

## Ігрова культура періоду рабовласницького ладу

Волинський національний університет імені Лесі Українки (м. Луцьк)

**Постановка наукової проблеми та її значення. Аналіз останніх досліджень.** Покоління, сформоване на духовних надбаннях предків, може утверджувати нову духовність, творити культуру, гідну сьогодення, продовжувати й розвивати культурно-історичні традиції.

У різні епохи свого духовного розвитку людина мріяла про можливість поєднати в собі міцність духу, розум мудреця й силу атлета. Цьому бажанню значною мірою сприяли рухливі ігри, які протягом багатовікової історії розвитку людства зазнавали змін, набуваючи різного призначення [7].

Про окремі аспекти ігрової культури в стародавні часи йдеться в працях [1; 2; 3; 4; 5; 6] Бінгем Джейн, Чандлер Фіони, Таплін Сема, Л. С. Васильєва, В. А. Греченко, І. В. Чорнія, В. А. Кушнерука, В. С. Полікарпова.

**Завдання дослідження** – на основі аналізу науково-методичної літератури визначити роль і місце рухливих ігор періоду рабовласницького ладу.

**Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження.** Різноманіття гра отримала в мідну, бронзову а потім і в залізну добу (табл. 1). Із приходом рабовласницького ладу гра соціалізується й набуває форм свідомого виховання.

Таблиця 1

### Сповідування культу в іграх у рабовласницькі часи

Античний світ	Древній Китай	Стародавня Індія	Північна й північно-східна Африка	Доколумбова Америка
Сповідування культу краси й гармонії тіла	Сповідування гармонії тіла, душі та природи	Сповідування культу землі, жінки, вогню, тварин. Жертвоприношення	Сповідування сонця, тварин (жук скарабей, бик Апіс), культ Фараона й смерті	Сповідування культу природи: птахи, тварини, рослини небесні світила
Фізичні вправи, ігри та ритуали спрямовані на будову тіла	Фізичні вправи, ігри, ритуали, медитація спрямовані на поєднання тіла, душі й природи	Фізичні вправи, ігри, ритуали спрямовані для переходу після смерті в інший світ (життя після смерті)	Фізичні вправи, ігри, ритуали спрямовані на уславлення царів, богів, безсмертя, шанування смерті	Фізичні вправи, ігри, ритуали пов'язані із силами природи, духами добра та зла. Підпорядкованість шаманам
<b>Ігри та ритуальні ігри пов'язані з працею на землі, полюванням, рибальством, будівництвом, сімейними стосунками, військовими подіями</b>				
Вплив на поведінку людей, регулювання їхніх відносин, формування масштабу поведінки (стандарти, еталони); вільне розгортання фізичних сил, настроїв, симпатій та антипатій	Моральне самовдосконалення, відносини між особистістю й суспільством, повага до старших, допомога ближньому, традиції родинних стосунків	Вплив каст на людину; за походженням, професією, звичаями, законами: – брахмани (жерці); – кшатрій (воїни); – вайши землероби, ремісники; – шудри (раби)	Віра людини в надприродні сили й небесні світила, обожнення предметів і тварин	Віра в надприродні сили, бережливе ставлення до рослин і тварин (усе живе має душу)

На початку мідної доби ігри розмежовуються на дитячі й дорослі та започатковуються змагальні ігри (метання, боротьба, стрільба з лука, вправи з вагою). Людет ву відома хроніка Малаласа із Сирії. Вона згадує царя Саула (палкий прихильник різноманітних змагань), який жив ще в XI ст. до н. е.

*Мідна доба*, енеоліт, халколіт (від латин. *aeneus* – мідний і грец. *λίθος* – камінь) – назва перехідного часу від неоліту до бронзової доби, яку застосовують археологи у зв'язку з появою й поширенням у той час виробів із міді (VIII–V тис. до н. е.). Мідні знаряддя вживалися поряд із кам'яними, які поступово відходили із вжитку на користь металу. Розпочався період удосконалення відтворювальних форм господарства в грі (землеробство, скотарство, полювання, рибальство, будівництво). Накопичення ігор відбувалося також за рахунок міжплемінного обміну або внаслідок їх суперечностей, осілого й кочового життя або пошуків нових місць, більш придатних для існування. На зміну первіснообщинному починає зароджуватися рабовласницьке суспільство.

*Бронзова доба* (IV тис. до н. е.) – історичний період, котрий прийшов на заміну енеоліту (мідна доба). Характеризується виготовленням і використанням бронзових знарядь праці та зброї, появою кочового скотарства, поливного рільництва, писемності, рабовласницьких держав.

Становлення рабовласницького ладу починає накладати свій відбиток на ігри, у які грали тільки панівні верстви, а раби тяжко працювали. Зароджується диференціація ігор. З'являються військові керівники, виникає культ вождя. Особливо це простежується в *залізну добу* (III–I тис. до н. е.).

У рабовласницькому суспільстві, що прийшло на зміну первіснообщинному, стосунки між людьми зазнали істотних змін. Рабовласники, утримуючи величезну армію рабів, несли свою культуру ру, яка була вигідна для них, перетворюючи ігри в політичну доцільність. Звичаї, традиції, зародки моралі первіснообщинного суспільства або відкидалися й замінювалися іншими, або пристосовувалися до умов рабовласницького ладу.

У добу металу в *античній культурі* сповідувався культ гармонії й краси тіла. Кам'яні плити, глиняні таблички, папіруси етрусків, хетів, ассирійців, єгиптян розповідають про певну вже на той час систему фізичного гарту. Однак лише за часів Стародавньої Греції, де наука, освіта, культура, мистецтво та філософія набули найвищого розквіту, фізичне виховання було проголошене основою життя й доведене до рівня культу. У V ст. до нової ери Олімпійські ігри (першу згадку про змагання в місті Олімп датовано 776 р. до Різдва Христового) стають традиційними та супроводжуються різними бенкетами, різноманітними рухливими іграми й розвагами, цінними подарунками, які тривали по декілька днів.

В Афінах створювалися школи, у яких навчалися трьох основних дисциплін – граматики, музики, гімнастики. У школу гімнастики (палестра) хлопчиків брали в шестирічному віці (тільки здорових). Вони, перебуваючи там більшу частину дня, навчалися фізичних вправ, військової справи й брали участь у змаганнях. Ураховуючи змужніння юнака, фізичне навантаження кожного року збільшували.

У навчальні заклади гімнасії (від слова “*γυμνος*” – голий, непокритий) приймали юнаків віком 14–16 років. Юні елліни вчилися володіти своїм тілом, стріляти з лука, метати спис і диск, боротися, в іграх навчалися основ військової майстерності. Після навчання вони ставали воїнами-легіонерами.

Античний світ був у постійних війнах. І для розширення своїх володінь, зміцнення своїх імперій, своєї культури (грецька, римська) дітей набирали в школи, у яких вони фізично загартовувалися. Це були школи виживання.

У *китайській традиційній культурі* (на відміну від античної) сповідувалася гармонія тіла, душі й природи. Основою культури було моральне самовдосконалення людини, яке впливало на збереження традицій взаємин між особистістю та суспільством, родинні стосунки, шанування старших і допомогу ближньому.

У II тис. до н. е. в китайській стародавній культурі етико-ритуальні принципи з відповідними їм нормами поведінки й моралі отримали назву “китайські церемонії”, які були позбавлені міфічного змісту. У церемонії відбувалось ігрове дійство, у котрому міфологія та релігія поступались етико-ритуальним нормам. Цей процес знайшов своє відображення у вченні Конфуція (551–479 рр.

до н. е.), яке у II ст. до н. е. було канонізовано й стало основою офіційної ідеології феодалного Китаю.

Дао (кит. 道 – шлях, що веде людину до вищого рівня її духовної та фізичної чистоти), тобто етична поведінка в грі, заснована на моралі соціального порядку. За китайською традицією духовне та фізичне вдосконалення людини в грі – це її шлях до одночасного розкриття нею природи речей, явищ і сутності власної природи, а саме: духовно-енергетична (космічна); кількісно-якісна (фізична); динаміка розвитку; максимальний потенціал; межі простору й часу; середовище.

В іграх закладалися принципи гуманності – *жень*. Сутність їх полягала в такому: *чжун* – відданості; *лі* – добродетності; *юн* – хоробрості; *мін* – кмітливості; *гун* – шанобливості; *сін* – вірності; *куань* – великодушності; *чуй* – доброти; *ті* – повазі до старших і вищих за суспільним становищем, *сяо* – повазі до батьків.

В основу ігор закладався принцип справедливості, який проявлявся через добродетельність. Там, де воно є, діяв закон дао.

У XIV ст. до н. е. сформувалася перша рабовласницька держава Ін. В інську епоху складено місячний календар, у якому із 12 частин зодіаку виділили в рік 24 сезони, що відповідають сезонному ритму природи. Саме ігри та ігрові дійства (ритуали) китайці почали використовувати в призначені святкові календарні дні.

Подальший розвиток ігрової культури відбувався в перших централізованих імперіях – династії Цін (221–207 рр. до н. е.) та династії Хань (206 р. до н. е.–220 р. н. е.).

За хронологією ігрова культура Китаю починається із середини II тис. до н. е. – III ст. н. е. Її можна поділити на такі періоди: Шан (Інь) – XVIII–XII ст. до н. е.; Чжоу – 1027–256 рр. до н. е.; Цін і Хань – III ст. до н. е. – III ст. н. е.

Ще один центр *культури ігрової цивілізації* – *Індія*. Перші її древні жителі – дравіди, яких протягом багатьох століть змінили численні племена, відрізняючись один від одного своєю культурою. Першими центрами індійської культури були Хараппа, Мохенджо-Даро, які існували вже в III тис. до н. е. на берегах річки Інду.

Індуська культура полягала в обоженні землі, жінки, вогню з обов'язковим жертвопринишенням і з неухильним здійсненням ігрових обрядів, покликаних забезпечити родючість. Жінку й землю індійці наділяли однаковими властивостями – народжувати та вирощувати.

В Індії як на людину, так і на ігрову культуру значний вплив мали касты – за походженням, професією, звичаями, законами: 1) *брахмани* (жерці) – лише вони здатні виконувати найважливіші ритуальні дійства; 2) *кшатрий* (воїни) – владний, благородний, також раджан – повелитель – представник другої за значимістю (після брахманів); варни староіндійського суспільства склалися з володарських воїнів; із цієї касты в Древній Індії вибиралися царі; 3) *вайши* (землероби, ремісники), чий обов'язок складають заняття землеробством, скотарством і виробництвом різних товарів; 4) *шудри* (раби) – найнижчий стан безправних слуг.

Ритуальні ігрові дійства в каст відрізнялись одна від одної за величністю виконання і жертвопринишенням.

Важливу частину в житті індійців у ритуальних дійствах складав культ тварин, дерев і загалом рослин. В іграх дійові особи перевтілювались у ці образи, щоб спрямовувати свої дії для переходу після смерті в інший світ (життя після смерті). Індійці свято вірили, що після смерті кожна людина перевтілюється у тварин, дерева та рослини. Можливо, у них вони вбачали тотемічних предків, єдино суцільних із людьми і явищами природи.

Процес *культурної ігрової та ритуальної взаємодії в Африці* (домінуючу роль відіграв Єгипет) проходив не тільки шляхом насильницького впровадження, але й вибірково, тобто зберігалися та вживалися лише ті межі ритуалу й гри, які відповідали світосприйманню населення, його традиціям і поглядам.

Африканська ігрова культура в контексті складної системи релігійних вірувань загалом була результатом здатності племен, імперій адаптуватися до умов річкової долини Нілу та джунглів.

Значну роль у підтримці ритуально-ігрових традицій відігравав постійний прошарок єгипетського населення в Куші як безпосереднього носія ігрової культури.

Уся історія розвитку ігрової культури племен, народів відбувалася завдяки природним умовам навколишнього середовища, винаходу нових й удосконаленню старих знарядь праці за рахунок завойовницьких воєн сильнішими державами, створюючи великі імперії (наприклад, Олександр Македонський – цар із 336 р. до н. е., полководець, творець світової держави, який підкорив половину світу: Малу Азію, Сирію, Єгипет, Персію, Середню Азію, Індію).

*Ігрова культура доколумбової Америки* перебувала в географічній ізоляції протягом декількох тисячоліть. Унаслідок цього, хоч гра й розвивалася за загальними законами, але для неї було характерне відставання в часі від основних світових цивілізацій – повільніший розвиток. Європейська колонізація фактично зруйнувала та знищила індіанську культуру й привела до їх забуття, що викликало необхідність заново їх відкривати.

Сучасна історична наука поділяє культуру доколумбових цивілізацій на Американському континенті на два великі етапи – найстародавніший і стародавній. Це пов'язано як із різним ступенем інтенсивності процесів формування класів і зрілості державних утворень, так і з тим, що між указаними періодами лежить проміжок (приблизно VIII–XII ст. н. е.), протягом якого відбувається розпад усіх перших державних утворень (найстародавніших); після цього ж періоду почали формуватися (у деяких випадках відроджуватися) держави й цивілізації, які, хоч і були сучасниками європейського Відродження, проте за характером суспільних відносин можуть належати лише до стародавніх.

Індіанські племена постійно ворогували між собою за територію, мисливські й землеробські угіддя. Тому можна припустити, що ритуали та ігрові дійства, головним чином, були направлені на перемогу над ворогом.

Значне поширення мали магічні обрядові ігрові дії – як індивідуальні, так і групові. Ускладнення суспільних відносин, формування племінної структури вели до зародження культури племінного бога. Під час утворення союзу племен серед богів поступово виділявся бог того племені, яке займало домінуюче становище в союзі. Цей процес піднесення богів посилювався з переростанням союзів племен у державу.

Основні регіони існування доколумбових цивілізацій – Месоамерика й Центральні Анди. Найдавніші цивілізації Месоамерики: ольмеки, майя, теотіуакан, тольтеки, тотонаки, сапотеки; у Центральних Андах, – відповідно, чавін, паракас, наска, мочіка та тіауанако.

Стародавні цивілізації як Месоамерики, так і Анд представлені територіально великими державами утвореннями типу імперій, до складу яких входили різні народи, найвідомішими з яких були цивілізації ацтеків (Мексиканське нагір'я), майя (півострів Юкатан, Гватемала), інків (Анди, Болівійське нагір'я), чибча (гірська Колумбія).

**Висновок.** Кожна імперія, завойовуючи землі, несла свою ігрову культуру й вбирала деякі елементи чужої. Утікаючи від завойовників, людина обживала нові землі, будувала нові поселення. Тим самим вона зберігала стару, створювала нову й розвивала свою культуру та передавала її із покоління в покоління, пристосовуючись до навколишнього середовища.

**Перспективи подальших досліджень** полягають у дослідженні культури ігрової діяльності в інших історичних періодах.

#### *Література*

1. Греченко В. А. Історія світової та української культури : підруч. для вищ. закл. освіти / В. А. Греченко, І. В. Чорний., В. А. Кушнерук, В. Режко. – К. : Література, 2000. – 464 с.
2. Васильєв Л. С. История Востока : в 2 т. / Васильєв Л. С. – М. : Высш. шк., 1994. – Т. 1. – 495 с.; Т. 2. – 495 с.
3. Безвершук Ж. О. Історія культури в термінах і назвах : словник-довідник / Безвершук Ж. О. – К. : Вища шк., 2003. – 400 с.
4. Бонгард-Левин Г. М. Древняя Индия. История и культура : сб. ст. / Бонгард-Левин Г. М. – СПб. : Але тейя, 2001. – 288 с.

5. Бінгем Джейн. Всесвітня історія : повна ілюстр. енцикл. / Бінгем Джейн, Чандлер Фіона, Таплін Сем. – К. : Країна Мрій, 2007. – 416 с.
6. Полікарпов В. С. Лекції з історії світової культури : навч. посіб. / Полікарпов В. С. – К. : Т-во “Знання”, 2006. – 359 с.
7. 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 : Волин. нац. ун-т ім. Лесі Українки, 2009. – № 3 (7) – С. 19–23.

**Анотації**

*У дослідженні проаналізовано культуру ігрової діяльності за становлення рабовласницького ладу, диференціацію ігор та ігрових ритуальних дійств за походженням, професією, звичаями, законами; сповідування культу, практичне використання рухливих ігор й ігрових ритуальних дійств у виховному процесі.*

**Ключові слова:** держава, імперія, ігрова культура, гра, ритуал, дія, культ.

***Сергей Мудрык. Игровая культура периода рабовладельческого строя.*** В исследовании анализируется культура игровой деятельности при становлении рабовладельческого строя, дифференциация игр и игровых ритуальных действий по происхождению, профессии, обычаям, законам; исповедование культа, практическое использование подвижных игр и игровых ритуальных действий в воспитательном процессе.

**Ключевые слова:** государство, империя, игровая культура, игра, ритуал, действие, культ.

***Serhiy Mudryk. Games Culture of Slave Regime.*** The culture of games during the period of slave regime establishment is investigated and differentiation of games according to origin, profession, laws and customs is made; the practical use of mobile games and playing rituals in educational process is studied.

**Key words:** state, empire, games culture, game, ritual, action, cult.