята* се превръща в самоцел - ражда се ролевата игра. Ясно е, че тук над вродените игрови компоненти доминират индивидуалният опит и културните традиции. За установяване механизмите на този процес е необходимо специално изследване. В

предварителен план ще посоча, че превръщането на човешката игра в културно творение, възможността чрез нея да се претворяват значими сфери от живота, удоволствието и удовлетворението, което носи, ѝ осигуряват място в света на възрастните.

Психологическото съдържание на играта на животните се изразява в ориентацията към и активното търсене на пускови ситуации, които подбуждат отново и отново ориентировката спрямо преградата, изборът и осъществяването на най-ефективните възможности за изпълнение на нуждаещи се от упражняване поведенчески координации. Вътрешните фактори на този тип поведение са свързани с търсенето на ключови стимули, а външните - с наличието на подходящи обекти, партньори или условия само в случай, че са удовлетворени основните физиологични потребности (от храна, сигурност). По такъв начин игровото поведение е обвързано с биологически адекватни условия на средата и с равнището на физиологичните функции на животното. Ако в даден момент се появи например жизненоважната потребност от храна, тя ще вземе превес, тъй като, както посочва Б. Минчев (2008), само една потребност може да поеме контрол върху поведението в даден момент.

Играта на животните е мотивирана от потребност от движение, упражнение. Инстинктът за игра – генетически фиксирана готовност да се възприемат и търсят заместители на биологически значими обекти, носители на важни за дадения животински вид признаци на средата, както и вродена игрова сигнализация, обезпечаваща иницирането и адекватното възприемане на игровата ситуация, а също и отправянето на „покана“ за игра. Оттук игровата мотивация при хората трябва да произтича от вродената ориентация на човешкото дете към значими за неговия биологичен вид признаци и отношения на средата, активиращи поведение, което се нуждае от развитие, упражнение, научаване. Доколкото човешката мотивационна сфера се отличава с изключителна сложност и социална обусловеност, то над първичната потребност от движение и упражнение се наслояват висшите социални мотиви, формирани в процеса на културно развитие. Заедно с това се диференцират и нюансират емоционално-удоволствените преживявания в играта.

Изследването на еволюционните предпоставки на игровото поведение позволява да се обясни една отдавна забелязана загадъчна особеност на детската игра, формулирана от Ф. Стийн и С. Оуенс по следния начин: от една страна, детето се преструва, че е някой, който не е, че върши нещо, което не прави наистина, че е на място, където реално не се намира и използва предмети, които всъщност няма; от друга страна, то запазва съзнанието за това кой е всъщност, къде се намира и какво прави в действителност (F. Steen, S. Owens, 2001). Това вероятно е възможно благодарение на вродената способност за разпознаване и инициране на игрова ситуация, фиксирана в игровата сигнализация: в играта отраженията на функционалните действия са преувеличени и пренаредени по такъв начин, че едновременно са и достатъчно убедителни (за да активират релевантно поведение), и нереалистични (за да подпомогнат разграничаването от реалната ситуация). Ето защо е възможно едновременното поддържане и на условия смисъл в играта, и на съзнанието за реалността. Нарушаването на този баланс води до колапс на игровата ситуация.

Нерядко се случва малките деца да се разтревожат и уплашат по време на играта, особено ако тя е продължителна и незатихваща. Прекалено интензивната или реалистична стимулация може да предизвика много силни емоции, непреодолими за едно малко дете. Тогава то изведнъж губи увереност в безопасността на игровото пространство и иска възстановяване на успокояващата обикновена реалност. Децата, които първоначално са плашливи, често развиват находчиви стратегии за да увеличат комфорта си, например чрез настояване да бъдат вдигани от възрастния, когато ги гонят, чрез определяне на „къщи“, където преследвачът няма право на достъп до тях, или чрез държане ръката на по-голямо дете (F. Steen, S. Owens, 2001). Виждаме, че втората стратегия подсилва усещането за „само игра“, а първата и последната дават опора в реалността.

Наличието на вродена игрова сигнализация е продуктивен начин да си обясним и факта, че децата чувстват една активност като игра единствено тогава, когато е свободно и доброволно избрана. Поставяйки изискването „да се изиграе“ определена игра, възрастният задава цел, която само потенциално е игрова. Тя действително ще се превърне в игра тогава и само тогава, когато е съпроводена от комуникацията „Това е игра“. Тя сигнализира на детето, че се намира в контекст на безопасност, където е свободно да действа съобразно актуалните си потребности и

интереси, а възрастният е не повече от равноправен партнор и съиграч. Игровата комуникация е призвана да покаже, че действията напускат границите на „обикновения живот“ и преминават в един условен, нереален, въображаем свят. Липсва ли тази комуникация, отпада заместването, а със загубата на конституиращия ѝ признак, играта угасва. Осъзнаването на това е от огромно значение за предучилищната педагогика, която все още рядко се съобразява със закономерността, че многообразието, уникалността и творческата импровизация в играта се раждат само там, където отпадат функционалните ограничения и регламентации.

От по-нататъшно изследване се нуждаят още най-малко два проблема, произтичащи от това, което се установи за еволюционните предпоставки на играта.

Първо, безспорно е, че при животните играта е един от основните начини за научаване през периода на детството, но при човека принципно се променят механизмите за придобиване на индивидуален опит. В тази връзка днес особено актуален е въпросът: *По какъв начин вариациите във взаимодействията (от конкурентни до синергични) между играта като „еволуирала педагогика“ и обучението и възпитанието като форми на целенасочено предаване на културен опит се отразяват на детското развитие?*

Вторият, отдавна формулиран, но все още неразрешен проблем е свързан с факта, че играта варира даже в рамките на един биологичен вид съобразно конкретните условия на живот, тъй като се поддава на обучение. Това означава, че при хората тази дейност е със силно изразен културноспецифичен характер. Много кроскултурни изследвания са посветени на въпроса как и защо играта се различава сред културите, но частичните обяснения, които те дават, все още не са обединени от единна теоретична рамка. При това перспективата в изследването на играта би трябвало да е проектирана отвъд миналото и актуално състояние на феномена в различните общества. Тя трябва да е насочена към обосноваване на модел, позволяващ въз основата на ограничен брой променливи да се прогнозира динамиката на игровата дейност в избрано време и място.

Разбира се, без да се забравя, че в огромния потенциал на *homo sapiens* за лабилност и поведенчески иновации се съдържат резерви играта му да бъде изключително пластична, дивергентна и непредсказуема.

Цитирана литература

Георгиев, Л. (1997). Еволюционна психология. – Благоевград: Унив. изд. „Неофит Рилски”

Димитров, Д. (1985). Проблеми на играта в предучилищна възраст [Учебно помагало]. – Благоевград: Унив. изд. „Неофит Рилски”

Димитров, Д. (1989). Типови игрови технологии за детската градина и началното училище. - Благоевград: Унив. изд. „Неофит Рилски”

Елкони, Д. (1984). Психология на играта. – София: Народна просвета

Зорина, З. (1998). Игры животных. В *Мир психологии*, №4, с. 95-117

Мешкова Н., Е. Федорович. (1996). Ориентировочно-исследовательская деятельность, подражание и игра как психологические механизмы адаптации высших позвоночных к урбанизированной среде - Москва: Аргус

Миленски, И. (1997). Играта на децата и играта на животните. – София: Кабри

Минчев, Б. (2008). Обща психология. – София: Сиела

Поддьяков А. (2006). Исследовательское поведение: стратегии, познания, помощь, противодействие, конфликт. - Москва: Эребус

Фабри, К. (1982). Игры животных и игры детей. – В *Вопросы психологии*, №3, с. 26-34

Фабри, К. (1999). Основы зоопсихологии. – Москва: Российское психологическое общество- 3-е издание

Хьойзинха, Й. (2000). Homo Ludens. – София: Захарий Стоянов

Chick, G. (1998). What is Play For? Sexual Selection and the Evolution of Play. <http://www.personal.psu.edu/gec7/PlayFor.pdf>

Fenton, P. (2009). The Genesis of Play and Adaptive Stories// www.associatedcontent.com/article/2286233/the_genesis_of_play_and_adaptive_stories_pg3.html?cat=58

Hughes, F. (2010). *Children, Play and Development*. – 4th ed. – Sage Publications, Inc.

Oezen, A. (2006). Gedanken Spielerziehung als Persoenlichkeitsentwicklung. /www.alfoezen.de/pdf/Fuers_Leben_Spielen.pdf

Oliveira, A, A. Rossi et al. (2010). Play Behaviour in Nonhuman Animals and the Animal Welfare issue. //www.springerlink. com/content/k1u406757k87g320/

Paukner, A., S. Suomi. (2008). Sex Differences in Play Behavior in Juvenile Tufted Capuchin Monkeys (Cebus apella) //www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/ articles/PMC2575125/

Pellegrini, A. (2006). Play as a Paradigm Case of Behavioral Development. In *Human Development*, 49, p. 189-192

Pellegrini, A., D. Dupuis, P. Smith. (2007). Play in Evolution and Development. In *Developmental Review*, №27 p. 261–276

Power, T. (2000). *Play and Exploration in Children and Animals*. – Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates

Steen, F. S. Owens. (2001). Evolution's Pedagogy: An Adaptationist Model of Pretense and Entertainment. In *Journal of Cognition and Culture*, №1. 4, p. 289-321

Sutton-Smith, B. (2001). *The Ambiguity of Play*. – First Harvard University Press paperback edition.