

ІСТОРІЯ ПЕДАГОГІКИ

УДК 796:008(292.552)

DOI <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2023.3.9>

С. Б. МУДРИК

кандидат наук з фізичного виховання і спорту,

доцент кафедри фізичної культури,

Комунальний заклад вищої освіти «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради,

м. Луцьк, Україна

Електронна пошта: vovchusko08@ukr.net

<http://orcid.org/0000-0002-6385-4009>

Н. В. ТАБАК

викладач вищої категорії, циклової комісії теорії та методики фізичного виховання,

Комунальний заклад вищої освіти «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради,

м. Луцьк, Україна

Електронна пошта: ntabak@Ipc.ukr.education

<http://orcid.org/0000-0002-8478-2075>

С. С. МАРЧУК

кандидат педагогічних наук, завідувач кафедри педагогіки та психології,

Комунальний заклад вищої освіти «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради,

Луцьк, Україна

Електронна пошта: marchuk_serhiy_step_2701@ukr.net

<http://orcid.org/0000-0001-8520-822X>

І. В. ЧЕМЕРИС

викладач циклової комісії шкільної, дошкільної педагогіки, психології та методик,

Комунальний заклад вищої освіти «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради,

м. Луцьк, Україна

Електронна пошта: irina.chemerys@gmail.com

<http://orcid.org/0000-0002-0767-8813>

ІГРОВА КУЛЬТУРА СТАРОДАВНЬОЇ МЕСОПОТАМІЇ

У статті викладено ігрову культуру міст-держав та перших світових імперій Вавилонського Межиріччя. Виступаючи в діалектичній єдності загального, гра виступає чинником розвитку людей і регулювання відносин між ними, постійно змінюючись в історичному процесі. Попри суттєві відмінності, у всі історичні епохи, кожен народ має дещо спільне в умовах і змісті ігрової життєдіяльності людей, формах їх співжиття, що знайшло своє втілення і в ігровій діяльності. Це стосується перших і найпростіших форм взаємин людей у грі: не вбивай і не кради, говори правду, дотримуйся обіцянки, тримай слово тощо. Висвітлено вплив суспільних відносин, законів, вірувань, збереження і географічне розширення гри. Із розвитком суспільних відносин, роль гри, як принципу духовного, психічного, розумового та фізичного розвитку поступово зростала. Завдяки суб'єкту, наділеному мисленням, який постійно поновлював свій життєвий досвід, гра ставала більш змістовною і необхідною. Вона набувала потенційної можливості адаптуватися до будь-яких умов. Гра певною мірою соціалізувалася, що надавало їй можливості набувати певних форм свідомого застосування, посилювало здатність пізнавати себе та навколишнє середовище. Розвиток гри зумовлювався виключно соціальними чинниками. У статті описано процеси культивування гри і надання їй певної форми і змісту. За мірою накопичення знань про вплив ігор на розвиток розумових, моральних і фізичних здібностей удосконалювалося розуміння про них. По-новому формувалась сутність гри як соціального явища. Представлено способи користування ігровою культурою Аккада, Шумера, Вавилону, Халдейської та Ассирійської імперій. Кожен народ створював нові ігри, використовуючи механізм ігрового мислення. Деякі

з цих ігор були тісно пов'язані з середньовічними ритуалами, міфами, легендами та календарними святами. Продемонстровано процес культивування культурно-ігрової та обрядової взаємодії, який відбувався не лише шляхом насильницького впровадження, а й вибірково, тобто зберігалися і використовувалися ті межі обряду та гри, які відповідали світогляду населення, місцевим традиціям і поглядам.

Ключові слова: держава, імперія, ігрова культура, гра, розвиток, становлення.

Постановка проблеми та аналіз останніх досліджень і публікацій. Довготривалий еволюційний шлях ігор від людини умілої (*Homo Habilis*) до людини розумної (*Homo Sapiens*) показує поступове перетворення ігрових дій від інстинктивно-споглядальних до встановлення норм соціальної поведінки, застосування їх для навчальних і виховних потреб.

Розвиток гри для людства розповсюдження її по континентам мало величезне значення не тільки для формування фізичної людини, а й для розвитку культури гри, яка сотні тисячоліть на кожному етапі еволюції людини вбирала в себе різні форми руху і на основі мислення (продуктивного, інтелектуального, реалістичного, інтелектуального, інтуїтивного, теоретичного, творчого, оціннісного) та аналізу перевіряла ці рухи у смислові дії.

Людина – суспільна істота, наділена свідомістю. І в міру накопичення наших знань про вплив ігор у побуті і в педагогічній практиці на розвиток розумових, психічних, моральних і фізичних здібностей удосконалюється розуміння про них. По-новому виражається сутність гри як соціального явища, визначаються цілі, завдання і шляхи її реалізації.

В кожного народу є свої ігри, які тісно пов'язуються з віковими обрядами, міфами, легендами та календарними святами. Вони стають традиційними і визначають різноманітний характер дії та спрямовуються на виховання суспільного, соціального і особистого життя.

У сучасній науковій літературі та у підручниках з культурології, історії Стародавнього Сходу та історії розвитку фізичної культури ([Тюрменко : 96–99]; [Музильов : 16–21]; [Яртись, Мельник : 71–78]; [Полікарпов : 58–74]; [Лубський, Лубська : 63–67]; [Бабіко, Дмитрук : 14–17]; [Степанюк, Гречанюк, Малярченко : 33–40]; [Школа, Золочевський : 36–37]) практично не висвітлюються питання щодо розвитку ігрової культури давніх цивілізацій. А саме, становлення ігрової культури на різних територіях і в різні історичні періоди розвитку суспільства, як цілісної соціальної сис-

теми, людської спільноти певного типу (родові і сімейно-споріднені, соціально-класові, національно-етнічні, територіально-поселенські спільності).

Про окремі аспекти світової ігрової культури Стародавнього Сходу говориться у працях [Рибалко, Гриб : 15–18]; [Губарев : 29–30]; [Гаврюшенко, Шейко : 56–82]; [Голованов : 72–99]. Тому і постає питання дослідити і доповнити історію фізичної культури еволюцією гри, їх сутність на кожному етапі розвитку людської цивілізації.

Мета статті. На основі аналізу історичної, науково-методичної літератури з'ясувати роль і місце рухливих ігор у світовій культурі Вавилонського Межиріччя.

Виклад основного матеріалу дослідження. Рухливі ігри – невід'ємний атрибут людини, набутий в результаті навчання, розвитку людини, суспільства. Вони передаються із покоління в покоління за допомогою мови, рухових дій та інших знакових систем і засвоюються незалежно від біологічної обумовленості.

Формування фізичного типу *Homo sapiens* проходило в тісному зв'язку з розвитком людського суспільства. Хоча рухливі ігри в минулому мали суто біологічне підґрунтя, втім у процесі еволюції гомінідів в іграх закріплювалися передусім ті ознаки, котрі сприяли трудовій діяльності й утвердження чимраз довершених рухових дій і форм суспільних відносин. Отже, біологічні та соціальні чинники розвитку гри тісно перепліталися між собою, виступаючи в діалектичній єдності розвитку моралі, одна із параметрів ідеалу, на який орієнтується гра.

З розвитком суспільних відносин роль гри як принципу духовного, психічного, розумового і фізичного розвитку поступово збільшувалася. Завдяки суб'єкту, наділеному мисленням, який постійно поновлює свій життєвий досвід, ігри стають більш змістовними і необхідними. Вони набули потенційної можливості адаптуватися до будь-яких кліматично-географічних умов. Отже, подальший розвиток гри зумовлювався виключно соціальними чинниками.

Осмислений зміст гра набуває у період створення міст-держав і перших імперій Стародавнього Світу.

Месопотамія, яка охоплювала 3200–539 рр. до н.е., – колиска світової цивілізації. Такі державні утворення, як Аккад, Шумер, Вавилон, Халдейська та Ассирійська імперії користувалися створеними й нагромадженим суспільством іграми. Соціальне життя перших створених держав та імперій стало визначати способи користування ігровою культурою. Оволодіння цими способами характеризує процес культивування людиною гри – надання певної форми і змісту.

У Шумері Прамати всього суцього була Намму, яка дала початок небу (Ан) і землі (Ки) [Левчук : 72], [Лубський, Лубська : 129]. В аккадських текстах вона вже майже не зустрічається, оскільки там йде мова про домінування чоловічого начала. У іншому шумерському міфі говориться про Енліля, що означає “подих повітря” [Шумерські боги та богині : <https://avareurgente.com/uk/shumerski-bohy-ta-bohyni>]. За їхніми уявленнями Енліль був першим носієм руху, а значить і носієм ігрової культури. Культ різних богів були зведені в єдину систему і створили єдиний пантеон на чолі з ніппурським богом-царем Енлілем [Левчук : 72–73].

За III династії Ура у Шумері велику увагу приділяли освіті. Прикладом може слугувати цар Шульгі, який особистим розпорядженням наказав брати до шкіл якомога більше дітей, причому дозволив приймати і дітей з незначних та не чиновницьких родин. Школи називали едуби (шумерською é-dub-(b)a) – школа в пізньодинастичному Шумері та в ранньовавилонський період. В них разом вчилися діти різного віку та ступеня підготовки. У цих школах навчалися письму для адміністративно-канцелярської роботи, в пізніші часи – вивчали релігійні та ритуально-обрядові ігрові дійства з текстами [Виховання і навчання на Стародавньому Сході: https://stud.com.ua/72317/pedagogika/vihovannya_navchannya_starodavnomu_shodi].

Розпорядок життя школяра описано й в тексті за часів династії Іссіна в якому: вільних днів на місяць – три дні, різних свят на місяць – три дні [Едуба : <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D0%B4%D1%83%D0%B1%D0%B0>], інші дні – навчання. Очевидно, що у вихідні

дні діти і підлітки грали в різноманітні ігри, а у святкові на честь богів і царів відбувалися ритуали та обряди які містили в собі елементи ігрових дій. У Шумері спеціально був створений річний календар обрядів для святкування і шанування богів, на яких відбувалися ігрові дійства з танцями.

Після розпаду Шумеро-Аккадського царства на території Месопотамії поступово починає набирати оберти у створенні держави та становленні і розвитку гри Вавилону. Будучи спадкоємцем стародавнього Шумеру, Вавилон сприйняв досягнення ігрової культури і доповнив її новим змістом. Ігри стали ритуально-демонстративними і поступово наповнювалися елементами змагального характеру із залученням дітей.

На розвиток культури ігрової діяльності Вавилонії вплинув найвідоміший і найповніший, висічений на камені, збірник законів Хаммурапі, що датується 1800–1750 рр. до н.е. Текст законів налічує 282 статті, пролог та епілог [Лубський, Лубська : 79–80]. У деяких статтях містяться закони про моральне відшкодування при нанесенні тілесних ушкоджень або спричинення смерті не тільки під час бійки, а навіть у грі [Закони Хаммурапі: <http://ibib.ltd.ua/zakonyi-vavilonskogo-tsarya.html>].

Так, у 206-й статті йдеться мова про поранення під час бійки – людина повинна поклястись: “Я вдарив його випадково” і заплатити лікарю за лікування потерпілого. Очевидно, цей закон стосувався не тільки дорослих, а й діти підпорядковувалися йому. Бо під час гри вони могли проявляти надмірну агресивність і наносити ушкодження іншому гравцю. Тоді батьки відшкодовували за лікування потерпілої дитини.

Те, що батьки відповідали за виховання дітей говориться у статті 29. Син, якщо він ще малий і не в змозі нести службу свого батька, то його вихованням займається мати. Їй відходить третя частина землі і садку.

Ці статті вказують на відношення царства Вавилону до фізичного розвитку і збереження здоров'я людини. Навіть лікарям, котрі зроблять хворому тяжкий надріз бронзовим ножом, що спричинить її смерть, – відрізали пальці (ст. 218), або спричиняли смерть рабові мушкенума (вільна, але неповноправна людина Давнього Вавилону) – відшкодовувався раб за раба (ст. 219).

Необхідність видання законів пояснює сам цар Хаммурапі у вступі: «Дати сяяти справедливості

в країні, щоб знищити беззаконня і зло, щоб сильний не гнобив слабого».

Щоб сильний не утискував слабого, щоб зробити справедливість сироті і вдові, щоб у Вавилоні-місті, главу якого вознесли Анум і Елліль”. (Анум – в шумеро-аккадській міфології бог неба. Елліль – в шумеро-аккадській міфології бог-покровитель Ніппура, найдавнішого центру шумерського племінного союзу).

“Я – Хаммурапі, цар справедливості, якому Шамаш дарував правду! Мої слова відмінні, мої діяння не мають рівних! Тільки для безрозсудного вони – порожне, але мудрому вони створені для дотримання.

Якщо ця людина відноситиметься з повагою до моїх постанов, які я накреслив на своїй стелі, не відкине моїх законів, не спотворить моїх слів, не змінить моїх указів, ця людина, – нехай Шамаш зробить довгим його скіпетр, як мені” [Закони Хамурапі: <http://ibib.ltd.ua/zakonyi-vavilonskogo-tsaryu.html>].

У цих законах починає прослідковуватися моральна сторона відносин між гравцями, турбота про здоров’я і збереження життя людині.

Структура вавилонського суспільства в епоху Хаммурапі свідчить про рабовласницький його характер. У законах проводиться різко відчутна межа між вільними громадянами і рабами. І за кожне протизаконне діяння, незалежно від соціального положення, йде покарання. Якщо гравець неправильно повів себе у грі – він обов’язково буде покараний незалежно від того, який статус займає в суспільстві.

Месопотамська ігрова традиція лягла в основу ігрової діяльності практично усіх народів Середземномор’я. Постійні війни, удосконалення зброї, розширення території, занепад держав наклало відбиток на розвиток ігрової культури.

Поєднавши ігрову культуру часів шумеро-аккадських і вавилонських міст-держав, можна отримати уявлення про історію розвитку і становлення гри Асирійської імперії.

Розвиток культури Асирійської імперії розділяють на три періоди – Староасирійська, Середньоасирійська і Новоасирійська культури.

Староасирійська ігрова культура почала своє існування у північній Месопотамії над верхньою течією річки Тигр і займала невелику територію. Суспільство цього царства складалося з велико-сімейних громад, що включали декілька поко-

ління найближчих родичів. Вони тривалий час зберігали пережитки родових ігрових ритуалів.

В Старій Ассирії починає розвиватися рельєфне мистецтво на плитах з мармуровидного вапняку, що частково розмальовувалися мінеральними фарбами. На них простежуються традиційні риси месопотамської культури, в яких передається в мультиплікаційному стилі послідовність моментів найрізноманітніших сцен – урочисті процесії, бенкети, релігійні обряди, ігри, полювання, військові баталії, жорстокі розправи тощо.

В кінці Староасирійського і на початку Середньоасирійського періодів складається збірка законів, які характеризуються винятковою жорстокістю покарань, безправністю рабів і жінок. Жінка зовсім не впливала на ігрову культуру. За законами Ассирійської держави вона була призначена тільки для догляду за дітьми, домашньої роботи і втіхи чоловіка. Дівчаток змалку виховували у покорі і служінню чоловікові. За найменший непослух їх суворо карали.

Жорстокість моралі ассирійської суспільства, з його невисокою релігійністю, переносилася і на ігрову культуру.

Стародавня ігрова культура, незважаючи на свій помітний застій, все ж таки з часом зазнала зміни: помінялися акценти, навіть віра і відправлення ігрових дійств у ритуалах. Як віра, так і ігрова культура Ассирії, не в усьому співпадала з культурою Вавилонії. Найвищий розквіт ігрової культури відноситься до Ассирії приблизно до VII століття до н.е., коли цар Тиглатпаласар III (745–727 р. до н.е.) вперше створив регулярну армію за кошти держави з чіткою організацією завдяки розділенню на загони піхоти і бойових колісниць, а також на окрему кінноту.

Можна припустити, що в іграх серед солдатів починають прослідковуватися елементи організаційних дій, які направлені на дисципліну армії та окремого солдата. Хоча, в першу чергу, утримання армії, в прямому розумінні, напряму залежало від жорстоких законів (ухилення від законів, наказів і армійських приписів під час служби приводило до смертної кари), але дотримання цих законів поступово зорганізовувало ігри. Введення елементарних правил під час боротьби, кулачних боїв, боїв зі зброєю, колісничних перегонів давало можливість солдату залишитись живим і продовжувати свою військову службу.

Серед культурних досягнень гри в давні часи можна назвати Перську імперію при Ахеменідах, які створили місячний календар. З того часу ритуальні ігрові дійства стали проводитися у визначені календарні дні, приурочені сільськогосподарським роботам та божествам. Ігрова культура почала пристосовуватися до календарного року Вавилонського Межиріччя.

Персидські завоювання і об'єднання десятків народів в єдину державу сприяли розширенню ігрового і географічного горизонту її підданих.

Дискусія. Незважаючи на досить низький інтерес до етнографічного дослідження ігрової культури Стародавнього Світу, а саме використання рухливих ігор у виховному процесі, можна сказати, що ця тема недостатньо піднімалася в наукових колах. Рухлива гра на всіх етапах розвитку суспільних відносин була і залишається основним елементом тілесного розвитку в дитячому віці. Констатацією є той факт, що кожний народ має свої унікальні і неповторні рухливі ігри, які передаються із покоління в покоління. Оскільки соціум сприймає ці ігри, то їх можливості необхідно досліджувати, зберігаючи їх самобутність і використовувати у навчально-виховному процесі.

Висновки. Гра як один з основних елементів системи еволюційного фізичного і культурного розвитку людини повинна розгляда-

тися: демографією – вивчення закономірностей відтворення, залежності гри від природних умов, міграції, чисельності, територіального розміщення і складу населення та їх зміни; етнологією – зв'язок ігрової культури з природою, вивчення процесів формування і розвитку різних етнічних груп, їх ідентичності, форми їх культурної самоорганізації, закономірності їх колективної поведінки і взаємодії, взаємозв'язку особи і соціального середовища. До етнології відносяться: лінгвістика (звукові і смислові зв'язки в ігровій культурі та міжкультурної взаємодії); символікою (зв'язки рухів, знаків, жестів в ігровій культурі та міжкультурної взаємодії); лінгвістикою (звукові і смислові зв'язки в ігровій культурі та міжкультурної взаємодії); міфологією (персоніфікована, наочно-образна дія, несвідомо художня форма гри у якій подаються явища природи і суспільного життя); соціалізацією (зв'язки ігрової культури в соціальній організації, процес становлення поведінки, норм і цінностей); психологією (становлення психіки, національно психологічна особливість ігрової культури людей).

Перспективи подальших досліджень. У подальшому плануємо простежити міжпоколінну трансформацію розвитку ігрової культури від осмисленого практичного використання їх у виховному процесі до збереження культурної спадщини кожного народу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Левчук Л. Т. Історія світової культури : Навчальний посібник. 3-тє вид., перероб. і доп. Київ : Центр учбової літератури, 2010. 400 с.
2. Лубський В.І., Лубська М. В. Історія релігій: підручник для студ. вищ. навч. закл. Київ : Центр навчальної літератури, 2004. 696 с.
3. Виховання і навчання на Стародавньому Сході. URL: https://stud.com.ua/72317/pedagogika/vihovannya_navchannya_starodavnomu_shodi (2023, серпень, 29).
4. Едуба URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D0%B4%D1%83%D0%B1%D0%B0> (2023, вересень, 6).
5. Закони Хамурі. URL: <http://ibib.ltd.ua/zakonyi-vavilonskogo-tsarya.html> (2023, серпень, 15).
6. Шумерські боги та богині URL: <https://avareurgente.com/uk/shumerski-bohy-ta-bohyni> (2023, серпень, 23).

REFERENCES

1. Levchuk L. T. (2010). Istoriiia relihii : Navchalnyi posibnyk. 3-tye vyd., pererob. and dop. Kyiv : Tsentr uchbovoi literatury. [in Ukrainian].
2. Lubskyy V. I., Lubskaa M. V. (2004). Istoriiia relihii: pidruchnyk dlia stud. vyshch. navch. zakl. Kyiv : Tsentr navchalnoi literatury. [in Ukrainian].
3. Vykhovannia i navchannia na Starodavnomu Shhodi. URL: https://stud.com.ua/72317/pedagogika/vihovannya_navchannya_starodavnomu_shodi (2023, August, 29).
4. Eduba. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D0%B4%D1%83%D0%B1%D0%B0> (2023, September, 6).
5. Zakony Khamurapi. URL: <http://ibib.ltd.ua/zakonyi-vavilonskogo-tsarya.html> (2023, August, 15).
6. Shumerski bohy ta bohyni. URL: <https://avareurgente.com/uk/shumerski-bohy-ta-bohyni> (2023, August, 23).

S. B. MUDRYK

*Candidate of Sciences in Physical Culture and Sports,
Associate Professor at the Pulpit of Physical Culture,
Municipal Higher Educational Institution "Lutsk Pedagogical College"
of the Volyn Regional, Lutsk, Ukraine
E-mail: vovchusko08@ukr.net
<http://orcid.org/0000-0002-6385-4009>*

N. V. TABAK

*Lecturer of the Highest Category, Cyclic Commission of Theory and Methods of Physical Education,
Municipal Higher Educational Institution "Lutsk Pedagogical College"
of the Volyn Regional, Lutsk, Ukraine
E-mail: ntabak@ipc.ukr.education
<http://orcid.org/0000-0002-8478-2075>*

S. S. MARCHUK

*Candidate of Pedagogical Sciences,
Head of the Department of Pedagogy and Psychology,
Municipal Higher Educational Institution "Lutsk Pedagogical College"
of the Volyn Regional, Lutsk, Ukraine
E-mail: marchuk_serhiy_step_2701@ukr.net
<http://orcid.org/0000-0001-8520-822X>*

I. V. CHERMERS

*Lecturer of the Cycle Committee of School, Preschool Pedagogy, Psychology and Methods,
Municipal Higher Educational Institution "Lutsk Pedagogical College"
of the Volyn Regional Council, Lutsk, Ukraine
<http://orcid.org/0000-0002-0767-8813>*

PLAYING CULTURE OF AN ANCIENT MESOPOTAMIA

Gaming culture of cite-states and first world empires of Ancient Mesopotamia is outlined in this article. Speaking of dialectical unity of the general, game acts as a factor for people's development and helps to regulate relationships between them, constantly changing throughout history. Every nation in all historical eras despite its significant differences has something in common in rules and context of gaming livelihood of people, forms of their coexistence, which found its embodiment also in game activities. It applies to the primary relationships between people in game: do not kill and steal, say the truth, keep a promise, keep a word etc. Here the impact of social relationships, laws, beliefs, preservation and geographical expansion of game is covered. The role of game as a principle of spiritual, psychic, mental and physical development gradually increased with the development of social relations. Due to the subject gifted with thinking and who had been constantly developing his life experience, game became more meaningful and necessary. It started to gain an ability to adapt any conditions. Game socialized to some extent, that provided opportunities to acquire certain forms of conscious application. The processes of game cultivation and giving it a certain form and content are described in the article. Understanding of games has been developing along with the accumulation of the knowledge about the impact of games on improving mental, moral and physical abilities. The essence of game as a social phenomenon is formed in a new way. The ways of using the game culture of Akkad, Sumer, Babylon, Chaldean and Assyrian empires are presented here. Every nation created new games using the mechanism of game thinking. Some of these games were closely related to medieval rituals, myths, legends and seasonal folk holidays. Formation of the slave system left its mark on the game. Only members of ruling elites could participate in games while slaves were working hard. Game differentiation was born. The process of cultivation of cultural, game and ritual interaction is demonstrated, which took place not only through forced introduction, but also selectively, i.e. those boundaries of ritual and game that corresponded to the worldview of the population, local traditions and views were preserved and used.

Key words: state, empire, playing culture, game, development, establishment.