



005013475

На правах рукописи

Ефимова Юлия Владимировна

**Фактор новизны в исследовательской и игровой
деятельности человека и высших животных**

**Специальность: 19.00.01 - общая психология, психология личности,
история психологии**

22 МАР 2012

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата психологических наук

Москва – 2012

Работа выполнена на кафедре общей психологии и истории психологии Негосударственного некоммерческого образовательного учреждения высшего профессионального образования «Московский гуманитарный университет»

Научный руководитель: доктор психологических наук, профессор
Филиппова Галина Григорьевна

Официальные оппоненты: доктор психологических наук, профессор,
член-корреспондент РАО
Богоявленская Диана Борисовна,
главный научный сотрудник лаборатории
психологических основ новых
образовательных технологий ФГНУ
«Психологический институт» Российской
академии образования

кандидат психологических наук, доцент
Махмутова Елена Николаевна,
профессор кафедры практической
психологии личности и индивидуального
консультирования ГБОУ ВПО МО
«Академия социального управления»

Ведущая организация: ФГАОУ ВПО «Национальный
исследовательский университет
«Высшая школа экономики»

Защита состоится 17 апреля 2012г. в 15.00 час. на заседании диссертационного совета Д 521.004.05 при ННОУ ВПО «Московский гуманитарный университет» по адресу: 111395, г. Москва, ул. Юности, 5/1, корпус 3, аудитория 511.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке ННОУ ВПО «Московский гуманитарный университет».

Автореферат разослан «15» марта 2012г.

Ученый секретарь
диссертационного совета



Е.В. Гурова

I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования. В современной психологии одной из самых актуальных является проблема дезадаптивного поведения, поиска его причин и возможных способов коррекции и профилактики. Это одна из немногих областей науки и практики, где пересекаются интересы психологии взрослого человека, изучения развития психики в онтогенезе ребенка и развития психики в филогенезе в зоопсихологии и сравнительной психологии.

В современной научной литературе, посвященной проблемам дезадаптивного поведения у человека и отклоняющегося от нормы поведения (от англ. abnormal behavior) животных в условиях неволи, показано, что есть определенные формы такого поведения, которые сходны у человека и высших животных. Это стереотипные движения и деструктивное поведение, направленное на объекты среды или на себя, возникающие у высших животных в неволе (D.J. Shepherdson, R.R. Swaisgood, G.J. Mason, Ю.В. Ефимова и др.) и у детей при дефиците общения и развивающего взаимодействия со средой (В.В. Лебединский, О.С. Никольская, Ю.Ф. Антропов, Ю.С. Шевченко и др.). Это также некоторые варианты поведенческих аддикций у людей, где объектом зависимости становится некий поведенческий паттерн (А.Ю. Егоров, В.Д. Менделевич, Р.Г. Садыкова): игровые, компьютерные и технологические аддикции. При этом у высших животных в обедненных условиях среды (в неволе) возникают компенсаторные формы поведения (исследовательская деятельность, сложные формы игры или орудийной деятельности), которые могут быть как дезадаптивными (например, постоянно возобновляющееся разрушение вольеры), так и выполнять коррекционную функцию (К.Э. Фабри, Г.Г. Филиппова, Ю.В. Ефимова и др.). Таким образом, у высших животных и человека есть как сходные, так и различные черты в возникновении дезадаптивных и компенсаторных форм поведения.

Проведенный анализ научной литературы по проблемам отклоняющегося от нормы поведения у высших животных в условиях неволи и дезадаптивного поведения человека показал, что в основе возникновения перечисленных нарушений лежат сходные механизмы. Побуждением к аддиктивному поведению у человека считается возникновение в определенных видах деятельности возрастающего эмоционального напряжения, которое поддерживается до тех пор, пока деятельность не будет завершена (I. Marks). Эмоциональное напряжение возникает за счет получения в процессе этой деятельности новых впечатлений. Рассматривая такие формы дезадаптивного поведения у человека, как игровые и технологические аддикции, было обнаружено, что эмоциональное напряжение в этих случаях возникает как результат получения субъектом новой информации или нового эффекта при выполнении задания, то есть мотивирующим является фактор новизны. У животных также ведущим оказывается фактор новизны – получение новых

впечатлений при деструктивной активности, в игре и исследовательской деятельности. При этом дефицит новых впечатлений и невозможность их получить путем изменения среды или своего поведения в ней ведет к появлению таких форм активности, засчет которых только механически поддерживается сенсорный и эмоциональный тонус: стереотипии, аутостимуляция, самоповреждение, деструктивная активность, которые в сходной форме обнаруживаются у высших животных в неволе и у детей в условиях депривации.

Это побудило обратиться к анализу исследований поведения высших животных, в которых изучена роль фактора новизны как в возникновении отклоняющегося от нормы поведения в условиях неволи, так и в стимуляции адаптивных форм деятельности – ориентировочно-исследовательской и игровой. Было установлено, что такие нарушения поведения у высших животных в неволе, как стереотипии, деструктивная активность и т.п., являются следствием сенсорной и эмоциональной депривации, возникающей в результате невозможности реализации видотипичной деятельности по удовлетворению потребностей. В исследованиях этих проблем в области этологии и зоопсихологии было показано, что коррекция поведения у диких животных в условиях неволи возможна путем привнесения дополнительного фактора новизны в окружающую животного среду, а также через организацию условий для исследовательской деятельности и игры животных.

Таким образом, фактор новизны лежит в основе определенных форм активности высших животных и человека, однако в одних случаях он может стимулировать осуществление дезадаптивного поведения, а в других – продуктивного или компенсаторного. Это свидетельствует о его важной роли в организации взаимодействия субъекта с миром, а также об участии фактора новизны в возникновении дезадаптивного поведения и возможностях его использования в коррекционных и профилактических целях. Общими для высших животных и человека видами деятельности, в который задействован фактор новизны, являются исследовательская и игровая деятельности. Однако, в современной научной литературе достаточного теоретического обоснования участия фактора новизны в разных видах деятельности высших животных и человека и объяснения преобразования его функций в фило- и онтогенезе обнаружено не было. Отметим, что в проведенном исследовании деятельность рассматривается как присущая всем субъектам психики на всех стадиях фило- и онтогенеза, основываясь на структурно-функциональном подходе (А.Н. Леонтьев, Л.С. Выготский). Традиционно зоопсихология, сравнительная психология, а также психология раннего развития психики в онтогенезе придерживается именно такого понимания деятельности (К.Э. Фабри, Г.Г. Филиппова, М.И. Лисина и др.).

Цель исследования: сравнительно-психологическое изучение фактора новизны и выявление его роли в исследовательской и игровой деятельности в фило- и онтогенезе.

Объект исследования: исследовательская деятельность и игровая деятельность высших животных и человека.

Предмет исследования: роль фактора новизны в исследовательской и игровой деятельности человека и высших животных.

Работа является теоретико-эмпирическим исследованием, поэтому отдельно были выделены гипотезы и задачи для эмпирической и теоретической частей.

Гипотезы теоретической части исследования:

1. Фактор новизны выполняет мотивирующую функцию для определенных видов деятельности у высших животных и человека. В процессе фило- и онтогенеза происходит изменение роли новизны в организации взаимодействия субъекта с миром.

2. Деятельность, в которой появляется возможность использовать филогенетически новый вид новизны в организации взаимодействия субъекта с миром, у высших животных находится в стабильном равновесии, а у ребенка в онтогенезе такая деятельность находится в динамическом равновесии.

Задачи теоретической части исследования:

1. Проанализировать роль фактора новизны в организации жизнедеятельности высших животных и человека.

2. Описать виды деятельности у высших животных и человека, в которых задействован фактор новизны, и выявить его функцию в этих видах деятельности.

3. Выявить разные виды новизны и показать, в чем состоит особенность каждого вида новизны в организации взаимодействия субъекта с миром в фило- и онтогенезе.

4. Обосновать появление у высших обезьян возможности использования филогенетически нового вида новизны - как эволюционную предпосылку возникновения этой возможности в онтогенезе ребенка.

5. Сформулировать гипотезы и задачи эмпирического исследования.

Гипотезы эмпирической части исследования:

1. У высших животных в условиях неволи возникает дефицит фактора новизны, что ведет к появлению отклоняющегося от нормы поведения и нарушению эмоционального состояния животных. Привнесение в условия содержания животных в неволе фактора новизны способствует коррекции отклоняющегося от нормы поведения и улучшению их эмоционального состояния.

2. Рисование является тем видом деятельности, в которой у понгид в условиях неволи возникают элементы использования субъектно-деятельностной новизны - как эволюционной предпосылки возникновения этого вида новизны у человека.

3. При организации новых возможностей использования субъектно-деятельностной новизны, в рисовании высокоразвитых животных и ребенка появляются и усиливаются показатели возникновения новых характеристик их

деятельности, которые свойственны следующим этапам развития психики в фило- и онтогенезе.

Задачи эмпирической части исследования:

1. Показать, что дефицит фактора новизны в условиях неволи (то есть невозможность получать новизну из внешней среды и в своей деятельности) провоцирует возникновение отклоняющихся от нормы форм поведения у высокоразвитых животных.

2. Показать, что у понгид появляется специфическая форма деятельности, в которой появляются элементы самостоятельного создания субъектно-деятельностной новизны в процессе собственной деятельности, характерные для психики человека.

3. На примере рисования выявить показатели этой деятельности понгид, свидетельствующие о том, что при использовании зеркала как вспомогательного средства у них усиливается проявление характеристик, которые являются эволюционными предпосылками развития специфически человеческих особенностей психики.

4. На примере рисования выделить показатели, свидетельствующие о том, что при усилении возможности использовать субъектно-деятельностную новизну в рисовании у ребенка появляются характеристики, свойственные видам деятельности следующей возрастной стадии развития.

Методологические основания исследования:

1. Общие принципы эволюционно-системного подхода (Ч. Дарвин, Г. Спенсер, А.Н. Северцов, И.И. Шмальгаузен, А.Н. Леонтьев, Б.Ф. Ломов, К.Э. Фабри, Г.Г. Филиппова и др.).

2. Фундаментальные закономерности развития психики в фило- и онтогенезе (Ж. Пиаже, Л.С. Выготский, Я.А. Пономарев и др.).

3. Структурно-деятельностный подход к изучению филогенеза и онтогенеза психики (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, К.Э. Фабри, Г.Г. Филиппова).

4. Классические и современные подходы к периодизации развития психики в филогенезе (А.Н. Леонтьев, С.Л. Новоселова, К.Э. Фабри, Г.Г. Филиппова).

5. Сравнительно-психологический метод исследования (В.А. Вагнер, Л.С. Выготский, Н.Н. Ладыгина-Котс, С.Л. Новоселова, Г.Г. Филиппова)

6. Отечественные исследования закономерностей и механизмов развития психики в онтогенезе человека и их нарушений (Л.С. Выготский, М.И. Лисина, Н.Н. Авдеева, С.Ю. Мещерякова, В.В. Лебединский, О.С. Никольская и др.).

Для решения поставленных задач и проверки выдвинутых гипотез исследования использовался комплекс взаимодополняющих **методов исследования**: теоретический анализ научной литературы; сравнительно-психологический анализ исследовательской деятельности и игры высших животных и человека (дети двух-трех лет); метод сплошного наблюдения; метод наблюдения в специально организованной ситуации; метод

эксперимента; методы математической статистики: статистический критерий Фишера, статистический критерий Стьюдента.

Научная новизна исследования:

Впервые обоснована роль новизны как мотивирующего фактора исследовательской и игровой деятельности высших животных и человека. Показано, что невозможность получать новизну из внешней среды и в процессе своего поведения лежит в основе возникновения отклоняющегося поведения у животных в неволе.

Выделены виды новизны (объектно-субъектная, субъектно-объектная, субъектно-деятельностная новизна) и показана их роль в различных видах деятельности животных и человека. Выявлены филогенетические закономерности преобразования мотивирующей функции фактора новизны в исследовательской и игровой деятельности высших животных и человека.

Сформулировано понятие эволюционной зоны ближайшего развития как особой стадии развития в филогенезе той или иной психической функции, которая является эволюционной предпосылкой возникновения этой функции на следующей стадии развития психики.

Впервые выделена и проанализирована исследовательская игра как особая переходная деятельность ребенка в возрасте двух-трех лет от исследовательской деятельности как ведущей к игровой деятельности, выделены ее функции и участие в формировании умения ребенка самостоятельно создавать новизну в процессе собственной деятельности.

Впервые проанализировано рисование – как модель специфической деятельности пингид и ребенка, в которой формируются зрелые механизмы эмоционального насыщения на основе фактора субъектно-деятельностной новизны.

Теоретическая значимость исследования состоит в том, что:

- исследование вносит вклад в представления о механизмах эмоциональной регуляции деятельности человека, углубляет представление об онтогенетических причинах возникновения дезадаптивного поведения человека и отклоняющегося от нормы поведения животных в условиях неволи;

- осуществлена дальнейшая разработка сравнительно-психологического метода исследования: предложено определение эволюционной зоны ближайшего развития, обосновано применение концепции Ж. Пиаже и закона ЭУС Я.А. Пономарева для сравнительных исследований психики животных и человека;

- расширены и углублены представления об онтогенетических механизмах развития психики, и в частности – о формировании в онтогенезе умения создавать новизну в собственной деятельности, а также дополнены знания о мотивационных механизмах ориентировочно-исследовательской и игровой деятельности высших животных и человека.

Практическая значимость исследования. Результаты проведенного диссертационного исследования могут быть использованы в разработке

методов коррекции нарушений поведения в условиях неволи у диких животных; в амплификации исследовательской и игровой деятельности детей младенческого, раннего и дошкольного возраста; в разработке программ коррекции и реабилитации лиц с дезадаптивным поведением; в учебных курсах по общей психологии (психологии мотиваций и эмоций), зоопсихологии и сравнительной психологии, психологии развития и психологии зависимостей; была разработана формула для подсчета коэффициента новизны, которая позволяет выявить наиболее подходящий объект для игрового манипулирования в процессе игры-исследования для каждого конкретного животного на основе анализа манипулирования с ним животного.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Фактор новизны выполняет мотивирующую функцию в исследовательской и игровой деятельности ребенка и высших млекопитающих. Содержанием этих видов деятельности является взаимодействие субъекта с объектами и ситуациями, имеющими признак новизны.

2. В процессе фило- и онтогенеза происходит преобразование участия фактора новизны в организации взаимодействия субъекта с миром, основанное на увеличении активности субъекта во взаимодействии с объектами и ситуациями, имеющими признак новизны. Можно выделить три вида новизны на основе степени активности субъекта: объектно-субъектная новизна, субъектно-объектная новизна и субъектно-деятельностная новизна.

3. Умение самостоятельно создавать новизну в процессе деятельности формируется в онтогенезе человека при переходе от исследовательской деятельности, в основе которой лежит субъектно-объектная новизна, к игровой деятельности, в основе которой лежит субъектно-деятельностная новизна. У ребенка это происходит в специфической форме игры, которой является исследовательская игра. У животных элементы субъектно-деятельностной новизны обнаруживаются в высшей для них форме игры – в игре-исследовании.

4. В процессе эволюции можно выделить эволюционную зону ближайшего развития - как особую стадию развития в филогенезе той или иной психической функции, которая является на данном этапе эволюционной предпосылкой возникновения специфических для следующей стадии особенностей этой функции. Рисование у понгид, не имеющее в их жизнедеятельности адаптивного значения, представляет собой эволюционную зону ближайшего развития рисования у ребенка – как одной из форм исследовательской игры.

Апробация и внедрение результатов исследования. Материалы исследования докладывались на ученом совете, на заседаниях лаборатории игры и развивающей предметной среды ГБНУ города Москвы «НИИ дошкольного образования им. А.В. Запорожца» (2008, 2009, 2011гг.), заседании секции зоопсихологии и сравнительной психологии в рамках юбилейной конференции Московского психологического общества (2010 г.), Всероссийской конференции с международным участием «Традиции и

перспективы развития зоопсихологии в России», посвященной памяти Н.Н. Ладыгиной-Котс (1889—1963) (Пенза, 2007г.), заседаниях кафедр психологии развития и акмеологии, общей психологии и истории психологии ННОУ ВПО «Московский гуманитарный университет» (2009, 2010, 2011гг.), использовались для чтения лекции по дисциплине «Зоопсихология и сравнительная психология» на факультете психологии и социальной работы ННОУ ВПО «Московский гуманитарный университет», на факультете психологии НОУ ВПО «Университет Российской академии образования» (Москва, 2004-2005гг.), лекций в рамках курсов повышения квалификации работников дошкольного образования на базе ГБНУ города Москвы «НИИ дошкольного образования им. А.В. Запорожца», для разработки методических пособий совместно с ДОО № 45 Центрального административного округа г. Москвы.

Структура работы. Диссертация состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы, приложения.

II. ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во введении обосновывается актуальность проблемы, определяются объект, предмет, цель и задачи исследования, научная новизна и практическая значимость работы, методы исследования, излагаются положения, выносимые на защиту.

В первой главе «Теоретический анализ фактора новизны и его роли в игровой и исследовательской деятельности у человека и высших животных» дается теоретический обзор понятия новизны, выявление видов новизны, ее роли в организации взаимодействия субъекта с миром, а также в исследовательской деятельности и игре высокоразвитых животных и человека.

В первом разделе – «Проблема возникновения дезадаптивного поведения у человека и отклоняющегося от нормы поведения у животных в условиях неволи» - рассматриваются исследования, посвященные изучению психологических причин возникновения этих форм поведения.

В научной литературе показано, что среди различных форм дезадаптивного поведения человека и отклоняющегося от нормы поведения животных в условиях неволи выделяются такие, которые имеют определенное сходство в своем проявлении. Это стереотипные движения и деструктивное поведение, направленное на объекты среды или на себя, возникающие у высших животных в неволе (D.J. Shepherdson, R.R. Swaisgood, G.J. Mason, Ю.В. Ефимова) и у детей при дефиците общения и развивающего взаимодействия со средой (В.В. Лебединский, О.С. Никольская, Ю.Ф. Антропов, Ю.С. Шевченко и др.). К таким формам поведения относятся также некоторые варианты поведенческих нарушений у взрослых людей, например игровые, компьютерные и технологические аддикции (А.Е. Войскунский, А.В. Гоголева, Ц.П. Короленко, 1990, 2000).

На основе анализа научной литературы по проблемам отклоняющегося от нормы поведения у высших животных в условиях неволи и дезадаптивного поведения человека делается вывод, что в основе возникновения перечисленных нарушений лежат сходные механизмы. Побуждением к аддиктивному поведению у человека считается возникновение в определенных видах деятельности возрастающего эмоционального напряжения, которое поддерживается до тех пор, пока деятельность не будет завершена (I. Marks). Эмоциональное напряжение возникает за счет получения в процессе этой деятельности новых впечатлений. Рассматривая различные формы аддиктивного поведения было установлено, что эмоциональное напряжение в этих случаях возникает как результат получения субъектом новой информации или нового эффекта при выполнении задания, то есть мотивирующим является фактор новизны.

При изучении отклоняющегося от нормы поведения высших животных в неволе также делается вывод, что в ряде случаев оно возникает в результате невозможности получать достаточное сенсорное и эмоциональное насыщение в обедненных условиях среды. Причиной является дефицит фактора новизны и невозможность осуществлять полноценное видотипичное поведение.

Во втором разделе – «Роль фактора новизны в сенсорном и эмоциональном насыщении у человека и животных» - рассматривается связь фактора новизны с получением сенсорного и эмоционального насыщения у высших животных и человека.

В этом разделе проанализированы взгляды К. Изарда, Н.Я. Грота, Б.И. Додонова, Л.И. Божович, М.И. Лисиной, П.К. Анохина, Е.А. Сергиенко, В.В. Лебединского, О.С. Никольской, В.К. Вилюнаса и других исследователей на феномены эмоционального и сенсорного насыщения. На основании работ В.В. Лебединского, О.С. Никольской, С.Ю. Мещеряковой, Н.Н. Авдеевой и др. анализируется динамика изменения потребности в эмоциональном и сенсорном насыщении в онтогенезе. Делается вывод о том, механизм достижения эмоционального насыщения формируется и развивается в процессе онтогенеза человека и животных. Одним из ведущих онтогенетических механизмов получения эмоционального насыщения является активность субъекта, мотивируемая фактором новизны. В процессе онтогенеза у высших животных и человека возникают специфические виды деятельности, в которых фактор новизны выполняет мотивирующую функцию – это исследовательская и игровая деятельности. Участие фактора новизны в исследовательской и игровой видах деятельности высших животных и человека имеет как сходные, так и различные черты. Одной из общих черт является возникновение у высших животных и человека дезадаптивного поведения при дефиците новизны в окружающей среде.

В третьем разделе – «Фактор новизны: определение, функции, классификация видов новизны» анализируется понятие новизны в этологии (Р. Шовен, Р. Хайнд, Д. Берлайн, И.С. Бериташвили) и психологии

(П.Я. Гальперин, К. Изард, С.Л. Новослова, А.Н. Поддьяков). Новизна рассматривается как фактор, непосредственно связанный с восприятием и активностью субъекта и обладающий для субъекта такими качествами как оригинальность, необыкновенность, а также необычность. Анализируются основные подходы к пониманию исследовательской деятельности и игры высших животных и человека и роли в них фактора новизны (Э. Толмен, Р. Хайнд, Р. Шовен, К.Э. Фабри, Д.Б. Элькопинн, А.В. Симонов, А.Я. Гальперин, М. И. Лисина, Л.И. Божович, А.Н. Поддьяков, С.Л. Новослова). На основании этого показывается, что новизна является мотивирующим фактором для этих видов деятельности у высших животных и человека.

В отечественной зоопсихологии и сравнительной психологии показано, что в филогенезе усложнение взаимосвязей субъекта со средой и появление многоэтапной деятельности требует появления специфических механизмов, обеспечивающих поддержание эмоционального тонуса без быстрого положительного подкрепления от удовлетворения потребности в конце деятельности. Кроме того, на этих стадиях развития психики субъекту недостаточно получать опыт только в утилитарной деятельности по удовлетворению актуальных потребностей жизнедеятельности. Для получения и использования необходимого опыта взаимодействия со средой у них в онтогенезе появляются два самостоятельных вида деятельности: исследовательская и игровая (А.Н. Леонтьев, К.Э. Фабри, Г.Г. Филиппова). В исследовательской и игровой деятельностях не удовлетворяются утилитарные потребности, их содержанием является взаимодействие субъекта с объектами и ситуациями, имеющими признак новизны, в результате чего возникает и закрепляется новый опыт.

Новизна – это наличие новых для субъекта признаков в объектах и ситуациях. Действие новизны заключается в том, что новые признаки вызывают ориентировочную реакцию, в которой объединены восприятие новой информации и ее положительная эмоциональная оценка (Р. Хайнд, К. Изард). Исследовательская и игровая деятельности у высших животных и человека являются самостоятельными только в детстве. У взрослых животных и человека исследовательская и игровая деятельности имеют разную судьбу. У животных исследовательская деятельность во взрослом состоянии переходит в ориентировочную фазу утилитарной деятельности. Игра остается как персистентная деятельность (К.Э. Фабри), выполняющая у взрослых животных компенсаторную роль при недостатке эмоционального насыщения (но при условии удовлетворенности биологических потребностей). У человека исследовательская деятельность преобразуется в онтогенезе и становится основной познавательной деятельностью и учебной. Игра проходит ряд стадий развития в онтогенезе и также участвует в формировании познавательной, учебной и творческой видов деятельности. У взрослых людей игра остается как досуговая деятельность, но также может стать формой дезадаптивного

поведения (поведенческие аддикции: гемблинг, некоторые виды компьютерной зависимости).

Анализ участия новизны как мотивирующего фактора в разных формах исследовательской и игровой видов деятельности животных и человека позволил выявить разное соотношение активности субъекта и проявления новизны в объектах и ситуациях, характерное для разных этапов филогенеза. На этом основании в исследовании выделено три вида новизны:

1. Объектно-субъектная новизна – воздействие объекта на субъект происходит за счет наличия у него признака новизны, субъект пассивен, у него есть только ориентировочная реакция.

2. Субъектно-объектная новизна – субъект активно воздействует на объект, вычерпывая скрытую в объекте новизну за счет взаимодействия с ним.

3. Субъектно-деятельностная новизна – субъект создает новизну, не свойственную объекту самому по себе, в процессе активной деятельности по преобразованию объектов и ситуаций.

В четвертом разделе – «Обоснование сравнительно-психологического метода исследования фактора новизны» на основании концепций А.Я. Пономарева и Ж. Пиаже, а также А.Н. Леонтьева и Г.Г. Филипповой обосновывается применение сравнительно-психологического подхода для изучения фактора новизны и его участия в организации взаимодействия субъекта с миром на разных этапах филогенеза.

В основе предлагаемого подхода лежит концепция Ж. Пиаже о динамическом и стабильном равновесии и идея Я.А. Пономарева об этапах развития, на которых формируются уровни системы, которые в дальнейшем становятся ее структурными ступенями (закон ЭУС). Согласно закону ЭУС в плане онтогенеза у ребенка должен быть этап развития, на котором формируется умение создавать субъектно-деятельностную новизну в собственной деятельности. Это умение формируется в определенной деятельности, которая в дальнейшем переходит в составные компоненты других деятельностей (мотивационные, исполнительские и т.п.). В исследовании определено, что фактор новизны является мотивирующим и для исследовательской и игровой деятельностей животного и человека. В процессе онтогенеза, в дошкольном возрасте игровая деятельность сменяет исследовательскую деятельность (Л.С. Выготский, А.Н. Поддьяков). На основании этого выдвигается предположение о том, что искать этот переходный вид деятельности, в котором формируется способность к созданию субъектно-деятельностной новизны, следует в том возрасте, когда и происходит переход от исследовательской к игровой деятельности.

На основании идеи Ж. Пиаже выдвигается предположение о том, что у ребенка деятельность, в которой происходит формирование умения создавать субъектно-деятельностную новизну в собственной деятельности, находится в состоянии динамического равновесия. У животных можно обнаружить в состоянии стабильного равновесия в развитой форме только те виды

деятельности, которые выполняют в их жизнедеятельности адаптивную функцию. Это исследовательская и игровая виды деятельности, в которых задействованы факторы объектно-субъектной и субъектно-объектной новизны. Элементы субъектно-деятельностной новизны появляются у высших животных только в специально организованной человеком деятельности в условиях неволи (преобразование объектов при решении сложных орудийных задач, рисование) и не имеют адаптивной функции в их жизнедеятельности. Таким образом, у высших животных появляются новые черты, которые не выполняют адаптивной функции на данной стадии развития психики, но являются предпосылками возникновения этих черт у человека.

Основываясь на понятии «антропогенетические значимые черты», предложенном С.Л. Новоселовой, а также на идее о существовании зоны ближайшего развития в онтогенезе ребенка, предложенной Л.С. Выготским, предлагается понятие эволюционной зоны ближайшего развития в филогенезе, которое применимо для объяснения появляющихся в филогенезе потенциальных психических образований, которые будут актуальны на следующей стадии эволюции психики.

В пятом разделе – «Формирование умения создавать субъектно-деятельностную новизну в процессе деятельности в онтогенезе человека» выделяется такой переходный вид деятельности в онтогенезе человека, в котором возникает и формируется умение создавать субъектно-деятельностную новизну за счет своей собственной деятельности.

На основании классических и современных представлений о закономерностях развития психики в онтогенезе высказано предположение о том, что между исследовательской деятельностью и сюжетно-ролевой игрой ребенка в динамическом равновесии существует определенная переходная деятельность, в которой и возникает искомый специфический процесс – способность создавать новизну за счет своей собственной деятельности. Такая переходная деятельность должна содержать компоненты игровой и исследовательской деятельности одновременно и возникать в возрасте двух-трех лет, при переходе от раннего возраста к дошкольному. При анализе работ, в которых изучается исследовательская и игровая деятельность детей, выявлено, что субъектно-деятельностная новизна возникает в онтогенезе при переходе от исследовательской деятельности – как ведущей в раннем возрасте, к игровой деятельности – как ведущей в дошкольном возрасте. В исследовании выделен специфический вид игровой деятельности, который возникает у ребенка в возрасте двух-трех лет и сочетает в себе черты исследовательской и игровой деятельности. На основании работ Ж. Пиаже, Я.А. Пономарева, С.Л. Новоселовой, А.Н. Поддякова такая переходная деятельность была названа исследовательской игрой.

Исследовательская игра является исследованием по содержанию и игрой по форме. Именно в этой игре формируется умение ребенка самостоятельно создавать субъектно-деятельностную новизну – как новый продукт за счет

целенаправленного изменения объектов и ситуаций. Происходит это при участии взрослого. В дальнейшем возникшая в этой деятельности субъектно-деятельностная новизна переходит в мотивационные и исполнительные компоненты сюжетно-ролевой игры, познавательной, учебной и творческой деятельности. Таким образом, исследовательская игра ребенка в онтогенезе существует в динамическом равновесии и представляет собой зону ближайшего развития для формирования умения создавать субъектно-деятельностную новизну в собственной деятельности.

Выделение этой деятельности было основано также на выявленной в работе особой деятельности животных – игре-исследовании, которая содержит как компонент исследования так и игровой компонент и проявляется, как правило, у диких животных в обедненных условиях неволи (Ю.В. Ефимова). Кроме того, было установлено, что игра-исследование животных является антропогенетически значимой чертой, которая определяет в дальнейшем появление исследовательской игры у ребенка. Общим для исследовательской игры человека и игры-исследования животных является то, что обе они содержат исследовательский и игровой компоненты.

Моделью такой исследовательской игры ребенка и одновременно игры-исследования высших обезьян (понгид) может служить рисование. Рисование – как спонтанная продуктивная деятельность ребенка – содержит искомые автором характеристики исследовательской игры. В процессе рисования ребенок сначала исследует функциональные возможности предметов для рисования, затем обнаруживает возможность преобразования этих объектов, и далее создает совершенно новые продукты, содержание которых зависит уже не от самих первоначальных предметов, а от способности самого ребенка создавать новые образы. С другой стороны, особенности рисования у понгид также позволяют предположить, что именно в этой деятельности у них проявляется возможность создания субъектно-деятельностной новизны (в специально организованной человеком ситуации). Согласно исследованиям Н.Н. Ладыгиной-Котс, С.Л. Новоселовой, В.С. Мухиной, Г.Г. Филипповой показано, что у ребенка и детенышей понгид в онтогенезе рисование проходит сходные этапы развития до появления изобразительной функции рисунка.

Проведенный анализ показал, что у высших животных в полной мере есть только субъектно-объектная новизна, которая мотивирует исследовательскую деятельность и одну из форм игровой деятельности, в которой сочетаются черты игровой и исследовательской деятельности – игру-исследование. Игра-исследование у детенышей высших животных и у взрослых особей существует в стабильном равновесии. У высших обезьян эта форма игры наиболее развита. Анализ исследований орудийной и игровой деятельности понгид в специально организованных человеком условиях позволил обнаружить появление у них элементов субъектно-деятельностной новизны (при изготовлении орудий, в конструктивной манипулятивной игре, а также в рисовании). Эти формы поведения также остаются у понгид в стабильном равновесии.

В шестом разделе – «Заключение и выводы к теоретической части исследования» обобщаются выводы, полученные в первой главе исследования. На основе проведенного теоретического анализа определяются гипотезы и задачи эмпирического исследования.

Во второй главе – «Эмпирическое исследование роли фактора новизны в исследовательской деятельности и игре высших животных и детей» исследовалась роль фактора новизны в возникновении и коррекции отклоняющегося от нормы поведения животных в неволе, а также в исследовательской деятельности и игре животных и человека.

Для эмпирического доказательства гипотез и решения поставленных задач был разработан следующий алгоритм работы:

1. Анализ данных наблюдений за поведением высокоразвитых животных в условиях неволи и выявление роли фактора новизны в появлении у них отклоняющегося от нормы поведения.

2. Исследование возможностей компенсации отклоняющегося от нормы поведения у животных в условиях неволи с помощью фактора новизны.

3. Исследование возможностей использования фактора новизны для коррекции подавленного эмоционального состояния у понгид в условиях обедненной среды.

4. Экспериментальное исследование рисования у понгид с использованием зеркала, и выявление возможности с его помощью усилить действие субъектно-деятельностной новизны.

5. Экспериментальное исследование рисования детей третьего-четвертого года жизни с использованием зеркала, и выявление возможности с его помощью усилить действие субъектно-деятельностной новизны в этой деятельности.

В первом разделе – «Изучение отклоняющегося от нормы поведения диких животных в условиях неволи на примере стереотипного поведения» анализируются причины возникновения и возможные пути коррекции стереотипного поведения как одного из видов отклоняющегося от нормы поведения у диких животных в условиях неволи. Под отклоняющимся от нормы поведением понимается различные виды нарушений поведения животных в обедненных условиях неволи (например, деструктивная активность - разборка, разрушение собственной вольеры, состояние общей подавленности, смещенная активность, стереотипное поведение). Под стереотипным поведением (стереотипией) понимается повторяющиеся или ритуальные движения, продолжающиеся на протяжении длительного периода времени.

Исследование проводилось в Московском зоопарке. Наблюдения проводились за 45 животными, в которых потенциально могла появляться стереотипия. Стереотипия наблюдалась регулярно у следующих видов животных: ягуары, белые и бурые медведи, волки и лисы. За каждым из этих животных проводились наблюдения (с использованием метода сплошного протоколирования). Фиксировались все внешние факторы (обстановка в

вольере, количество посетителей, время суток и т.п.). В разделе приводится подробный анализ полученных результатов наблюдений для каждого из вышеперечисленных видов животных. Были выявлены и описаны следующие основные виды стереотипного поведения: стереотипное хождение или бег (пейсинг), стереотипное раскачивание, стереотипное закидывание головы, кручение на месте. На появление стереотипии у животных влияли такие факторы как время суток, сезон, количество посетителей у вольеры. Однако было обнаружено, что эти факторы по-разному влияют на появление стереотипии у разных животных. Так, у белых и бурных медведей видотипичное поведение, связанное с миграцией и патрулированием собственной территории, является ведущим. Было обнаружено, что в условиях тесной, внутренней вольеры у этих животных увеличивается частота появления стереотипии. У кошачьих ведущим является охотничье поведение, поэтому окружающие условия в просторной открытой вольере могут в большей степени провоцировать различные формы appetitive поведения (поведение, направленное на поиск стимулов-релизеров), связанное с охотой: множество незнакомых запахов и т.д. Однако выполнить полностью поведенческий комплекс, связанный с охотничьим поведением у животного, нет возможности даже в просторной вольере. Это приводит к увеличению стереотипного поведения.

На основании этого был сделан вывод о том, что причиной появления у животных стереотипного поведения в условиях неволи являются не просто внешние факторы (время суток, сезон), а дефицит новизны (индивидуального фактора для каждого вида животного), который за этим стоит.

В ходе анализа полученных результатов было обнаружено, что стереотипное поведение наблюдается в условиях содержания в неволе только у животных с жестко фиксированными поведенческими видотипичными комплексами, у которых жестко закреплена последовательность выполняемых действий (бурые и белые медведи, волки и лисы, ягуары). Стереотипное поведение у диких животных в условиях неволи является дезадаптивным способом достижения эмоционального насыщения, которое является компенсацией нарушения полноценного выполнения комплекса фиксированных действий и появляющегося в результате этого дефицита новизны. Для выбора способов коррекции стереотипного поведения необходимо опираться на фактор новизны.

Во втором разделе – «Изучение феномена игры-исследования и роли фактора новизны в ней у одинокодержателю самца жирафа» исследуется возможность коррекции деструктивной активности у жирафа с опорой на фактор новизны. Исследования проводились в 1998-1999 гг. и 2000-2001 гг. Объектом экспериментального исследования являлся одинокодержателю жираф Самсон, живший в Московском зоопарке. Условия содержания Самсона были обедненными: небольшая вольера, отсутствие контактов с другими жирафами (что для жирафов является важно) и

т.п. Всего было проведено 12 наблюдений, продолжительностью в среднем по 90 минут.

Предполагалось, что деструктивная активность Самсона является следствием депривации потребности в новизне и является неорганизованной измененной формой игры-исследования, выделенной нами в теоретической части. Коррекция деструктивной активности возможна путем предоставления жирафу подходящей «игрушки», с которой он бы мог играть, в которой должен быть заключен фактор субъектно-объектной новизны, который является пусковым для стимуляции игры-исследования.

В качестве игрового объекта для Самсона был выбран резиновый детский мячик, который подвешивался к железной балке, на высоте головы жирафа на резиновый трос. Контрольный эксперимент проводился с жирафом Кейптауном, который также жил в Московском зоопарке, но в более комфортных обогащенных условиях (в группе с самками, в более просторной вольере).

Был использован метод сплошного протоколирования (диктофонная запись). Для анализа манипуляций с мячом жирафа, основываясь на работах М.А. Дерягиной, было решено выделять следующие показатели: 1) общее количество действий; 2) общее время игры; 3) продолжительность (по времени) самой длинной цепочки действий; 4) количество цепочек действий; 5) максимальное количество звеньев в цепи. На основе этих показателей в процессе анализа действий жирафа с мячом была разработана следующую формулу для подсчета коэффициента новизны (N).

$$N = \frac{\text{максимальное количество действий в цепи}}{\text{общее количество действий}} + \frac{\text{продолжительность самой длинной цепочки}}{\text{общее время игры}} + \frac{\text{максимальное количество звеньев в цепи}}{\text{общее количество цепочек}}$$

Данный показатель определяется разнообразием и сложностью цепочек действий. Он позволяет выявить наиболее подходящий объект для игрового манипулирования в процессе игры исследования для каждого конкретного животного на основе анализа манипулирования с ним животного.

В результате анализа полученных данных было показано, что Самсон, в отличие от Кейптауна, проводил большую часть времени во время экспериментальных сессий (когда в вольере подвешивался мяч), манипулируя с мячом. Мяч является подходящей «игрушкой» для жирафа. Относительно мяча у Самсона сформировался богатый репертуар манипулятивных действий (всего 60 действий), которые по своей природе являются исследовательскими. Мяч заключал для одинокодержателем жирафа фактор субъектно-объектной новизны, которую он вычерпывал в процессе игрового манипулирования с ним. Наблюдая активность жирафа с мячом являлась игрой-исследованием, выделенной в теоретической части.

На основании полученных результатов были сделаны следующие выводы:

1. Игра-исследование взрослых животных в условиях неволи является активностью, в процессе которой животное получает новизну из окружающей

среды в условиях неволи, и достигает за счет этого необходимого уровня эмоционального насыщения;

2. Игра-исследование как деятельность диких животных, появляющаяся только в особых условиях (в условиях неволи, когда потребность в новизне и связанном с ней эмоциональном тонизировании депривированы) представляет собой компенсаторную форму активности, мотивируемую фактором субъектно-объектной новизны.

В третьем разделе – «Роль фактора новизны в коррекции последствий эмоциональной депривации у одинокодержимого самца орангутана» приведены результаты эмпирического исследования роли фактора новизны в коррекции нарушения эмоционального состояния у человекообразных обезьян (на примере одинокодержимого орангутана).

Исследования проводились в Московском зоопарке совместно с Е.Ю. Федорович в 2001-2002 гг. Объектом исследования был самец орангутана Бони, который содержался в Московском зоопарке в обедненных условиях (изолированно, в тесной, неприспособленной вольере, без доступа посетителей) и у которого служители отмечали состояние общей подавленности (малоактивность, отказ от еды и т.п.). В качестве основного метода использовался метод сплошного наблюдения в специально организованных условиях.

Было высказано предположение, что такое состояние Бони является следствием нарушения эмоционального состояния в условиях неволи, а именно недостаток насыщения положительными эмоциями за счет фактора субъектно-объектной новизны во внешней окружающей среде.

В качестве контрольной группы выступили другие орангутаны, которые содержались в группе в более просторных вольерах.

При выборе способов коррекции нарушения эмоционального состояния Бони брался за основу фактор субъектно-деятельностной новизны. Поэтому Бони было решено предлагать различные исследовательские задачи, решение которых позволяло бы ему использовать эту новизну для поддержания необходимого эмоционального тонуса. Так, например, использовался метод «проблемного» кормления и метод «альтернативного» кормления. Анализ результатов показал, что роль подкрепления для выполнения исследовательской задачи выполняло подкрепление новизной (субъектно-объектной) – Бони предпочитал «проблемную» приманку «доступной» приманке.

В отличие от других наблюдаемых самцов, содержащихся в группе с самками, Бони с большой охотой собирал детские пирамидки, приносил брошенные в вольеру кубики, не всегда получая за это пищевое подкрепление. Это также подтверждает факт подкрепления новизной.

Проведенная работа по улучшению психического состояния Бони увенчалась успехом. Опрос служителей показал, что Бони стал в целом более

активным, стал лучше есть, даже его физическое состояние улучшилось (он стал больше и легче передвигаться по вольере).

В результате проведенного исследования были сделаны следующие выводы:

1. Подкрепление «новизной» является более эффективным для орангутанов, живущих в неволе в обедненных условиях среды, чем пищевое подкрепление при обучении.

2. Использование орудия есть своего рода исследовательская деятельность, потребность в которой значительно возрастает при обеднении среды; в ее лежит фактор субъектно-объектной новизны, позволяющий поддерживать процесс эмоционального тонизирования.

3. Механизмом коррекции отклоняющегося от нормы поведения (состояния общей подавленности) у орангутана является поддержание эмоционального тонуса в процессе исследовательской деятельности за счет фактора субъектно-объектной новизны.

В четвертом разделе – «Роль фактора новизны в рисовании с использованием зеркала у орангутанов» исследуется игра-исследование понгид как эволюционная предпосылка к исследовательской игре ребенка на примере рисования с использованием зеркала как вспомогательного средства у орангутанов, а также роль фактора новизны в ней.

Объектом исследования были 2 семьи орангутанов, живущие в Московском зоопарке. Работа проводилась в 2008-2009 гг. совместно с И.А. Хватовым. Велась видеозапись, которая потом анализировалась.

В качестве модели игры-исследования понгид использовалось рисование с использованием зеркала как вспомогательного, вносящего дополнительный элемент новизны средства. Выбор для модели рисования объясняется тем, что рисование является уникальной активностью: появляется в филогенезе только у понгид, уникальной особенностью ее является появление предпосылок к созданию субъектно-деятельностной новизны, появляется как эпифеномен (появляется в неволе, не встречается в естественной среде обитания).

Для обработки полученных результатов, основываясь на системе М.А. Дерягиной, использовались следующие критерии оценки рисования обезьян: количество действий, выполняемых каждой из обезьян за время наблюдения с использованием зеркала и без использования зеркала; количество цепочек действий и максимальное количество действий в цепи.

Результаты исследования продемонстрировали наличие индивидуальных различий в рисовании (самки в целом активнее рисовали и использовали зеркало как вспомогательное средство). Также было показано, что количество действий, произведенных обезьянами при использовании зеркала, как вспомогательного фактора в процессе рисования резко преобладает над количеством действий, произведенных без использования зеркала, что подтверждает статистический критерий Стьюдента ($T=0,000000004$).

На основании полученных результатов были сделаны следующие выводы:

1. Предложенное orangутанам зеркало как вспомогательное средство (в экспериментальных сериях с рисованием) инициирует исследовательский интерес к самому процессу рисования. Это происходит за счет инициирования создания новизны в процессе деятельности. Такая новизна является субъектно-деятельностной. Кроме того, использование зеркала как обогащающего фактора в процессе рисования, играет значительную роль в насыщении положительными эмоциями.

2. Наблюдаемая активность в процессе рисования с использованием зеркала является игрой-исследованием по форме, так как сочетает в себе компоненты как исследовательской деятельности так и игры. Эта форма игры-исследования у понгид может рассматриваться как эволюционная предпосылка исследовательской игры ребенка, так как в ней появляется фактор субъектно-деятельностной новизны.

В пятом разделе – «Экспериментальное исследование роли фактора новизны в рисовании с использованием зеркала у детей двух-трех лет» представлены результаты эмпирического исследования рисования - как модели исследовательской игры в ее динамическом равновесии у детей двух-трех лет годов жизни с использованием зеркала для усиления в ней фактора субъектно-деятельностной новизны.

Исследование проводилось в одном из детских садов г. Москвы совместно с И.А. Хватовым в 2009 г. Объектом были дети двух-трех лет.

В процессе исследования были проведены серии экспериментов с двумя группами по 30 детей в возрасте двух-трех лет: контрольная (группа № 1) и экспериментальная (группа № 2) группа. Эксперимент включает 3 серии по одной пробе. С группой 2 проводилась предварительная контрольная (2А), обучающая (2Б), экспериментальная (2В) и заключительная контрольная (2Г) серии. С группой 2 – две контрольные серии (1А и 1Б).

В данном исследовании использовалась видеозапись всех экспериментальных серий, которая затем обрабатывалась и анализировалась. На основе предложенных Е. Торренсом показателей креативности для невербальных задач для целей исследования были выделены следующие показатели и подсчитано в баллах значение по каждому из них: 1) общая продолжительность рисования; 2) разработанность, детализированность рисунка; 3) количество действий по экспериментированию с изображением; 4) количество попыток исследования возможных средств рисования; 5) количество экспериментов с цветом; 6) количество обращений к экспериментатору; 7) освоение пространства листа; 8) количество рисунков.

Было показано, что из всех выделенных критериев различия значимы (согласно критерию Фишера, при уровне значимости 0.01 и 0.05) лишь по трем показателям между группами 1 и 2, а также в предварительной и заключительной контрольных сериях для группы 2. В таблице № 1 представлены расчеты по критерию Фишера для каждого из выделенных критериев.

Таблица 1.

Значения F критерия по каждому из выделенных показателей для групп I и 2 в различных сериях

	1	2	3	4	5	6	7	8
2Г и 2А при уровне значимост и 0.05	2,69	2,01	0,59	0,96	0,89	1,21	0,37	0,77
2Г и 2А при уровне значимост и 0.01	3,54	2,64	0,78	1,26	1,16	1,6	0,49	1,01
1Б и 2Г при уровне значимост и 0.05	2,92	2,06	0,6	1,1	0,97	1,31	0,36	0,3
1Б и 2Г при уровне значимост и 0.01	3,84	2,71	0,8	1,4	1,27	1,72	0,48	0,38
1А и 2А при уровне значимост и 0.05	2,63	2,05	0,38	0,73	0,77	1,04	0,44	0,75
1А и 2А при уровне значимост и 0.01	3,45	2,69	0,5	0,96	1,0	1,37	0,58	0,98

Все критерии, по которым есть различия, связаны со стремлением ребенка к экспериментированию со средствами и результатами своей собственной деятельности. Эти критерии следующие: количество попыток исследования возможных средств рисования; количество экспериментов с цветом; количество действий по экспериментированию с изображением. Было показано, что эти показатели связаны со стремлением ребенка к экспериментированию с имеющимися у него в арсенале изобразительными средствами, а также с полученными изображениями (результатом своей деятельности).

Согласно полученным результатам, использование зеркала как вспомогательного средства в процессе рисования инициирует общение со взрослым, преобразуя индивидуальную деятельность ребенка в совместную со

взрослым. Это обеспечивает получение дополнительных положительных эмоций ребенком в процессе этого общения.

Зеркало преобразует рисование у детей в исследовательскую игру, изменяя, усложняя и амплифицируя ее. Механизмом этого воздействия является то, что зеркало как вспомогательное средство является фактором новизны, которую ребенок может использовать в процессе своей деятельности. Кроме того, зеркало само по себе инициирует ребенка к созданию субъектно-деятельностной новизны в процессе деятельности. Это, а также положительные эмоции, получаемые ребенком в процессе деятельности, определяет то, что ребенок благодаря зеркалу в смоделированной активности (рисовании как исследовательской игре) получает необходимое ему средство для обеспечения и поддержания эмоционального тонуса. То есть, таким образом, он осваивает умение самостоятельно находить средства эмоционального тонизирования в процессе собственной конструктивной деятельности (коей является игровая деятельность).

В шестом разделе - «Заключение и выводы к эмпирической части исследования» - сформулированы выводы, полученные в результате эмпирического исследования.

В основе стереотипного поведения, являющегося одним из видов отклоняющегося от нормы поведения в условиях неволи у животных с жесткофиксированной программой видотипичного поведения лежит невозможность выполнения видотипичных комплексов фиксированных действий, а также наличие неизменной, однообразной окружающей среды. Коррекция стереотипного поведения возможна путем организации таких условий, которые позволили бы животным выполнять комплексы фиксированных действий целиком, а также путем привнесения в эту среду дополнительного фактора новизны.

Деструктивная активность с одной стороны является отклоняющимся от нормы поведением у одинокодержателем жирафа в условиях неволи, а с другой стороны является неорганизованной спонтанной формой игры-исследования, как попытки нахождения недостающей субъектно-объектной новизны в окружающей среде.

Было показано, что коррекция нарушения эмоционального состояния у человекообразных обезьян в неволе возможна путем создания таких окружающих условий, которые позволяли бы постоянно вычерпывать субъектно-объектную новизну из объектов и ситуаций.

Смоделированное в эмпирическом исследовании рисование с использованием зеркала как вспомогательного средства является эволюционной предпосылкой исследовательской игрой в ее стабильном равновесии у животных. Она сочетает в себе компоненты как исследовательской деятельности так и игры, а в ее основе лежит возможность использовать субъектно-деятельностную новизну.

Доказано, что рисование с использованием зеркала как вспомогательного средства у детей второго-третьего годов жизни является исследовательской игрой в ее динамическом равновесии. Показано, что зеркало инициирует ребенка к созданию субъектно-деятельностной новизны в процессе рисования.

Для подбора средств коррекции и оптимизации поведения животных в условиях неволи целесообразно использовать коэффициент новизны, который позволит количественно оценить фактор новизны, заключенный в том или ином объекте для животного.

В заключении обобщаются результаты исследования и формулируются общие выводы:

1. Фактор новизны выполняет мотивирующую функцию в осуществлении исследовательской и игровой деятельностью у высших животных и человека, а также включен в механизмы мотивации и осуществления познавательной, учебной и творческой видов деятельности человека.

2. Выделено три вида новизны в зависимости от степени активности субъекта: объектно-субъектная новизна, субъектно-объектная новизна и субъектно-деятельностная новизна.

3. Одним из психологических факторов возникновения отклоняющегося от нормы поведения у высших животных в условиях неволи является невозможность получать новизну из внешней среды и в засчет собственного поведения.

4. Одной из психологических причин возникновения некоторых форм дезадаптивного поведения у современных взрослых людей (например, игровых и технологических аддикций) является нарушение умения самостоятельно создавать новизну в процессе собственной деятельности.

5. Умение создавать новизну в процессе собственной деятельности (субъектно-деятельностная новизна) формируется у ребенка в возрасте двух-трех лет в специфическом виде деятельности – в исследовательской игре.

6. Исследовательская игра является особой переходной деятельностью, возникающей в процессе онтогенеза ребенка между исследовательской деятельностью как ведущей в раннем возрасте и игровой деятельностью как ведущей в дошкольном возрасте. Эта деятельность у ребенка находится в форме динамического равновесия.

7. Игра-исследование у высших животных существует в форме стабильного равновесия. Игра-исследование высших животных является филогенетической предпосылкой исследовательской игры ребенка и таким образом, представляет ее эволюционную зону ближайшего развития.

8. Разработана формула для подсчета коэффициента новизны. Данный показатель определяется разнообразием и сложностью цепочек действий. Он позволяет выявить наиболее подходящий объект для игрового манипулирования в процессе игры-исследования для каждого конкретного животного на основе анализа манипулирования с ним животного.

9. В филогенезе у высших обезьян в игре-исследовании появляются элементы субъектно-деятельностной новизны. У понгид в неволе при участии человека происходит усиление и обогащение элементов субъектно-деятельностной новизны.

10. Использование разных видов новизны и стимуляция на этой основе игры-исследования может выполнять корректирующую роль при нарушениях поведения диких животных в неволе в ситуации обедненных условий содержания.

III. ОСНОВНЫЕ НАУЧНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ОТРАЖЕНЫ В СЛЕДУЮЩИХ ПУБЛИКАЦИЯХ АВТОРА:

1. Ефимова Ю.В. Отклоняющееся от нормы поведение и способы его коррекции у диких животных, содержащихся в неволе // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. 2004. № 2. С. 96-97. (0,2 п.л.).

2. Филиппова Г.Г., Ефимова Ю.В. Фактор новизны и его роль в исследовательской деятельности и игре животных и человека // Высшее образование сегодня. 2011. № 11. С. 33-36. (0,3/01 п.л.).

3. Ефимова Ю.В. Игра-исследование человекообразных обезьян с опорой на рисунок // Высшее образование сегодня. 2011. № 12. С. 32-34. (0,3 п.л.).

4. Ефимова Ю.В., Федорович Е.Ю. Феномен отклоняющегося от нормы поведения у диких животных в условиях неволи // Ежегодник Российского психологического общества. Специальный выпуск. Том 2. М.: Эслан, 2005. С. 282-284. (0,3 п.л.).

5. Ефимова Ю.В. Использование сравнительно-психологического подхода в изучении амплификации развития детей раннего и дошкольного возраста // Юбилейный сборник Российского психологического общества. Том 2. М.: Макс-пресс, 2011. С. 33-35. (0,4 п.л.).

6. Ефимова Ю.В. Роль новизны компонентов развивающей предметной среды в инициировании игровой деятельности дошкольников // Материалы Международной юбилейной научной конференции, посвященной 100-летию со дня рождения А.В. Запорожца «Наука о детстве и современное образование». М.: Центр «Школьная книга», 2005. С. 82-83. (0,2 п.л.).

Подписано в печать 13.03.2012 г. Заказ № 276

Формат 60x84 1/16. Объем 1,4 п.л. Тираж 100 экз.

Издательство ННОУ ВПО «Московский гуманитарный университет»

111395, г. Москва, ул. Юности, 5/1.