

## Пізнавальна функція ігрової активності тварин

Під час гри молода тварина здобуває різноманітну інформацію про властивості і якості предметів у навколишньому середовищі. Це дозволяє конкретизувати, уточнювати і доповнювати накопичений у процесі еволюції видовий досвід стосовно конкретних умов життя особини.

Інстинктивні основи ігрового пізнання. На початку постнатального онтогенезу вроджене впізнавання і закарбування сприяють первинній орієнтації і терміновому нагромадженню найнеобхіднішого для особини індивідуального досвіду. Однак, як зазначалося, і протягом подальшого життя особини вроджене впізнавання і закарбування не втрачають свого значення, хоча, певна річ, виявляються по-іншому.

У ювенільному періоді згадані вроджені компоненти здебільшого зливаються з ігровою активністю, утворюючи її інстинктивну основу. При цьому набуття суто індивідуального (факультативного) досвіду переплітається з видотиповим, інстинктивним набуттям інформації, яка ґрунтується на вродженому впізнаванні.

Вроджене впізнавання, насамперед, допомагає тварині, яка грається, довідатися про придатність включення певного предмета до гри, керуючись при цьому відповідними ключовими подразниками. Лоренц наводить такі ознаки, якими має володіти об'єкт мисливської гри кошеняти як ключовий подразник: маленьке, округле, м'яке, все, що швидко рухається, і головне, все, що "втікає".

Якщо мати на увазі вправи і розвиток інстинктивних дій, то молодій тварині, по суті, "байдуже", з чим і ким гратися, аби об'єкт гри чи ігровий партнер володіли відповідними ключовими подразниками.

Якщо ж, навпаки, мати на увазі пізнавальну цінність гри, то саме ці ключові подразники наближують молоду тварину до біологічно найважливіших для неї компонентів середовища і забезпечують тим самим всебічне ознайомлення з ними. Інакше кажучи, вроджене впізнавання є необхідною передумовою пізнання носіїв ключових подразників уже на перцептивному рівні. Висловлюючись словами Лоренца, через гру кошеня на-вчається впізнавати, “що таке миша”. Йдеться саме про мишу як таку, а не про сукупність властивих їй пускових стимулів (маленьке, округле тощо), які сприймаються твариною як відчуття шляхом вродженого впізнавання.

Розширення функції в ігровому пізнанні. При переході компонентів доігрової поведінки в ювенільний період збагачення і трансформація первинних елементів дослідницької поведінки відбуваються в процесі гри за тими ж закономірностями, що і розвиток рухових і комунікативних компонентів ранньої пост-натальної поведінки.

Як приклад можна навести розширення функції у сфері дослідницької поведінки в незрілонароджених ссавців, зокрема хижаків. На початковому етапі постнатального розвитку дитинчати одержувана ним у гнізді інформація є мінімальною. З початком ігрового етапу рухова активність дитинчати суттєво змінюється, починають функціонувати дистантні рецептори, розпочинається повноцінне спілкування з матір'ю і побратимами. Усе це докорінно змінює і, головне, збагачує отримувану дитинчам інформацію про навколишнє середовище. Нарешті, з виходом дитинчати з гнізда знову настає докорінна, цього разу вирішальна зміна його рухової, комунікативної і відповідно пізнавальної діяльності. Усі його поведінкові акти виконують-ся вже в зовсім нових умовах: об'єктами впливу є вже не тільки материнська особина, побратими і нечисленні предмети всередині гнізда, а ними стають, насамперед, багато різноякісних предметів з неоднаковою біологічною валентністю. Таке встановлення нових

зв'язків з компонентами середовища забезпечує над-ходження потоку різноманітної життєво необхідної інформації.

Отже, в процесі онтогенезу усе більше розширюється й ускладнюється пізнавальна діяльність тварини, яка розвивається, відбувається типове розширення функції, а оскільки дослідницька поведінка після виходу з гнізда переключається на якісно нові об'єкти, то можна говорити і про явища зміни функції.

Вищі форми ігрової дослідницької діяльності тварин. Для різноманітних форм гри спільним є загальна рухливість тварини. Найяскравіше це виражається, звичайно, в іграх, які носять локомоторний характер, що знаходить відображення в різних формах інтенсивного пересування, або в іграх, спрямованих на власне тіло (гра зі своїм хвостом тощо). Проте і в інших категоріях ігрової активності розвиваються рухо-сенсорні координації (наприклад, окомір) і загальні фізичні здібності (спритність, швидкість, реактивність, сила). Водночас тренуються певні елементи поведінки у функціональних сферах харчування, захисту і нападу, розмноження, удосконалюються і розвиваються засоби спілкування, встановлюються відносини з родичами, причому іноді у вигляді ієрархічних взаємин. При цьому відбувається рекомбінація елементів доігрової поведінки, від чого формуються й удосконалюються нові прояви видотипової, інстинктивної поведінки на більш високому рівні. Як було показано, ігрова поведінка спрямовується ключовими подразниками незалежно від їхнього носія, але водночас тварина здобуває життєво важливу інформацію про ці носії, про їхній зовнішній вигляд і про деякі їхні фізичні якості (вага, міцність, рухливість). Однак у цілому під час розглянутих дотепер ігор відбувається лише поверхове ознайомлення з компонентами середовища, чим і обмежується пізнавальне значення цих ігор.

У молодих мавп (у нижчих мавп переважно у віці 2-5 років) спостерігаються маніпуляційні ігри зовсім іншого характеру, які необхідно визнати іграми вищого типу [4]. На противагу розглянутим такі ігри характеризуються, насамперед, складними формами звертання до предметів при незначній загальній рухливості тварини: лише зрідка, змінюючи своє місцезнаходження, тварина подовгу і зосереджено маніпулює предметом, піддає його різноманітним, переважно деструктивним впливам чи навіть впливає ним на інші об'єкти. В останньому випадку іноді виконуються маніпуляції, подібні до дій з використанням знарядь праці дорослими мавпами.

При подібних складних іграх із предметами вдосконалюються висококваліфіковані і тонкі ефекторні здібності (насамперед пальців) і розвивається комплекс шкіряно-м'язової чутливості і зору. Пізнавальний аспект здобуває тут особливу значущість: тварина докладно і заглиблено знайомиться з властивостями предметних компонентів середовища, причому особливого значення набуває дослідження внутрішньої будови об'єктів маніпулювання в процесі їхньої деструкції. Особливого значення набуває й та обставина, що об'єктами маніпулювання є найчастіше "біологічно нейтральні" предмети. Завдяки цьому істотно розширюється сфера отримуваної інформації: тварина знайомиться з найрізноманітнішими за своїми властивостями компонентами середовища і набуває при цьому великого запасу потенційно корисних "знань". Наявність таких ігор у мавп, безумовно, пов'язана з їхніми відмітними від інших тварин психічними здібностями, зокрема їх "ручним мисленням".

Таким чином йдеться вже про справжні дослідницькі, пізнавальні ігри, причому ігри вищого порядку. Виконуються ці ігри поодиночі. Крім загального накопичення відомостей "про запас", такі пізнавальні ігри також прямо і безпосередньо готують тварину до дорослої поведінки (наприклад, при здобутті їжі, де диференційовані рухи пальців мавпи відіграють значну роль для

розламування плодів, видобуванні насіння тощо). Такі ж ігри відбуваються й при спілкуванні. Однак через те, що пізнавальна функція відіграє тут провідну роль, ці ігри набувають характеру самостійної поведінки з власним функціональним (спеціально-пізнавальним) значенням.

Разом з тим і в цих найскладніших проявах ігрової активності, які поки що вдалося визначити тільки у вищих приматів, виявляється інстинктивна основа, етологічні критерії якої цілком відповідають критеріям типової функціональної сфери (автохтонність, заміщення активності, супероптимальне реагування тощо). Це знову доводить, що загальна закономірність єдності вродженого і набутого в поведінці зберігає цілком своє значення в усьому онтогенезі, у тому числі і на вищих філоге-нетичних рівнях.