
ЛАТЕНТНА ПРИРОДА ГРИ: ЛЮДСЬКИЙ ІНСТИНКТ ЧИ ЗАБАГАНКА (НАМАГАННЯ ЗБАГНУТИ ІГРОВУ ПОВЕДІНКУ ШКОЛЯРІВ І СТУДЕНТІВ)

Микола Саїнчук

Резюме. *Игровой инстинкт рассмотрен как предощущение, которое через импульс (афферентные нейроны) поступает к разуму, где последний должен догадаться, расшифровать экстрасенсорный зов телесности и спровоцировать человека к соответствующему поведению. Доказано, что школьники, которые находятся в переходном возрасте, игру в жизни взрослых интерпретируют как прихоть, в то время как студенты в ней видят нужду. Установлено, что большинство учащейся молодежи имеют плохую лабильность, а значит не в состоянии полноценно удовлетворить игровой (двигательный, динамический) инстинкт.*

Ключевые слова: *игра, инстинкт, игровой инстинкт, молодежь, латентность.*

Summary. *The gaming instinct is considered as a forefeeling that comes through nervous impulse (by afferent neurons) to the mind, where the latter has to guess, to decipher extrasensory bodily call and to provoke an individual to appropriate behavior. It was shown that school students in transition age interpret the game in adult life as whim, while college students see in it the physical need. It was found that majority of learning youth has poor lability, and therefore unable to fully satisfy the gaming (motor, dynamic) instinct.*

Key words: *game, instinct, gaming instinct, youth, latency.*

Постановка проблеми. Аналіз останніх досліджень і публікацій. Інстинкт життя, наповнений грою, складається з гри, неможливий без гри, тобто іманентно ігровий. Звідси, в інстинкті життя немає більш сильного підінстинкту, ніж гра. Людське життя, не кажучи вже про відносини, творіння, багатьма науковцями (особливо психологами) розглядається як гра. Людина розумна лише в тому разі, коли вона граюча — homo sapiens=homo ludens.

Філософи, соціологи, психологи, педагоги, антропологи, історики, естетознавці, фахівці фізкультурно-спортивної галузі — ось неповний список науковців, для яких феномен «гра» («рухлива гра») став об'єктом їх дослідження. Намагання пояснити і зрозуміти природу гри (спонуку до гри) призвело до появи безлічі теорій, гіпотеза яких, з одного боку доказова, а з іншого — досить суперечна. Так склалося, що в кожній теорії своя істина (своя правда), яка на певних етапах превалює над іншими, на інших — заперечується і відкидається, або ж найчастіше — стає точкою біфуркації, з якої беруть початок все нові та нові теорії. Щось подібне спіткало біологізаторську теорію походження гри, яка в подальшому стала базисом для дослідження природи гри з позицій психоаналізу (З. Фройд, А. Адлер). Бажання, потяг, імпульс, спонукка гри незалежно від людського стану чи це дитина, чи дорослий, чи престарілий, чи хворий, чи немічний свідчать, що людина живе. Ф. Г. Юнгер вважає, що якщо людина «полностью отказывается от всех своих

игр (даже зрителем) — по крайней необходимости или до предела измождений, — то смерть его уже совсем рядом. Ей предшествуют молчание и неподвижность, кладущие конец игры» [16].

Чи не тому існує багато суперечностей з приводу визнання сакральності й таємничості гри, заснованої на тілесних рухах, як не через легковажне віднесення ігрового лише до людської забаганки, сприйняття як несерйозного, антипода буденної реальності? Але ж природа гри прихована в естві людини, такий свого роду інстинкт. Втім звести гру до інстинкту не означає йти шляхом найменшого опору, адже непорозуміння починаються з самого трактування, що таке «інстинкт». Невипадково Г.-В. Гегель зауважував, що найважче пояснити те, що здається і так всім зрозуміле.

Сутнісна характеристика поняття «інстинкт» має певну проблематику, адже навіть власне слово — за висловом М. Шелера — «весьма спорное, темное по своему значению и смыслу» [11, с. 38]. З метою прояснення ситуації М. Шелер рекомендує утриматися від будь-яких дефініцій, що мають причетність до психології, і визначати інстинкт, виходячи із «так называемого «поведения» живого существа. Поведение живого существа есть предмет внешнего наблюдения и возможного описания. В понятии поведения ценно как раз то, что оно психофизически индифферентно. Это значит, что всякое поведение всегда выражает и внутренние состояния. Поэтому оно может и должно объясняться всегда двояко, одновременно

физиологически и психологически» [11, с. 38–39]. М. Шелер інстинктивною поведінкою вважає таку, котра відповідає певним ознакам. З метою уникнення розриву логічного ланцюга, приведемо відносно повне бачення цих модальностей. За М. Шелером «інстинктивное поведение должно быть, во-первых, смысловым, будь то позитивно осмысленным или ошибочным, или глупым, т.е. оно должно быть целенаправленным для носителя жизни как целого или для совокупности других носителей жизни как целого (быть полезным для себя либо для других). Во-вторых, оно должно происходить в некотором ритме. Такого ритма, такой временной структуры (Zeitgestalt), части которой взаимообусловлены, нет у движений, хотя и осмысленных, но приобретенных посредством ассоциаций, упражнений, привычек — т.е. сообразно тому, что Йеннингс Г. назвал принципом «проб и ошибок». Невозможным оказалось и сведение способов инстинктивного поведения к комбинациям отдельных рефлексов и цепочек рефлексов, а также к тропизмам (Йеннингс, Альвердес и т. д.). Смысловое отношение может не ограничиваться только наличной ситуацией, но может быть нацелено и на ситуации, весьма удаленные в пространстве и времени. Следующим, третьим признаком инстинктивного поведения является то, что оно реагирует лишь на такие типично повторяющиеся ситуации, которые значимы для видовой жизни как таковой, а не для особого опыта индивида. В-четвертых, то, что инстинкт в своих основных чертах прирожден и наследствен, и именно как специфицированная способность поведения, а не только как всеобщая способность приобретения способов поведения, каковыми, естественно, являются приручаемость, дрессированность и смысленность. Прирожденность при этом не означает, что поведение, называемое инстинктивным, должно проявиться сразу же после рождения, но говорит лишь о его приуроченности определенным периодам роста и созревания, а иногда даже различным формам животных (при полиморфизме). Наконец, важным признаком инстинкта является то, что он представляет собой поведение, независимое от числа проб, которые делает животное, чтобы освоиться с ситуацией; в этом смысле его можно охарактеризовать как изначально «готовое» [11, с. 39–40].

Підтвердження тому, що людська поведінка інстинктивно ігрова, знаходимо вже в роботах ранніх філософів. У діалогах Платона гра постає в якості, що не є найсерйознішою справи, адже тим самим людина виконує волю богів: «Божество по своїй природі достойно всевозможной блаженной заботы, человек же, как мы говорили раньше, — это какая-то выдуманная игрушка Бога, и, по существу, это стало наилучшим его назначени-

ем. Этому-то и надо следовать; каждый мужчина и каждая женщина пусть проводят свою жизнь, играя в прекраснейшие игры, хотя это и противоречит тому, что принято... надо жить играя. Что же это за игра? Жертвоприношения, песни, пляски, чтобы уметь снискать себе милость богов, а врагов отразить и победить в битвах... ведь люди в большей своей части куклы и лишь немного причастны истине» [6]. Аристотель розглядав гру як «mimeseis — искусство подражания, то, что «присуще людям с детства» [1].

І. Кант протиставляв грі справу, виходячи з того, що гра приємна своїм процесом, а справа — своїм результатом. Тому людині доводиться змушувати себе працювати, в той час як до гри силувати не потрібно [4].

Ф. Шиллер в «Письмах об эстетическом воспитании человека» (1793–1794) підкреслював, що він опирається на ідеї І. Канта і власне бачення естетичного зводить до інстинкту гри, який повинен бути розвинений у людині у процесі естетичного виховання. Ф. Шиллер в людині помітив три глобальні «спонуки», причому спонук до гри ним вважається найвищою, такою, що дає «свободу як у фізичному, так і в моральному відношеннях». Він писав, що «человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» [12].

За Г. Спенсером, який також розробив свою теорію («вивільнення надлишкової енергії (сил) у грі»), «деятельности, называемые играми, соединяются с эстетическими деятельностями одной общей им чертой, а именно тем, что ни те, ни другие не помогают сколько-нибудь прямым образом процессам, служащим для жизни» [8]. Г. Плеханов вважає, що гра не є пустою забаганкою, а складає один із зв'язків, що сполучають різні покоління і слугує як ретранслятор культурних надбань із роду в рід [7]. Ф. Бейтандайк охарактеризував гру «как сферу непосредственного, аффективного мироотношения, с которым связаны внушаемость и склонность к подражанию» [17].

З позицій феноменології до гри підійшов О. Фінк, розглядаючи її разом із основними феноменами людського буття — праця, панування, любов, смерть. На його думку, гра «охватывает всю человеческую жизнь до самого основания, овладевает ею и существенным образом определяет бытийный склад человека, а также способ понимания бытия человеком. Она пронизывает другие основные феномены человеческого существования, будучи неразрывно связанной и скрепленной с ними. Игра есть исключительная возможность человеческого бытия. Играть может только человек. Ни животное, ни Бог играть не могут. Лишь сущее, конечным образом отнесен-

ное к всеобъемлющему универсуму и при этом пребывающее в промежутке между действительностью и возможностью, существует в игре» [9].

Сьогодні в межах багатьох концепцій намагаються пояснити феномен «гри». Вчений у даному випадку апелює і схиляється до так званого біологізаторського підходу, сутність якого полягає в тому, що гра інстинктивна і вибудовується з природи людини. З метою прояснення змісту обрано підходу звернемося до його адептів.

Швейцарського психолога К. Гроса вважають родоначальником біологічної (телеологічної — за уточненням Д. Ельконіним) теорії, яка значно поширилася на початку ХХ ст. і дала поштовх подальшим дослідженням у цьому напрямку. За К. Гросом ця теорія іменується як «теорія вправи», самовиховання. У самій грі вправи виконують функцію попередження інстинктів і, таким чином, допомагають збереженню роду через багаторазове їх повторення. Тобто постійний повтор гри проявляється у зверненні до досвіду дитини, тренуванні її інстинктів з метою найкращого пристосування до умов функціонування. К. Грос вперше вказав на відсутність у грі зовнішніх цілей, її довільність та виключне значення для розвитку людини: «Там, где развивающийся индивидуум в указанной форме из собственного внутреннего побуждения и без всякой внешней цели проявляет, укрепляет и развивает свои склонности, там мы имеем дело с самыми значительными явлениями игры» [2].

Ідеї К. Гроса отримали продовження у працях німецького психолога і філософа В. Штерна, згідно з позиціями якого «Игра есть инстинктивное самообразование развивающихся задатков, бессознательное предварительное упражнение будущих серьезных функций» [13]. В. Штерн розглядає гру зі сторони свідомості з проявами в ній інстинктивної, біологічної природи і дитячої фантазії [14]. Розвиток гри, на його думку, є результатом конвергенції (зближення) внутрішніх (інстинктивних) даних із зовнішнім соціальним середовищем (зразками для наслідування), яке доставляє матеріал для гри. Однак інстинкт гри (внутрішні дані) є визначальним у процесі засвоєння.

Д. Ельконін, узагальнюючи біологізаторську теорію, пише: «Каждая тенденция игры есть зря серьезного инстинкта. Ввиду всеобщности этих преждевременных проявлений инстинкта мы вправе усматривать в них однородное внутреннее расположение человека, т. е. говорит о «побуждении к игре» («Spieltrieb» за Шиллером) или «инстинкте игры». Как и при других инстинктах, индивидуум испытывает здесь непреодолимое внутреннее стремление, которому отдается, не спрашивая «почему» и «для чего» (Штерн, 1922) [15].

Роботу виконано згідно зі Зведеним планом НДР на 2011–2015 рр. за темою 3.1 «Вдосконалення програмно-нормативних засад фізичного виховання в навчальних закладах».

Мета дослідження — з'ясувати (знайти) в ігровій поведінці молоді інстинктивні її прояви та окреслити латентну природу гри.

Методи та організація дослідження: теоретичні — аналіз, синтез та узагальнення наукової літератури; сходження від конкретного до абстрактного і, навпаки; емпіричні — анкетування, педагогічне спостереження.

Анкетування проводилося за участю школярів 6, 8, 9 та 10-х класів загальноосвітньої школи № 20 м. Києва та студентів I–III курсів Національного університету фізичного виховання і спорту України.

Результати дослідження та їх обговорення. Одразу застережимо про певні складності у вирішенні поставленого завдання, адже методів, які могли б достовірно довести, що це справді інстинкт, тим паче ігровий, не існує. Спробуємо через питання, які були поставлені в анкетній формі, з'ясувати, які асоціації виникають у молоді щодо феномену «гра», які незбагненні, неусвідомлені потяги стають спонукою до гри. Власне кажучи, аналіз варіантів відповідей, їх зіставлення, встановлення протиріч стане тією базою, котра дозволить говорити про присутність в поведінці людини (в даному випадку молоді) інстинкту гри. Ще одне уточнення полягає в тому, що в статті більшою мірою йтиметься про рухливу гру.

Інстинкт — це, перш за все, *передчуття*, це імпульс до розуму, де останній мусить здогадатися, розшифрувати екстрасенсорне надходження тілесності. Саме таким чином (через людську тілесність, її ество) втілюється в поведінку інстинкт гри, переходячи із латентного, визрівального стану в дію. Приведемо дані анкетування, що ілюструють механізм втілення інстинкту гри в поведінку через передчуття.

З даних таблиці 1 видно, що переважній більшості молоді знайоме передчуття ігрового інстинкту, адже на питання «Чи виникає у Вас незбагненне бажання (порив) залишити всі справи і податися грати?» вони відповіли «Так». Встановлено, що хлопці такий ігровий порив розпізнають частіше, ніж дівчата, для яких більш характерним є вагання у відповідях, на кшталт «Такого не помічав за собою» або ж «Навіть не знаю». Ідентифікація, що це саме порив до гри, є найголовнішою фазою в латентності цього інстинкту.

Дія (відповідь) на спонуку до гри кардинально відрізняється у хлопців та дівчат. У хлопців спостерігається тенденція у схильності до задоволення появленого бажання в грі, тоді як дівчата (за виключенням дівчат 9-го класу і III курсу) —

Таблиця 1 — Виявлення передчуття гри та варіації його реалізації, %

Відповідь	Школярі						Студенти					
	Клас						Курс					
	6-й	8-й	9-й		10-й		I		II		III	
			Х	Д	Х	Д	Х	Д	Х	Д	Х	Д
Чи виникає у Вас незабаженне бажання (порив) залишити всі справи і податися грати?												
«Навіть не знаю»	—	40,9	11,1	22,2	13,6	25	10,2	15,4	5,3	—	11,1	12,5
«Так»	54,5	31,8	77,8	66,6	77,3	33,3	69,4	57,7	84,2	57,1	72,2	50
«Ні»	36,4	18,2	—	11,2	—	25	20,4	23,1	10,5	14,3	11,1	37,5
«Такого не помічав за собою»	9,1	9,1	11,1	—	9,1	16,7	—	3,8	—	28,6	5,6	—
Як Ви вчиняєте, коли таке бажання виникло?												
«Полишаю всі справи і чимдуж до гри»	27,3	31,3	11,2	55,6	40,9	30	66,7	36,8	47,1	16,7	57,1	60
«Пригнічую (ігнорую) таке бажання»	9,1	37,5	44,4	11,1	45,5	60	24,4	52,6	23,5	66,6	28,6	20
«Прошу батьків дозволу»	63,6	31,2	44,4	33,3	13,6	10	8,9	10,6	29,4	16,7	14,3	20

Примітки: Х = хлопці, Д — дівчата.

пригнічують (ігнорують) подібні тілесні імпульси (спонуки). Вік також вказує на відмінність слідування покликам тілесності. Якщо умовно уявити криву з питання пригнічення бажання гри, то у хлопців чітко вимальовуються прямолінійні підвищення у школярів і різкий його спад (майже вдвічі) у студентів. Це інформує про те, що якщо студент у силу розвиненого рефлексивного мислення зумів ідентифікувати інстинкт гри, то він його намагається задовольнити свідомо. Якщо ж інстинкт гри не буде задоволений свідомо, то він буде реалізований підсвідомо, можливо навіть і в крайніх формах — девіантній поведінці (як неусвідомлений протест). У дівчат крива цієї самої відповіді буде хвилеподібною, що ускладнює прогнозування тенденцій.

На переконання автора, тілесність за нормальної життєдіяльності за жодних обставин не залишить інстинкт гри незаповненим, він буде вивільнений свідомо чи підсвідомо. Тим паче, теперішній світ інформаційних технологій (ІТ) дозволяє різні варіації. Якщо декілька століть тому, ігровий інстинкт можна було задовольнити виключно природними локомоціями, то зараз — ігрові автомати, комп'ютерні ігри, віртуальна реальність тощо. Нашим дослідженням встановлено паритет рухливих (спортивні, народні) та комп'ютерних ігор у виборі молоддю форм дозвілля. Тобто молоді люди ХХІ ст. ігровий інстинкт можуть задовольняти як за допомогою рухової активності, так і без неї.

Тілесність змушує людину інтуїтивно, дочутево і головне з її волі (так би мовити по доброму) у різних формах реалізувати ігрову потребу. Причетність до спорту можна розглядати однією з таких форм, адже небувалий ажіотаж та інтерес до нього за останнє півстоліття лише зростає,

що зумовлене бажанням людини відсторонитися від тягот буденності, переміститися в іншу реальність, задовольнити латентний інстинкт гри.

Сьогодні спорт, як сфера медіа, є однією із найдоступніших форм причетності до гри. Людина вчиняє як аскет, коли в ритмі постійних турбот не знаходить часу на гру. В глобалізованому світі будь-яке відсторонення від основного виду діяльності можна розглядати як гру. Тобто реалізація ігрового інстинкту в дорослого проявляється через його *відсторонення* від повсякденної рутинної роботи. Спорт можна вважати найбільш зрілою формою вивільнення (сублімації) ігрового інстинкту. З позицій концепції присутності Г. У. Гумбрехта [3], вболівальник бере участь у перформансі гри, його тілесність коливається в такт подій гравця, та й, власне, саме бажання переглянути спортивну подію можна інтерпретувати як *латентний інстинкт до присутності в грі*.

Втім потреба гри може бути вивільнена лише за умови повного відсторонення (зрозуміло лише на час гри) від буденної реальності, стираючи межі ігрове/неігрове, не ідентифікуючи серйозне/профанне, оскільки в протилежному випадку (таку гру можна назвати як «гра за компанію») сублімації ігрового інстинкту не досягти. Це не так і просто, але архіважливо. Сьогодні багато психічних відхилень спричинено нетренованою, невиробленою у людей здатністю розпізнавати, що є гра, а що — ні. В цьому випадку підходимо до явища, яке автор називатиме поняттям «ігрова лабільність», під якою розумітиметься темпоральна здатність гравця до відчуття меж ігрового/неігрового, яка проявляється в швидкості втілюватися в ігровий образ, залишатися (діяти) в ньому і полишати його.

Приведемо приклад з анкетного опитування (табл. 2), де спробуємо встановити динаміку лабільності молоді (школярів, студентів).

На питання «Чи відчуваєте себе вільним у грі (забуваєте про все і живете лише грою)?» більшість респондентів дають тверду відповідь, втім при уточненні запитання кількість «вільних» у грі скорочується удвічі. Однак за позитивними відповідями встановлено, що з віком лабільність гравця покращується: школярі менше відчувають себе вільними у грі, ніж студенти, хоча б здавалося, що має бути навпаки. В цьому проявляється певна школярська пересторога надмірної дитячості. Також відмінності, подекуди досить суттєві (школярі 8-го класу, де хлопців вдвічі більше — 66,7 %, аніж дівчат — 31,25 %), встановлено за гендерними ознаками. Більш вільно, за суб'єктивним твердженням, себе почувають у грі хлопці, ніж дівчата.

Спробуємо охарактеризувати саму лабільність гравця з урахуванням меж ігрового/неігрового. За вихідне положення візьмемо тезу Ю. Лотмана, який підкреслював: «Игра подразумевает одновременную реализацию (а не последовательную смену во времени!) практического и условного поведения. Играющий должен одновременно помнить и не помнить, что он участвует в условной (не подлинной) ситуации» [5].

Зокрема, молодь в основному у відповідях на питання «Чи відчуваєте Ви межі ігрового/неігрового в процесі гри?» обирає варіант «відчуваю» без уточнення і з цього можна резюмувати,

що задоволення від ігрових дій отримати їм дуже складно. Лабільність гравця не виражена. Такі учні (студенти) до гри ставитимуться з пересторогою, адже вже започатково не сприймуть її серйозно, вони попросту псуватимуть гру, деса-кралізуючи її. Інстинкт до гри, заснованої на руках, притуплений. Реакція їх буде ідентичною до варіанту відповіді «відчуваю, але не розділяю радість перемоги і розпач поразки».

У відповіді «Ніколи не помічав цього» спостерігається розмита, а точніше мімікуюча лабільність. Життя протікає в одночасні — все як ігрове, так і неігрове.

Відповідь «Не відчуваю, адже повністю віддаюся грі, нею живу» свідчить про хорошу лабільність гравця. Цікаво, що для дівчат більш притаманний саме такий вид лабільності.

Людина — єдина істота, якій дано завдяки темпоралізованому відчуттю ідентифікувати межі гри. Навіть діти, допоки вони не починають себе самоідентифікувати, допоки не відбудеться становлення Я-концепції, до тих пір гра для них — життя. Вони не відчувають темпоральності гри, вони живуть у грі чи з «висоти» дорослого — гра живе в них. Інстинкт гри в латентному стані, ремісує, адже жодних посягань на право гри немає та й, власне, сама дитина не схильна приймати чужі правила гри. В такій грі дитини дорослі виступають лише засобом, оскільки за інших обставин гра не відбудеться.

Інстинкт гри починає проявлятися лише тоді, коли дитину починають підтримувати дорос-

Таблиця 2 — Ігрова лабільність молоді, %

Відповідь	Школярі						Студенти					
	Клас						Курс					
	6-й	8-й	9-й		10-й		I		II		III	
			Х	Д	Х	Д	Х	Д	Х	Д	Х	Д
Чи відчуваєте себе вільним у грі (забуваєте про все і живете лише грою)?												
«Так»	72,7	40,9	44,4	75	68,2	66,7	81,6	65,4	84,2	85,7	84,2	62,5
«Ні»	27,3	31,9	33,3	12,5	13,6	—	6,1	19,2	—	—	10,5	25
«Навіть не знаю»	—	27,2	22,2	12,5	18,1	33,3	12,3	15,4	15,8	14,3	5,3	12,5
Чи відчуваєте Ви межі ігрового/неігрового в процесі гри?												
«Не відчуваю, адже повністю віддаюся грі, нею живу»	—	4,4	—	20	9,1	8,3	14,3	23,1	15,8	57,1	10,6	12,5
«Відчуваю, але не розділяю радість перемоги і розпач поразки»	18,2	17,3	—	10	9,1	8,3	22,5	3,8	15,8	—	26,3	—
«Ніколи не помічав цього»	54,5	34,8	77,8	10	40,9	50	12,2	11,5	26,3	14,3	26,3	25
«Відчуваю»	27,3	39,1	22,2	50	36,4	8,3	42,9	30,8	31,6	28,6	36,8	37,5
«Здається, не відчуваю, але завжди усвідомлюю, що саме є неігровим»	—	4,4	—	10	4,5	25	8,1	30,8	10,5	—	—	25

Примітки: Х — хлопці, Д — дівчата.

лі, які навіть непомітно для себе нав'язують іншу гру (правила). Таким чином, відбувається первинна соціалізація, і гра реалізується за правилами дорослих. Деякі зарубіжні науковці (Lipies J., 1996) сутність ігор людського буття вбачають у «подчиненні рішенням и поведению, общим для всех правилам, с одновременным разрешением полного использования возможностей в пределах обозначенной области свободы игроков» [10].

Наслідкування поведінки оточуючих свідчить про відхід від правил своєї гри. Дитина розглядає поведінку дорослих як гру і, таким чином, не стільки готується до якоїсь конкретної діяльності, скільки вчиться жити-грати за іншими, відмінними від неї, правилами. Дорослі все менше починають розглядатися як засіб для гри, а виступають переважно в ролі аніматорів, потім і консультантів дорослої гри. На практичних прикладах, допомагаючи батькам, дитина втокмачує собі і ввірує в інше — у несправжність своєї гри, неігрову реальність, яка її чекає і до якої вона подекуди так прагне.

Нашим анкетним опитуванням встановлено цікаву тенденцію у прийнятті школярами і студентами зрілої людини, котра грає: чим менший вік респондента, тим більше асоціацій «дорослого, який грається» із дитиною чи несерйозною людиною. Це є свідченням того, що більшість школярів вважають гру забаганкою (табл. 3), а оскільки діяльність дорослого — кардинально відмінна реальність, то місця забаганці там не має бути.

Дорослішаючи, молодь все менше асоціює граючого дорослого з дитиною чи несерйозною людиною (виключення — студенти II курсу), тоді як для учнів 6-х, 8-х, 9-х і навіть 10-х класів ці варіанти є найпопулярнішими.

Переважає більшість студентів вбачають у граючому риси добродушної людини, а даний ними альтернативний варіант складають відповіді, які називають таку людину нормальною. Ось тут чіт-

ко простежується динаміка. Для студентів, які самі вже стають дорослими, гра це нормально і цілком природно, тоді як учні схильні ідеалізувати зрілість. Тим самим школярі власну діяльність зводять до того, що це швидше забаганка, адже не вірять, що займатимуться цим і надалі, коли виростуть.

Висновки:

1. Встановлено, що гра в працях філософів та науковців різних наукових напрямків не сприймається як забаганка. В ній вбачається виключно як освітнє, так і екзистенційне значення для людини. Сприйняття гри лише як забаганки може говорити про надмірну впевненість у правоту своєї смислотитетової позиції, егоцентризм і відсутність толерантності або ж як було встановлено через юність.

2. Інстинкт гри іманентно трансцендентальний, оскільки втілюється в поведінку крізь людську тілесність, яка через передчуття надсилає імпульси до розуму. Встановлено, що дія (відповідь) на спонуку до гри кардинально відрізняється за гендерними ознаками: хлопці частіше схиляються до задоволення появленого бажання в грі, тоді як дівчата (за виключенням дівчат 9-го класу і III курсу) пригнічують (ігнорують) подібні тілесні імпульси (спонуки).

3. Інстинкт гри залежно від віку має особливості свого втілення в поведінку. Так, у дитини ігровий інстинкт проявляється лише тоді, коли дорослі втручаються в її власну гру, тим самим викликають супротив (захисну реакцію) на нав'язування інших правил (реальності). Дитина розглядає поведінку дорослих як гру і таким чином не стільки готується до якоїсь конкретної діяльності, скільки вчиться жити-грати за іншими, відмінними від неї правилами. В дорослого відсторонення на ігрову поведінку (безпосередня чи опосередкована участь) свідчить про прояв цього специфічного тілесного інстинкту.

Таблиця 3 — Асоціація граючої дорослої людини, %

Відповідь	Школярі						Студенти					
	Клас						Курс					
	6-й	8-й	9-й		10-й		I		II		III	
Х			Д	Х	Д	Х	Д	Х	Д	Х	Д	
З ким асоціюється у Вас доросла людина, котра грається?												
«З дитиною»	36,4	4,5	33,4	11,2	9,1	—	6,1	7,7	31,6	14,3	5,6	—
«Несерйозною людиною»	36,4	22,7	22,2	44,4	22,7	25	2,1	11,5	5,2	—	—	12,5
«З добродушною людиною»	27,2	40,9	22,2	44,4	45,4	50	61,5	50	31,6	71,4	61,1	62,5
«З божевільним»	—	—	11,1	—	13,6	25	4,1	—	—	—	—	—
Інше	—	31,8	11,1	—	9,1	—	26,5	30,8	31,6	14,3	33,3	25

Примітки: Х — хлопці, Д — дівчата.

Література

1. *Аристотель*. Поэтика: собр. соч. / Аристотель. — М.: Мысль, 1983. — Т. 4. — С. 645–680.
2. *Гроос К.* Душевная жизнь ребенка / К. Гроос; пер. с нем. — К., 1916. — С. 71.
3. *Гумбрехт Г. У.* Похвала спортивній красі / Г. У. Гумбрехт; пер. з англ. — К.: Дух і літера, 2012. — 216 с.
4. *Кант И.* Собрание сочинений: в 6 т. / И. Кант. — М.: Мысль, 1966. — Т. 5. — С. 315.
5. *Лотман Ю. М.* Структура художественного текста / Ю. М. Лотман. — М.: Наука, 1970. — 325 с.
6. *Платон*. Законы // Творения Платона: полное собр.: в 15 т. — СПб.: Academia, 1923. — Т. 13. — С. 42–45.
7. *Плеханов Г. В.* Письма без адреса / Г. В. Плеханов // Избранные философские произведения: в 5 т. — М.: Госполитиздат, 1956. — Т. 5.
8. *Спенсер Г.* Основания психологии / Г. Спенсер. — СПб., 1897. — С. 413.
9. *Столяров В. И.* Философия спорта и телесности человека: в 2 кн. / В. И. Столяров. — М.: Изд-во «Университ. кн.», 2011. — Кн. 1. Введение в мир философии спорта и телесности человека. — С. 209.
10. *Финк Э.* Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк // Проблема человека в западной философии: переводы / сост. и послесл. П. С. Гуревича; общ. ред. Ю. Н. Попова. — М.: Прогресс, 1988. — С. 360.
11. *Шелер М.* Положение человека в космосе / М. Шелер // Проблема человека в западной философии: переводы / М. Шелер; сост. и послесл. П. С. Гуревича; общ. ред. Ю. Н. Попова. — М.: Прогресс, 1988. — 552 с.
12. *Шиллер И. Х. Ф.* Письма об эстетическом воспитании человека / И. Х. Ф. Шиллер // Собрание сочинений: в 8 т. — М.; Л.: Гослитиздат, 1950. — Т. 6. — С. 385.
13. *Штерн В.* Психология детей раннего детства до шестилетнего возраста / В. Штерн. — Петроград: 26-я типография. — 1922. — С. 167.
14. *Штерн В.* Умственная одаренность / В. Штерн // Одаренный ребенок. — 2002. — № 3. — С. 49.
15. *Эльконин Д. Б.* Психология игры. — М.: Педагогика, 1978. — 304 с. — [Электронный ресурс] / Д. Б. Эльконин // Режим доступа: http://bookz.ru/authors/el_konin-db/elkonindb01/page-8-elkonindb01.html.
16. *Юнгер Ф. Г.* Игры. Ключ к их значению / Ф. Г. Юнгер; пер. с нем. А. В. Перцева. — СПб.: Владимир Даль, 2012. — С. 288.

References

1. *Aristotle*. Poetics : Collected Edition. / Aristotle. — Moscow: Mysl, 1983. — Vol. 4. — P. 645–680.
2. *Groos K.* Mental life of a child / K. Groos; transl. from German. — Kiev, 1916. — P. 71.
3. *Gumbrekht H. U.* Praise to sports beauty / H. U. Gumbrekht; transl. from English — Kyiv: Dukh i litera, 2012. — 216 p.
4. *Kant I.* Collected works : in 6 vol. / I. Kant. — Moscow: Mysl, 1966. — Vol. 5. — P. 315.
5. *Lotman Yu. M.* Structure of literary text / Yu. M. Lotman. — Moscow: Science, 1970. — P. 82.
6. *Plato*. Laws // Plato's Legacy: complete collection in 15 vol. — Saint-Petersburg: Academia, 1923. — Vol. 13. — P. 42–45.
7. *Plekhanov G. V.* Letters without the address / G. V. Plekhanov // Chosen philosophical works: in 5 vol. — Moscow: Gospolitizdat, 1956. — Vol. 5.
8. *Spencer H.* Principles of Psychology / H. Spencer. — Saint-Petersburg, 1897. — P. 413.
9. *Stolyarov V. I.* Philosophy of sports and corporality of a human: in 2 books / V. I. Stolyarov. — Moscow: "University Book" publ. house, 2011. — Book 1. Introduction to the world of philosophy of sports and corporality of a human. — P. 209.
10. *Fink E.* the basic phenomena of human existence / E. Fink // Problem of a human in western philosophy: transl. M.Sheler / Coll. P. S. Gurevich; ed. Yu. N. Popov. — Moscow: Progress, 1988. — P. 360.
11. *Sheler M.* Position of a human in space / M. Sheler // Problem of a human in western philosophy: transl. M.Sheler / Coll. P. S. Gurevich; ed. Yu. N. Popov. — Moscow: Progress, 1988. — 552 p.
12. *Schiller J. C. F.* Letters upon the aesthetic education of man / J. C. F. Schiller // Collected works in 8 vol. — Moscow; Leningrad: Goslitizdat, 1950. — Vol. 6. — P. 385.
13. *Shtern V.* Psychology of children from the early childhood to six-year age / V. Shtern. — Petrograd: 26th printing house, 1922. — P. 167.
14. *Shtern V.* Intellectual endowments / V. Stern // Exceptional child. — 2002. — N 3. — P. 49.
15. *Elkonin D. B.* Game psychology. — Moscow: Pedagogic, 1978. — 304 p. — [Electronic resource] / D. B. Elkonin // Access mode: http://bookz.ru/authors/el_konin-db/elkonindb01/page-8-elkonindb01.html.
16. *Yunger F. G.* Games. Key to their value / F. G. Yunger transl. From German A. V. Pertsev. — Saint-Petersburg: Vladimir Dahl, 2012. — P. 288.