

## Рухливі ігри від інстинкту до соціалізації

Волинський національний університет імені Лесі Українки (м. Луцьк)



**Постановка наукової проблеми та аналіз останніх досліджень.** Згідно з еволюційним ученням рухливі ігри розглядаються як часткове філогенетичне питання в загальній картині біологічної еволюції – направлений історичний розвиток, живої природи, що включає зміни генетичного складу популяцій, формування адаптації, утворення й вимирання видів, перетворення біогеоценозів і біосфери загалом. Ці зміни проходять сотні мільйонів років із моменту виникнення життя, є продуктом і об'єктом еволюції, являють собою основу вивчення еволюції будь-якого масштабу, зокрема й походження рухливих ігор.

Про окремі аспекти розвитку рухливих ігор ідеться в працях Є. Приступи, В. Левків, А. Цюся, В. Давидюка.

**Завдання дослідження** – на основі аналізу науково-методичної літератури та психолого педагогічних спостережень визначити роль і місце рухливих ігор у різні періоди розвитку людини.

**Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження.** Ученими виявлено й досліджено величезну кількість пам'яток історії первісного суспільства та на основі вивченого матеріалу (саме з чого виготовлялися знаряддя праці) найдавнішу історію умовно поділяють на шість періодів, тобто віків: давній кам'яний вік (палеоліт) – 2,5 млн років тому; середній кам'яний вік (мезоліт) – 12 тис. років тому; новий кам'яний вік (неоліт) – 10 тис. років тому; міднокам'яний вік (єнеоліт) – 5–8 тис. років тому; бронзовий вік – 4 тис. років тому; залізний вік – 1–3 тис. років тому [2; 4; 10; 12; 13].

*Австралопітеки.* Антропологічна наука доводить, що початки роду людиноподібних починаються з Африки з поетапним розселенням на Північний і Східний континенти. Перші людиноподібні використовували дуже примітивні знаряддя праці (палиця у вигляді довбні, каміння, кістки великих тварин), що слугували ударними знаряддями й отримала назву олдувейської культури [4; 5]. Природні інстинкти ігрової діяльності австралопітека протягом тривалого періоду поступово перетворювали камінь, кістку, палицю в знаряддя праці. Ігровий інстинкт та несвідоме спостереження за явищами природи, поведінкою тварин і собі подібних давали змогу мільйони років назад людиноподібним поступово вдосконалюватись у складних умовах життя. Часто ігровий інстинкт переростав у жорсткий поєдинок (інколи з фатальним кінцем), у якому визначався домінант над іншими.

Можна сказати, що олдувейська індустрія була результатом цілеспрямованої діяльності. Є відомості й про інші сторони життєдіяльності австралопітеків, що свідчать про досить високий на той час їх розвиток [8]. Якщо це справді так, то австралопітеки в цьому плані зробили деякий крок на шляху до людських форм співіснування.

За даними антропології, знахідок знарядь праці, місця проживання перших людей [10; 12], можна сказати, що історія гри починається тоді, коли високорозвинуті людиноподібні навчилися виготовляти й застосовувати ці знаряддя праці. Це сприяло відокремленню від тваринного способу ведення життя, поступово набуваючи необхідного в складних природних умовах життєвого досвіду, передаючи його наступним поколінням.

Первісні люди були подібними до сучасних людей. Прямолінійна ходьба сприяла розвитку ігрової діяльності, зокрема для існування та виготовлення й застосування знарядь праці, що змушувало первісних людей мислити, спілкуватися за допомогою рухів, жестів, звукової мови, а також групуватися в колективи.

*Архантропи (пітекантроп, синантроп, гейдельберзька людина).* В архантропів уже фіксуються не тільки сталі типи знарядь, але й особливості кам'яної індустрії, які мають (доволі незначний) осмислений вплив на гру. Вивчення екологічного оточення показує, що розселення архантропів проходило на фоні різких кліматичних змін (прихід і відхід льодовика). У складних кліматичних умовах застосування різних знарядь праці, використання вогню та вдосконалення житла давало їм

змогу довгий час жити на одному місці або вертатися до своїх попередніх місць після довгих переходів [2; 9; 10; 12].

*Пітекантроп.* Ця істота була більш умілою, ніж *Homo habilis* і загалом вона мало чим відрізнялася від людини.

У пітекантропів поступово розпочинається якісне оброблення знарядь, які впливають і на якість гри. У грі древня людина за допомогою спостережень та випробувань знаходила нові знаряддя, а знаряддя допомагали вдосконалювати гру, що було необхідною умовою для здобування їжі. Пітекантропи відрізнялися від австралопітеків не тільки зовнішнім видом і технологією обробки знарядь, але й способом ведення життя. Вони навчилися здобувати їжу гуртом і перші серед древніх людей почали на полюванні заганяти звірину у відповідні місця, де її вбивали [4; 7]. За допомогою полювання на великих тварин пітекантропи змогли не тільки покращити своє харчування, але й вирішити питання житла. Виганяючи та вбиваючи тварин, вони займали печери, які були більш зручними й безпечнішими. Безпечне житло вплинуло на ріст кількості населення, а кількість – на гру.

Головним досягненням пітекантропів був вогонь, який суттєво вплинув на гру. На той час вони вже володіли розумом. А однією із найголовніших властивостей розуму є ненаситна цікавість, жадова до пізнання, до опробування, до експериментів над собою, предметами, природою. Смільчаки-пітекантропи, наближуючись до вогню, досліджували його властивість. Вони зауважили, що вогонь не тільки обікає й наганяє страх на тварин, але дає тепло, обігріває та освітлює печери.

Число мешканців печери постійно збільшувалось, і при цьому зростала небезпека внутрішніх конфліктів. І вони виникали. У пошуках кращих мисливських угідь вигнанці знаходили собі нові помешкання, тим самим (сотні тисяч років) переселяючись з Африки в Азію та Європу, розповсюджуючи ігрову культуру по континентах.

*Синантроп.* Судячи зі всього, синантропи були древніми людьми примітивної фізичної будови, які вміли робити грубі кам'яні знаряддя, полювати на тварин і користуватися вогнем. Вони жили колективами.

За даними палеодемографічних досліджень, первісні общини були невеликі. В общині синантропів нараховувалося 3–6 особин чоловічого роду, 6–10 – жіночого і 15–20 – дітей. У боротьбі за виживання головною була тісна згуртованість первісної общини [2; 3; 10; 12].

Можна припустити, що не стихія природи, а саме приборкання вогню та вживання якіснішої їжі дало суттєвий поштовх новим цілеспрямованим руховим діям, які згодом перетворювалися в ритуал, а ритуал – у гру. Із запаленою гілкою в руці древні люди відганяли хижих тварин від своїх осель. При цьому вони підстрибували, бігали, вигукували, переслідували, наганяючи страх на непрошених. Наганяння страху на тварин поступово переростало в примітивне ритуальне дійство з доволі простими, але на той час необхідними рухами. Молоді пітекантропи копіювали старших, тим самим перетворювали ритуал страху на ігрове дійство.

У печерах синантропів виявлено численні останки їхньої культури. Грунтуючись на цьому (можна припустити), почали зароджуватися перші колективні дії в рухах. Очевидно, це були, хоча й досить примітивні, але ті необхідні колективні дійства, направлені для збереження роду.

*Гейдельберзька людина.* Хоча останки гейдельберзької людини фрагментарні, але це не значить, що вона не виробляла знаряддя й не використовувала вогню.

Гейдельберзька людина жила пізніше синантропа та займала великий проміжок часу – приблизно 150–200 тисяч років.

Люди того часу часто поселялися на берегах річок, озер. Від нападу хижих тварин рятувалися розведенням багать навколо поселення. Харчувалися рослинами й значною мірою також тваринною їжею, наприклад підстерігали тварин біля водопою або заганяли невеликі стада парнокопитних у ловчі ями, які старанно прикривали зеленими гілками [2; 10; 12].

У міру зростання продуктивних сил та ускладнення виробничого життя ускладнюються й форми людських колективів. Антропологи припускають, що гейдельберзька людина почала розділяти працю між чоловіком і жінкою [2]. Збиранням рослинної їжі займалися жінки, а полюванням – переважно чоловіки. Можна припустити, що з розділенням праці поступово починають розділятися ігри – на ритуальні ігрові дійства й дитячі.

*Неандерталець.* Наступний етап еволюції ігор пов'язаний із древніми людьми – неандертальцями. Вони мали більш прогресивну будову тіла. Розвинутіші верхні кінцівки свідчать про здібності посиленого силового захвату.

Культура неандертальців стає на порядок вища за попередню. З'являються та вдосконалюються нові елементи знарядь праці, порівняно з попередніми стадіями [2; 10; 12]. Їх удосконалення дало можливість для подальшого розвитку ігор. Формується абстрактне мислення, зароджується суспільна свідомість, починає зароджуватися міфологія [6]. Залежно від місця проживання общин ігри мали різний характер і містили в собі різні смислові й рухові значення. Це були ігри-ритуали, у яких відзначалося вдале полювання, збирання врожаю, добування вогню.

*Кроманьйонець* – людина сучасного виду, яка стала на вищий щабель у своєму фізичному й розумовому розвитку. А отже ігри та ритуальні ігри починали, хоча й несвідомо, набувати перших рис виховного характеру. Вони були на різній стадії свого розвитку. У племен, які займалися полюванням, ігри були пов'язані з витривалістю й силою. У тих, які займалися рибальством, необхідною умовою було вміння плавати й ігри переважно пов'язувалися з водою. У племен, які жили головним чином за рахунок збирання врожаю, ритуальні ігри містили в собі спокійні рухові дії. Під дією абстрактного мислення рухи в деякою мірою почали набувати вже початкової осмисленої дії. Інтенсивність способу життя, застосування знарядь праці, оточуюче середовище, кліматичні умови неоднаково впливали на фізичний розвиток кроманьйонців [2; 6; 11; 12]. А отже й ігри також розвивалися неоднаково.

Збагачувались ігри та мали подальший розвиток не тільки за рахунок об'єднання племен, а також і внаслідок зіткнення між племенами за свої території, на яких вели господарство й полювання. Соціалізація давньої людини давала певний поштовх до прогресивнішого (на своїй стадії розвитку) ведення життя [1; 2; 13].

**Висновки.** Зберігаючи свою біологічну основу, людина протягом мільйонів років перетворювала рухливі ігри з інстинкту в соціальне явище. Гра в давні часи за своєю природою була наслідком спостереження за поведінкою тварин, явищами природи) з елементами рухового досвіду. Зміни природи, людини, виробничої діяльності, суспільних відносин сприяли соціалізації гри, яка стала необхідним засобом виховання й загартування організму.

#### *Література*

1. Борисковский П. И. Древнейшее прошлое человечества / Борисковский П. И. –Л.: Изд-во “Наука”, 1979. – 238 с.
2. Всемирная история : в 10 т. / М. Полтавский ; под ред. И. Лурье. – М. : Гос. Изд-во полит. лит., 1956. – 748 с.
3. Давидюк Ф. В. Давнє звичаєве право в ігровій культурі українців / Ф. В. Давидюк // Традиції фізичної культури в Україні : зб. наук. ст. – К. : ІЗМН, 1997. – 248 с.
4. Ибраев Л. И. Наяпитеки – предки людей и противоречия антропогенеза / Ибраев Л. И. – М. : ИНИОН, 1986. – 44 с.
5. Історія первісного суспільства : у 3-х т. – М. : [б. в.], 1983–1988.
6. Лосев А. Знак. Символ. Миф / Лосев А. – М. : Изд-во МГУ, 1982. – 480 с.
7. Плачинда С. Словник давньоукраїнської міфології / Плачинда С. – К. : Укр. письменник, 1993. – 64 с.
8. Поршнев Б. Ф. О начале человеческой истории / Поршнев Б. Ф. – М. : Мысль, 1974. – 487 с.
9. Рыбаков Б. А. Язычество древних славян / Рыбаков Б. А. – М. : Наука, 1994. – 606 с.
10. Сегеда С. Антропология : навч. посіб. / Сегеда С. – К. : Либідь, 2001. – 327 с.
11. Суханов И. В. Обычаи, традиции и преемственность поколений / Суханов И. В. – М. : Политиздат, 1976. – 216 с.
12. Тегако Л. Антропология : учеб. пособие / Тегако Л., Кметинский Е. – 2-е изд., испр. – М. : Новое знание, 2008. – 400 с.
13. Хрисанфова Е. Н. Эволюционная антропология / Е. Н Хрисанфова, И. В Перевозчиков. – М. : МГУ, 1991. – 320 с.
14. Цьось А. В. Закономірності розвитку фізичної культури / А. В. Цьось // Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я у сучасному суспільстві : зб. наук. пр. Волин. нац. ун-ту ім. Лесі Українки. – Луцьк : РВВ “Вежа” Волин. нац. ун-ту ім. Лесі Українки, 2009. – № 1 (5). – С. 19–23.

#### *Анотації*

*У дослідженні викладено історичний хід розвитку рухливих ігор на основі антропології, трансформації між поколіннями й передачі культурної інформації, від природних інстинктів до осмисленого практичного використання рухливих ігор у виховному процесі.*

**Ключові слова:** антропология, рух, гра, ритуал, дія, знаряддя праці.

**Сергей Мудрык. Подвижные игры от инстинкта к социализации.** В исследовании изложено исторический ход развития подвижных игр на основе антропологии, трансформации из поколения в поколение

*и передачи культурной информации, от естественных инстинктов к осмысленному практическому использованию подвижных игр в воспитательном процессе.*

**Ключевые слова:** антропология, движение, игра, ритуал, действие, орудия труда

***Serhii Mudryk. Movement Games From Instinct to Socialization.*** *In the article the historical development of based on anthropology movement games is investigated. Its transformation from generation to generation is depicted and the transmission of cultural information from the natural instincts to a comprehended practical use of movement games in the educational process.*

**Key words:** anthropology, movement, game, ritual, action, working tools.