

the article in order to provide physical rehabilitation of people with problems of spine muscular corset. The aim of the work is to analyze functional and constructional peculiarities of the 3D-Newton gravity system with biological feedback for solving physical rehabilitation problems.

Key words: *physical rehabilitation, gravitation, spine muscles, computerized system, biological feedback.*

УДК 796.1/.3(091)

*Сергій Мудрик,
Олена Іщук,
Костянтин Жигун,
Оксана Самчук*

Еволюція мовно-ігрового спілкування

Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки (м. Луцьк)

Постановка наукової проблеми та її значення. Аналіз досліджень цієї проблеми. Кожна жива істота спілкується своєю, зрозумілою їй мовою. Складність та різноманітність мови залежить від кількості представників цього виду в групі. У великій групі для передачі інформації наявний більший запас мовних звуків і жестів за рахунок краще розвинутих органів чуття. Це інстинктивні реакції на форму поведінки й співіснування високорозвинених організмів у колективі. Одним словом, мова – один із засобів спільної діяльності живих істот. Мовно-ігрове спілкування – це не просто дія, а спільна діяльність, взаємодія між особинами, кожна з яких є активним носієм і споживачем ігрової інформації.

Гра не може відбуватися поза межами спілкування. Вона невід’ємний атрибут розвитку організму, пізнання світу, набуття життєвого досвіду. Мова живих організмів у грі завжди виступає засобом зв’язку й спілкування, є способом вираження емоційних станів. Вона виражається у звуках, жестах, дотиках, запахах, кольорах, світлових вогниках. Яка з цих мов має першість, важко сказати. Очевидно, найдавнішою була мова запахів.

Значна частина звукової й рухової мови спілкування проявляється в грі, за допомогою якої тварини висловлюють задоволення та роздратування, доброту й агресивність, боягузство й сміливість, лють і страх, напад та втечу й інші емоційні стани. Тварини, які живуть групами, більше та частіше спілкуються («є про що поговорити»), ніж звірі й птахи-одинаки.

У тваринному світі спілкування в грі переважно здійснюється мовою запахів, звуків, жестів і дотиків. Мовне контактування тварин часто виражається у впливі на інших за допомогою голосу, звуку й руху. Зокрема, це різноманітні, не схожі одна на одну вроджені мовно-рухові контакти ссавців і птахів (кожний вид спілкується на зрозумілій лише йому мові). Будь-який вид має суто свій обмежений мовно-ігровий запас контактування. Хоча він не багатий і складається з небагатьох звуків і жестів, але за їх допомогою тваринний світ споживає інформацію мовно-ігрового спілкування й користується нею для збереження виду.

Людина стоїть на найвищому щаблі всіх живих організмів у прогресі еволюційного ігрового контактування. Вона володіє та використовує в грі, на відміну від тварин (від однієї до трьох мов), усі види мовного спілкування. Для формування людської ігрової мови спілкування знадобилися сотні тисяч років.

На сучасному етапі мовно-ігрове спілкування живих організмів досліджують багато науковців (Б. С. Волков, Н. В. Волкова, Е. Н. [1], Гогунів, Б. І. Мартянов [2], Д. Палмер [3], Є. М. Панов [4], Н. Тинберген [5], О. Л. Туриніна, Л. З. Сердюк [6] та ін.). Але вони у своїх монографіях, статтях, підручниках розглядають це питання, виходячи із сьогодення, звертають увагу лише на взаємини й поведінку тварин і людини в ігровому полі, обґрунтовуючи та аналізуючи ту чи іншу мовно-ігрову дію, дають їм характеристику. Як видно, зоопсихологи, психологи, педагоги й інші науковці на виникнення, розвиток і становлення мовно-ігрової культури не звернули уваги. Тому ця проблема зумовлює великий науковий інтерес щодо еволюції мовно-ігрового спілкування в соціокультурному просторі, що суттєво поповнить історію фізичного виховання й спорту в справі виховання підростаючого покоління.

Мета дослідження – історія розвитку мовно-ігрового спілкування як явище соціокультурного простору.

Завдання роботи – на основі аналізу науково-теоретичної, методичної літератури та психолого-педагогічних спостережень за ігровою діяльністю людини з'ясувати сутність і функції мовно-ігрового спілкування.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження. На ранній стадії розвитку мова людини в грі нічим не відрізнялася від мови тварин. Це були первісні природні жести, дотики, звуки й вигуки, властиві інстинктивні реакції на подразники для набуття досвіду в життєвих ситуаціях. Проте лише людині природа дала можливість еволюціонувати звуки в мову, яка протягом багатьох етапів її розвитку матеріалізувалася в мовно-ігрове мислення.

Першими, хто почав поєднувати мову звуків і жестів, були пітекантропи. Вони поступово стали витіснити хижацькі ігрові інстинкти. Таке поєднання в грі було необхідною умовою для встановлення контактів у зграї та для визначення порядку підлеглості нижчих до вищих. Із цього періоду мовно-ігрове спілкування стає продуктом суспільно-історичного розвитку.

Наступне перетворення звуків у слова та їх використання в ігровій культурі здійснювалися синантропами. Припущення палеонтологів щодо виконання ними ритуальних дійств дає змогу говорити про те, що синантропи в ритуально-ігрових дійствах уже могли використовувати колективну звукову мову й колективну мову жестів. Очевидно, це відбувалося під час здійснення ритуальних актів, удалого полювання на великих тварин, у захисті своєї общини та території від завойовницьких дій їм подібних і хижих тварин. Під час ритуально-ігрового дійства комбінація звуків перетворювалась у словесну мову, яка в подальшому розвивалась і передавалась наступним поколінням. Отже, у мовно-ігровому спілкуванні синантропи використовували бідну, але словесну звукову мову.

Подальший розвиток мовно-ігрового спілкування відбувався за часів появи неандертальців, у яких з'явилося абстрактне мислення. Саме з цього часу формується зв'язна словесна мова. Абстрактне мислення неандертальців свідчить про те, що свої й чужі дії та наміри вони могли висловлювати набором слів. Ними започатковано побудову слів у короткі для сприйняття й зрозумілі речення. Поступово витіснено мову жестів і на перший план у спілкуванні зі співплемінниками вийшла словесна мова. Підтвердженням цього може слугувати поява в неандертальців перших форм релігійних вірувань. Вірування дали поштовх до якісної мовно-ігрової культури спілкування (обрядово-ритуальні ігрові дійства).

На розвиток мовно-ігрової культури значною мірою впливало навколишнє середовище. Спостереження за стихіями природи, вивчення поведінки тварин та їх приручення збагачувало й регулювало мовне спілкування в грі.

Кроманьйонці у цьому питанні випередили всіх своїх попередників. Дитячі ігри наповнилися змістовими віршованими текстами про тварин, птахів, рослини, небесні світила, міфічних героїв і казкових персонажів, трудові відносини тощо. Ритуально-обрядові ігрові дійства увібрали в себе закликання, прохання, навіювання, перестороги, прояви радості й жалю. Із приходом рабовласницького ладу мовно-ігрова культура стала доповнюватися новими засобами спілкування для сприйняття та швидкої мовно-рухової відповіді в грі.

У змагально-ігровому процесі сучасна людина до словесної мови й мови жестів приєднала мову звуків і жестів із предметами. Античні ігри розпочиналися змахом білої хустинки, пізніше – дзвіночком; на лицарських турнірах про початок гри сповіщали сурмами; із кінця XIX ст. про початок і завершення гри та встановлені правила в певних ігрових ситуаціях – свистком; у XX ст. для деяких видів змагань стали використовувати стартові пістолети (бігові види з легкої атлетики), сигнали секундоміра (лижні гонки, біатлон, фрістайл), прапорці різного кольору (стрибки в довжину з розбігу й металеві вправи, велоспорт), сигнальні ліхтарі (перегони на машинах і мотоциклах) тощо.

До середини XIX ст. судді майже не втручались у процес гри. У ті часи судили освічені люди (службовці, лікарі письменники, учені). Уважалося, що вони об'єктивніше та в доступнішій формі для гравців трактують ігрові епізоди. Загалом вони лише розпочинали й закінчували гру, констатували результат поєдинку, та інколи роз'яснювали окремі ігрові ситуації. Часто всі спірні питання вирішувалися за допомогою кулаків, зчинялися бійки між командами. Судді не в змозі були припинити ці сутички. До втихомирення розлючених гравців бралася поліція. Інколи ігри цим і завершувалися.

У 1873 р. на ігрових полях почали з'являтися арбітри, які слідкували за дотриманням правил гри. Перші арбітри для ведення гри використовували голосові зауваження, подавали знаки, розмахували хустинками, дзвеніли дзвіночками. Пізніше стали застосовувати свистки.

Перше офіційно визнане використання звуку свистка відбулося в Новій Зеландії на змаганнях із регбі в 1884 р. Суддя Уільям Етек застосував свисток, який зробив йому британець Джозеф Хадсон. Це була найпопулярніша модель латунного свистка Асме Thunderer із кулькою всередині. У 1885 р. Джозеф запатентував свій винахід [7].

У сучасній ігровій практиці арбітри намагаються не вступати в полеміку з гравцями. Визначені правила мовного спілкування здійснюються за допомогою мови сигнальних звуків, жестів, предметів. Такий процес мовного спілкування унеможливорює мовне протистояння між гравцями та арбітром. За грубощі й зневагу, проявлену до суперника в запалі ігрової ситуації або суперечку з арбітром, миттєво можна отримати попередження або вилучення з гри. Показана вгору арбітром картка красномовно свідчить про вид покарання гравця. Коли арбітру не вдається втихомирити розлючених гравців, то він свистком чи жестом припиняє гру й тоді вступають у силу суворі штрафні санкції від національних та міжнародних спортивних федерацій до окремо взятого гравця, який завинив, або до всієї команди.

Правила спілкування мовою звуків, жестів, сигнальних кольорів, предметів є обов'язковими для всіх учасників змагань. Недотримання мовно-ігрових правил може призвести до травм і нещасних випадків як спортсменів, так і тих, хто судить змагання (легка атлетика – металні види та стрибки в довжину й висоту; різні види єдиноборств; бокс; гімнастичні вправи на снарядах; гірськолижний спорт; біатлон; стрибки з трампліна; фрістайл – лижна акробатика, могул, слопустайл; авто- та мотоспорт і багато інших видів спорту).

Кожний вид спорту має свою ігрову мову, завдяки якій у спортивно-ігрових змаганнях зменшуються до мінімуму травматизм та нещасні випадки, довготривалі словесні роз'яснення спірних ігрових ситуацій. Розвиток і вдосконалення мовно-ігрової культури спрямовуються на видовищність культури гри, збереження здоров'я спортсменів і суддів. Ігрова мова спілкування – це носій норм поведінки й дотримання правил гри. Завдяки мові спілкування, гра отримала нову якість – якість ігрового видовища та якість виховного й спрямовального характеру, незалежно від статусу, який займає людина в суспільстві.

Мовно-ігрове спілкування – це сукупність зв'язків і взаємодія суб'єктів у грі. Воно реалізується через систему мовних знаків у часових межах ігрового поля й матеріалізується у звуках, жестах, дотиках, міміці, кольорах.

Складна, багатофакторна та багатофункціональна мова ігрового спілкування. У тварин вона виконує функцію пристосування до навколишнього середовища, взаємодії між особинами й продовження роду. Еволюція культури спілкування людини в грі впливає не лише на сферу життєдіяльності особистості, а й на мовно-ігрову культуру суспільства – передача соціальних, культурних і моральних цінностей. Становлення регламентації мовно-ігрових відносин створює культурні цінності в загальній історії людства.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Еволюція мовно-ігрового спілкування виробила три основні функції: комунікативну, регуляційну та програмуючу. Вони відіграють важливу роль в ігровому спілкуванні дітей і вихователів та вчителів, гравців і суддів, за допомогою яких реалізуються дотримання правил і поведінка в грі.

Комунікативна функція мовно-ігрового спілкування містить хід формування, передачу й прийом інформації в грі. Вона реалізує психологічний стан суб'єктів на ігровому полі, передачу інформації та доступність її розуміння, прийняття рішення. Спілкування спрямовується на узгодження ігрових дій і досягнення певного результату. Воно може бути скероване як на одного гравця, так і на їх групу.

Регуляційна функція мовно-ігрового спілкування полягає в корегуванні ігрової поведінки та дотриманні ігрової рівноваги в ігровому полі. Арбітром регуляції поведінки виступають спільні правила гри для гравців і суддів, які стежать за діями гравців у межах ігрового поля. Завдяки спілкуванню гравець регулює не лише власну поведінку, а й поведінку учасників гри на полі для спільної діяльності – відбувається стимуляція та корекція ігрової поведінки. У випадку порушення правил ігрової поведінки суддя в межах своєї компетентності визначеними правилами ігрового спілкування приводить гру у відповідне русло.

Програмуюча функція спілкування виражається в побудові смислових мовно-ігрових схем рухів, дій і висловлювань. В основі цього процесу лежить внутрішнє програмування, що здійснюється за допомогою внутрішнього мовлення.

У мовно-ігровому спілкуванні отримана інформація виражається в експресивній реакції гравця – міміці, жестах, рухах, діях, інтонації звука (задоволення й незадоволення, агресивність і доброзичливість, радість, відчай і біль тощо). Такі реакції є універсальними природженими факторами відображення процесу мовно-ігрового спілкування та зрозумілі для всіх.

Ця проблема не могла охопити всіх аспектів еволюції мовно-ігрового спілкування. Тому шляхи пошуку й розуміння самої природи появи, розвитку та становлення взаємозв'язку різних видів мов в ігровому спілкуванні потребують подальшого дослідження й аналізу.

Джерела та література

1. Волков Б. С. Психология общения в детском возрасте / Б. Волков, Н. Волкова. – 3-е изд., перераб. и доп. – Санкт-Петербург : Питер, 2008. – 272 с. : ил. – (Серия «Детскому психологу»).
2. Гогонов Е. Н. Психология физического воспитания и спорта : учеб. пособие [для студентов высш. пед. учеб. заведений] / Е. Гогонов, Б. Мартыанов. – 2-е изд., дораб. – Москва : Издат. центр «Академия», 2000. – 288 с.
3. Палмер Д. Эволюционная психология: секреты поведения Homo sapiens / Д. Палмер, Л. Палмер. – Москва, 2003. – 305 с. – (Серия : Психология – лучшее).
4. Панов С. М. Общение в мире животных / С. Панов. – Москва : Знание, 1970. – 48 с. – (Этология).
5. Тинберген Н. Поведение животных = (Animal Behaviour). – 2-е изд., доп. и перераб. / пер. с англ. О. Орлова, Е. Панова ; предисл. канд. биол. наук К. Э. Фабри. – Москва : Мир, 1978. – 192 с. – (Поведение животных).
6. Туриніна О. Л. Порівняльна психологія : навч. посіб. для вузів / О. Туриніна, Л. Сердюк. – Київ : МАУП, 2005. – 228 с.
7. Ответы @mail.ru: Кто придумал форму спортивного свистка? В чем отличия свистков м/у собою в разных видах спорта? [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://otvet.mail.ru/question/35743691>

У статті розглянуто досягнення мовно-ігрового спілкування як продукта еволюції суспільно-історичної комунікації в грі від прадавніх людей до сучасної людини. Описано види мовного спілкування, якими користуються тварини і людина для сприйняття й швидкої мовно-рухової відповіді в грі. Ідеться про надбання суспільством за допомогою еволюції якості мовно-ігрової культури спілкування й поєднання різних видів спілкування в ігровій культурі. Увагу сфокусовано на якості культури спілкування в грі, видовищності та збереженні здоров'я гравців і суддів. Наголошено, що ігрова мова спілкування є носієм норм поведінки й дотримання правил гри незалежно від статусу, який людина займає в суспільстві. Відображено реалізацію мовно-ігрового спілкування через систему мовних знаків. Показано становлення регламентації мовно-ігрових відносин у загальній історії людства. Розкрито комунікативну, регуляційну та програмуєчу функції гри.

Ключові слова: мовне спілкування, гра, культура, комунікативна, регулююча та програмуєча функції.

Сергей Мудрик, Алёна Ищук, Константин Жигун, Оксана Самчук. Эволюция языково-игрового общения. В статье рассматривается языково-игровое общение как продукт эволюции общественно-исторической коммуникации в игре от древнейших людей к современному человеку. Описаны виды языкового общения, которыми пользуются животные и человек для восприятия и быстрого языково-двигательного ответа в игре. Говорится о приобретении обществом путем эволюции качества языково-игровой культуры общения и сочетания разных видов общения в игровой культуре. Фокусируется внимание на качестве культуры общения, зрелищность и сохранение здоровья игроков и судей. Отмечается, что игровой язык общения является носителем норм поведения и соблюдения правил игры независимо от статуса, который занимает человек в обществе. Отображается реализация языково-игрового общения через систему языковых знаков. Показано становление регламентации языково-игровых отношений в общей истории человечества. Раскрываются коммуникативная, регулирующая и программирующая функции.

Ключевые слова: языковое общение, игра, культура, коммуникативная, регулирующая и программирующая функции.

Serhiy Mudryk, Olena Ishchuk, Kostiantyn Zhyhun, Oksana Samchuk. Evolution of Speech and Game Communication. The article highlights the achievements of speech and game communication as the product of evolution of socio-historical communication in a game from ancient people to a modern man. Types of speech communication used by animals and people for perception and quick speech-motor response in a game are described. It is mentioned about obtaining of speech and game culture and combination of different types of communication in the game culture by means of society's evolution. The author focuses his attention on quality of communication culture, staginess and health preservation of the players and judges. It is noted that game communication language is a carrier of norms of behavior and adherence to the rules of a game regardless of person's social status. Realization of speech and game communication through the system of language signs is reflected in the article. Formation of regulations of speech and game relations in the whole history of mankind is considered. Communicative, regulatory and programming functions of a game are revealed.

Key words: speech communication, game, culture, communicative, regulatory and programming functions.