

ИГРЫ ЖИВОТНЫХ. ТИПОЛОГИЯ ИГР.

ЗООПСИХОЛОГИЯ

ВВЕДЕНИЕ

Игра – очень сложное и многоаспектное поведение, относительно природы которого в научном сообществе еще не сформировалось единого мнения. В зависимости от того, на каком аспекте игры делается акцент, выделяют несколько концепций игрового поведения.



КОНЦЕПЦИИ ИГРЫ

При акценте на адаптивной роли игры выделяются две крайние точки зрения:

- Игра – это адаптивное поведение, так как является предварительным упражнением форм взрослого поведения в особо важных сферах жизнедеятельности, но без риска и пагубных последствий.
- Игра лишена адаптивного значения.

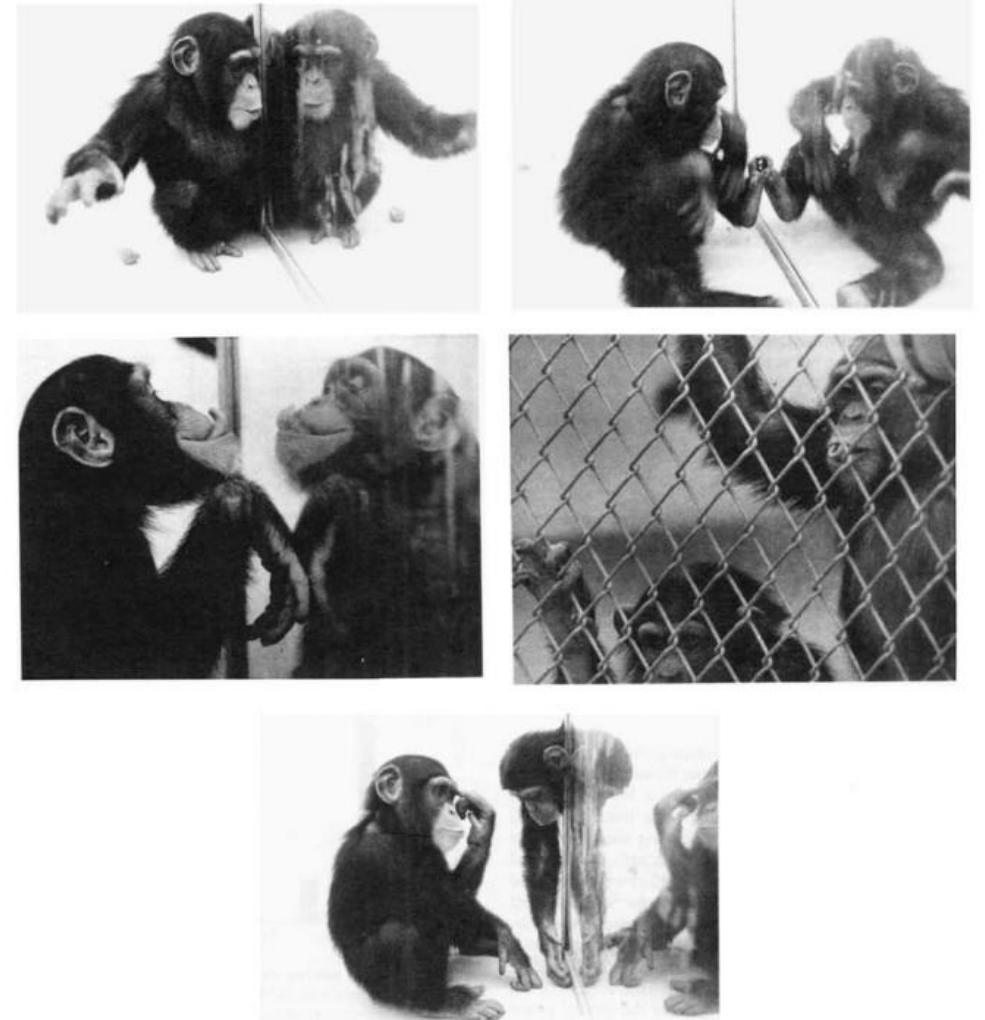


Figure 1. Examples of contingent body (top) and facial (middle) movements and self-exploratory behavior (bottom).

КОНЦЕПЦИИ ИГРЫ

При подходе к игре как отдельной форме поведения возникает вопрос о ее природе: это врожденное или приобретенное поведение? Здесь также можно выделить две крайние позиции:

- *Игра – это инстинкт.* Аргументами этой точки зрения служат наличие поисковой фазы, когда животное активно ищет игровые ситуации и партнеров по игре, а также наличие знаковых стимулов начала и окончания игры (специфические позы, движения и звуки). В то же время центр игры в мозге не найден, в отличие от других врожденных реакций (обнаружены центры голода, жажды, агрессии и др.).
- *Чаще игра противопоставляется инстинктам.* Животные играют лишь тогда, когда удовлетворены основные биологические потребности и не проявляются инстинктивные действия.

ОСОБЕННОСТИ ИГРОВЫХ ДВИЖЕНИЙ

- Это *незавершенные последовательности действий*.
- Вырабатываются *новые комплексы движений*.

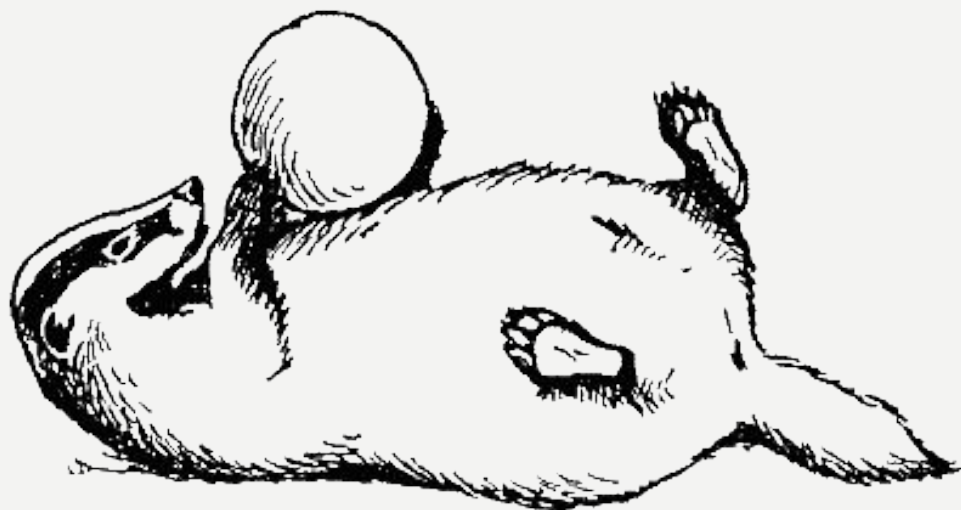
Эти комплексы специфические для данной игровой ситуации и не имеют функционального значения помимо игры. **Например**, «сальто» у детенышей барсука, кувыркание у котят.

- Часто происходит *преувеличение отдельных движений*.
- Нередко *нарушаются последовательности движений*. Например, в играх детенышей хищников сначала происходит имитация нападения и умерщвления добычи, а потом – погоня.
- Происходит *смешение функционально различных типов поведения*. Как правило, у животных разных видов преобладают игры, имитирующие ту или иную активность, чаще всего пищедобывательную, половую и агонистическую («нападение» – «бегство»).

ВИДЫ ИГР

Локомоционные – подвижные игры, при которых постоянно меняется положение тела (беготня, прыжки, барахтанье, кувыркание, раскачивание из стороны в сторону, разнообразные движения конечностей).

В этих играх, с одной стороны, проявляются видоспецифические локомоционные особенности.



ВИДЫ ИГР

- **Манипуляционные** – игры с различными предметами, не обязательно с использованием передних конечностей, но и задних, и зубов, и хвоста. Вообще, **манипулирование** – любые воздействия на предмет.
- **Социальные игры** – только групповые, наблюдаются у животных с общественным образом жизни, связаны с установлением иерархического ранга. Это так называемые «престижные игры», в которых победитель получает возможность наглядно продемонстрировать свое «особое» положение с помощью неких символов «высокого ранга».

СОЦИАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Выделяют следующие виды таких игр:

- «*Король на холме*» (или «*царь горы*») – борьба за определенное место, чаще всего возвышенное. **Например**, у щенков сталкивание друг друга с верхней ступени крыльца. Похожие игры отмечены у других хищных, копытных, приматов. Тот, кто отстаивает «высокую позицию», действует агрессивнее.
- «*Трофейные игры*» – борьба за определенный предмет. Начинаются такие игры с провоцирующих действий одной стороны. **Например**, отмечен случай, когда серая крыса «приглашала» играть человека – тянула платок, ему принадлежащий. Кроме грызунов такие игры отмечены у детенышей копытных (дикие козлята играют в «перетягивание каната» с куском веревки, дикие поросята коллективно играют с монетой). Особенно развиты у хищных и приматов. Как только другие участники игры прекращают ее, победитель тут же покидает завоеванное место или трофей, т.е. они имеют лишь символическое значение.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!