

Л.О. Шатіло

## «ІГРИ» НА ПЛОСКИХ ПОВЕРХНЯХ НЕО-ЕНЕОЛІТИЧНОЇ ДОБИ ПІВДЕННО-СХІДНОЇ ЄВРОПИ



*Розглядається гіпотеза, згідно з якою деякі артефакти (астрагали, конуси та предмети з системою лунок) доби неоліту та енеоліту з території Південно-Східної Європи могли використовуватися як приладдя для проведення давніх «ігор» або вішувальних практик.*

*К л ю ч о в і с л о в а:* Південно-Східна Європа, неоліт, енеоліт, «ігри», астрагали, конуси, гральні дошки.

На території Південно-Східної Європи<sup>1</sup> за доби ранніх землеробів (неоліт, енеоліт) виявлено низку предметів, призначення яких викликає дискусії. Це астрагали<sup>2</sup>, фішки<sup>3</sup> та плоскі предмети з системою отворів. Деякі дослідники вважають, що вони могли використовуватися як інвентар для проведення «ігор»<sup>4</sup> (Биби́ков 1953, с. 201; Маркевич 1981, с. 170—171;

<sup>1</sup> Детальніше про межі Південно-Східної Європи див.: Шатіло 2012, с. 110—118.

<sup>2</sup> Астрагал — таранна кістка метатарзального суглоба. У свійських і диких парнокопитних тварин вона має специфічну форму і при падінні на горизонтальну поверхню може опинитися на одній із чотирьох сторін (Стрельник, Хомчик, Сорокина 2009, с. 34), усі сторони кістки різні. Через цю властивість астрагали здавна використовували для ігор або ворожіння (як прототип грального кубика). Для гри або ворожіння найкраще підходили дрібні астрагали, що належали вівцям, козам тощо.

<sup>3</sup> У літературі немає однієї назви для них: конуси, маленькі глиняні конуси, мініатюрні глиняні предмети (фігурки), конічні глиняні печатки на круглій основі, об'ємні знаки, хлібці, глиняні вироби геометричних форм, дископодібні вироби, кульки, напівсфери, лінзоподібні диски, маленькі диски, гудзики, декоративні та інші предмети, циліндри, жетони, вушні затикачки, затикачки для носа, глекоподібні фішки, прямокутні вироби невідомого призначення тощо (Видейко 1987, с. 32—33; Budja 1998, с. 222; Видейко 2004, с. 469—471).

<sup>4</sup> Під «іграми» розуміється категорія предметів, відомих в англомовній літературі як «board games», а в російській мові як «настільні». В спеціальній літературі подібні ігри іноді називають «сидячими». Проте часто в такі ігри грали просто на «дошці», прокресленій у скелі, на піску або землі, тобто поверхня для «гри» створювались прямо на конкретному місці. Через це для більшої коректності та зручності пропонуємо вживати термін «площинні» для цілої групи «ігор», які будуть розглянуті в статті.

© Л.О. ШАТІЛО, 2015

Chokadziev 1995, с. 141—147; Чохаджиев 2007, с. 124—125, 291—293; Shatilo 2011, р. 112—116). Однак автори, по-перше, не завжди наводять аргументацію на користь такого твердження, а, по-друге, не розглядають ці категорії речей комплексно. З іншого боку, є доволі потужний пласт літератури, присвяченої давнім іграм — їх походженню, еволюції тощо (напр.: Bell 1980; Тайлор 1989, с. 66—73; Binsbergen 1996). Але цим авторам предмети з Південно-Східної Європи, очевидно, невідомі. Поза тим, у цих роботах знову ж таки практично немає цілісного аналізу сукупності можливих речей, які могли використовуватися для проведення «ігор». Основна увага приділяється походженню та опису дошок або гральних площин, аналіз фішок чи астрагалів майже відсутній. Також є низка праць, присвячених конусам, півсферам та іншим подібним виробам, які, залежно від трактування, фігурують під різними назвами, але версія щодо ігрового призначення цих речей у них не розглядається (Budja 1992; 1998; Prjatelj 2007). Зробимо спробу детальніше проаналізувати можливість використання декількох груп артефактів з Південно-Східної Європи для «ігор». Предмети для таких «ігор» пропонується розглядати в комплексі.

### Артефакти з Південно-Східної Європи

Астрагали відомі, зокрема, на території Румунії (Бонтешти) та Болгарії (Мадара, Коджа-Дермен), в Україні (наприклад, поселення Лука Врублівецька, Поливанів Яр)<sup>5</sup> (Биби́ков

<sup>5</sup> До цієї групи знахідок С.М. Бібіков пропонував додати фаланги биків з отвором посередині. Подібні речі знайдені на трипільських поселеннях Лука

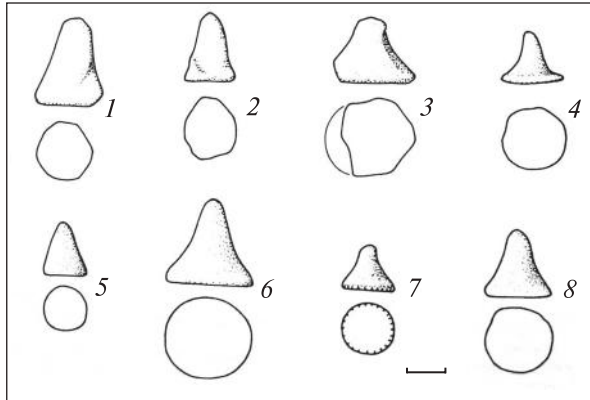


Рис. 1. Глиняні «конуси» з поселень: 1–3 — Моверна вас; 4 — Ходмезувасархелі-Вата; 5 — Породін; 6 — Пловдив-Ясса тепе; 7 — Ізвоаре; 8 — Езерово-Варна (за М. Буджою 1998)

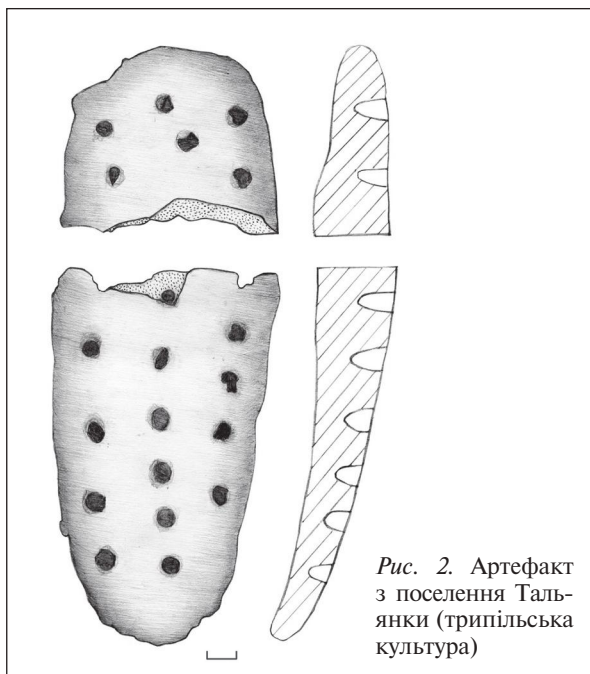


Рис. 2. Артефакт з поселення Тальянки (трипільська культура)

1953, с. 201; Маркевич 1981, с. 170–171). Невеликі предмети з глини (конуси, півсфери) доволі часто трапляються на території Південно-Східної Європи (рис. 1). Ці предмети з'явилися за раннього неоліту та з певними перервами побутовали до кінця енеоліту: Неа-Нікомедія, Караново 1 і 2, культури Старчево-Криш-Кереш, культура лінійно-стрічкової кераміки, Вінча, Прекукутень, Кукутень-Трипілля та ін. (Бибиков 1953, с. 201; Маркевич 1981, с. 170–171; Budja 1998; Prijatelj 2007). Окрім фішок і астрагалів, у зазначеному регіоні є знахідки ще

Врублівецька, Сабатинівка II та в Болгарії — Мадера Русе, в печері Моровица. Він вважав, що фаланги могли бути продовженням місцевої донеолітичної традиції та використовуватися як астрагали (Бибиков 1953, с. 201).

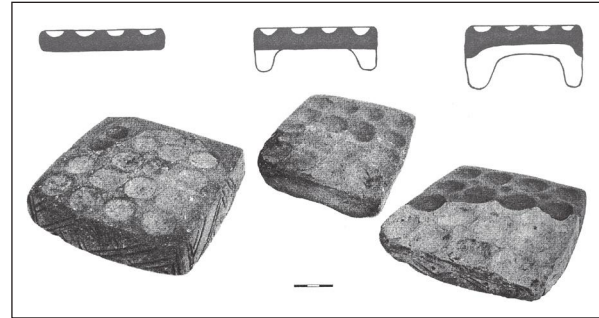


Рис. 3. «Предмети з ямками» (за С. Чохаджиевим 2007)

однієї категорії, яку не можна трактувати однозначно — це предмети різного розміру та форми, на які нанесена система лунок.

До таких належить предмет незвичної форми, виявлений у 2003 р. на поселенні Тальянки трипільської культури (Круц, Корвин-Питровський 2005, с. 16–17, 41, 44; Shatilo 2011). Від нього вціліло два фрагменти (завдовжки 13 і 6,5 см, завширшки 8,0 см), за якими можна відновити первинну форму овалу (рис. 2). Артефакт деформований через вторинний випал. На верхній площині виробу нанесено загостреним предметом, 0,7 см у діаметрі, три ряди круглих ямок. Невиразні фрагменти схожих виробів знайдені в 30-і р. XX ст. на трипільських поселеннях Костіша та Кадіївка<sup>6</sup> (середній Дністер).

За часів раннього енеоліту «предмети з ямками» були доволі поширені в басейні р. Струма, в Південно-Західній Болгарії (Chokadziev 1995; Чохаджиев 2007, с. 124–125, 291–293). Речі цієї категорії являють собою невеликі квадратні дошки зі сторонами від 10 до 15 см, з 16 отворами, розміщеними в чотири ряди. Дошки поділяють на чотири варіанти (рис. 3). Такі артефакти доволі численні (наприклад, на поселенні Слатіно, знайдено 75 екз.). Крім поселення Слатіно вони відомі й на інших поселеннях в районі р. Струма-Сітагруа, Струмско, Болгарчево (Elster, Renfrew 2003, pl. 11. 27), а також, можливо, Перник (Радунчева 1981, с. 14, рис. 3, 1) і Коларово (Перничева 2001, с. 125, дошка 43. 13). Дошки декоровані в основному комбінаціями з прямих і ламаних ліній, ромбовими та меандровими мотивами, рідше — спіралями (Chokadziev 1995, р. 141–147; Чохаджиев 2007, с. 124–125, 291–293).

Таким чином, є низка предметів, які можуть розглядатися (за однією з версій) як приладдя для «гри». Варто уточнити, що поняття «гра»

<sup>6</sup> Вони були інтерпретовані Т.С. Пассек як підставки під статуетки (Пассек 1949, с. 95, 117)

для позначення таких предметів первісної епохи вживається виключно умовно, цей термін не повністю відображає їх функціональне призначення. Більшість «ігор» могли бути пов'язані з віщувальними та гадальними практиками, які ряд дослідників вважають первинними. Проте використання для таких артефактів словосполучень «предмети для ворожіння» чи «гадальний інвентар» також не видається коректним, оскільки ці дії у первісних суспільствах провадилися не лише з використанням таких речей. Крім того, астрагали, фішки та дошки могли використовуватися з різною метою або бути поліфункціональними. Ці речі можна називати приладдям для «площинних ігор», оскільки в пізніші часи такі предмети використовували для проведення «справжніх ігор», що задокументовано писемними джерелами.

### Аналогії

Речі, дуже схожі на артефакти з Південно-Східної Європи, відомі з неолітичної доби. Конуси з'явилися наприкінці IX тис. до н. е. в докерамічному неоліті в Південно-Західній Анатолії (Чайоню, Гритель, Кан-Хасан), у Леванті (Айн-Газал, Ієрихон, Бейсамун, Бейда, Мегиддо), а також у Північній Месопотамії (Беззкин 2000, с. 334—338).

Перші «дошки» так само датуються неолітом. Одна з найраніших походить з поселення Аїн Гхазал, Йорданія, VI тис. до н. е. (рис. 4-а). Дві цілі дошки та фрагмент знайдено в Бейдхі. Ще одну дошку знайдено в неолітичному шарі в місцевості Чагха Сефід у Західному Ірані (Rollefson 1992, р. 1—5).

За доби бронзи артефакти такого типу були поширені на значній території Близького Сходу та Єгипту. Згодом ігри на площині з'явилися в багатьох цивілізаціях Старого та Нового світу (Murray 1952; Bell 1980; Schädler, Dunn-Vaturi 2009). Збереглися деякі назви таких ігор — сіга, сенет, го тощо (Smith 1956; Rothöhler 1999, р. 10—23; Romain 2000, р. 11—38). Не знаючи правил гри, дослідники часто називають кожну конкретну знахідку по-своєму — «гра на 58 дірок», «гра на 30 квадратів» тощо, тобто умовно-описово (Dunn-Vaturi 2010). Іноді їх називають за місцем знахідки — гра типу «ур», або за характерною особливістю — «собаки та шакали» (Dunn-Vaturi 2000, р. 107—111). Щодо дошок для гри, то вони були різноманітні за формою (коло, квадрат, прямокутник, птах, жаба, скорпіон та ін.), за матеріалом (дерево, кістка, глина) та за характером «полів» для фі-

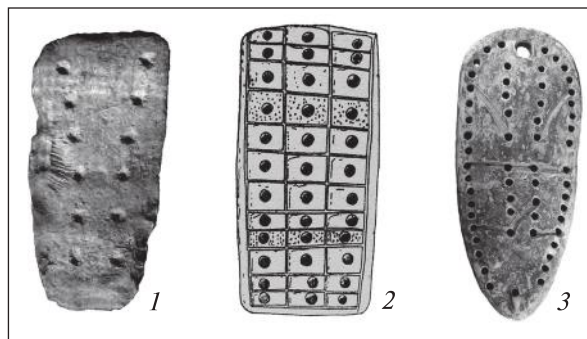


Рис. 4. Гральні дошки: 1 — з поселення Аїн Гхазал (за Г. Ролефсоном 1992); 2 — з поселення Сузи (за А. Дунн-Ватурі 2010); 3 — «Гра на 58 дірок», Тепе Сіалк (за А. Дунн-Ватурі 2010)

шок. Подібні «ігри» не завжди мали спеціальну основу. Так у Давньому Єгипті їх можна відшукати на дахах храмів (Ancient Board ...). Схожі системи отворів, вибиті у скельному ґрунті, знайдено на пам'ятках набатейської культури в давній Петрі (там само).

### Класифікація

Видається доречним поділити наявні дошки (або поверхні для гри) за формою лунок на три основні типи:

- 1) з маленькими вузькими лунками (рис. 4);
- 2) з великими отворами, що мають пологі краї (рис. 5-в);
- 3) з плоскою поверхнею, яка може умовно розмежовуватися, наприклад, на квадрати (рис. 5, г).

Виділення трьох типів поверхонь для подібних «ігор» можливе лише при розгляді значного пласту різночасових знахідок, зокрема й етнографічних аналогій. Та все ж такий поділ є принциповим, оскільки всі три види потребують різного роду фішок. Якщо на дошці першого типу в отвір можна вставити лише одну (видовжену та тонку) паличку-фішку, то в другому передбачається можливість заповнення лунки декількома предметами. Для третього типу найзручнішими будуть конуси або півсфери з плоским низом. У цьому відношенні цікавий виріб з Ірану, з поховання джирофтської культури (Schädler, Dunn-Vaturi 2009), де, можливо, зафіксовано процес трансформації вузьких лунок для фішок (тип 1) у накреслені квадрати (тип 3) (рис. 4, 3).

Виявити власне фішки під час розкопок проблематично. Якщо йдеться про дошки з маленькими лунками, то фішки представляли собою маленьку паличку, що часто завершувалася голівкою тварини — кішки, коня, мавпи, собаки, шакала та ін. (рис. 6). Такі предмети знайде-



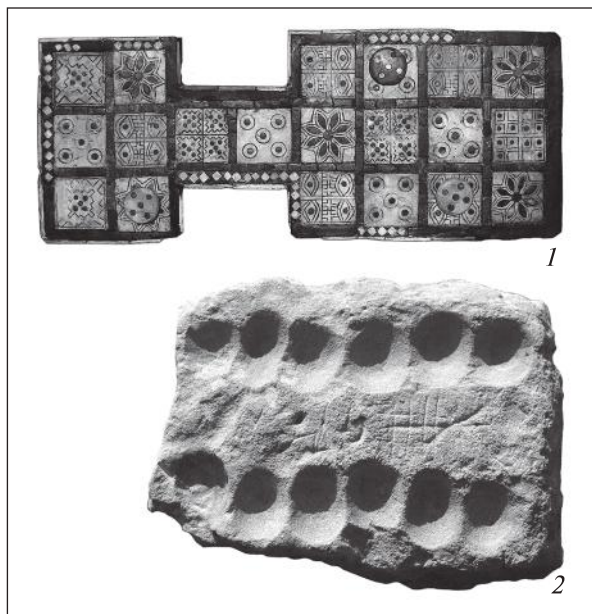


Рис. 5. Гральні дошки: 1 — для гри типу «Ур» (за П. Ромайном 2000); 2 — для манкали з Белградської фортеці (за В. Вікі та Й. Вукові 2010)

ні в Єгипті (рис. 7; Dunn-Vaturi 2000). Найчастіше вони були виготовлені з дерева (через що їх майже не знаходять в інших регіонах), рідше — з кістки. Фішки з кістки часто інтерпретують як шпильки або іграшки (там само 2000). Для ігор з великими лунками як фішки використовувалися найрізноманітніший матеріал — зерна, камінці, насіння, що підтверджується численними етнографічними свідченнями. Для гри на дошці з плоскою поверхнею підходили маленькі предмети у вигляді конусів або напівсфер, які найкраще представлені та нині відомі в значній кількості (рис. 8).

### Етнографічні паралелі

Щодо етнографічних паралелей подібним іграм, то найкраще вони досліджені на прикладі гри манкала. У світі нараховується близько 279 назв цієї гри або, точніше, групи ігор (Voogt 1999; 2000). Зовні дошки схожі на артефакти перших цивілізацій. На них (або просто на землі, що, за етнографічними даними, іноді навіть популярніше за власне дошки) наноситься система з широких лунок з пологими стінками (Voogt 1999). Такі дошки можна віднести до другого типу за запропонованою класифікацією. Як правило, на дошках для манкали є спеціальні заглибини для фішок по боках, так зв. корзинки. Фішками слугує найрізноманітніший матеріал (найчастіше той, що є під руками) — зерна, палички, мушлі, камінці

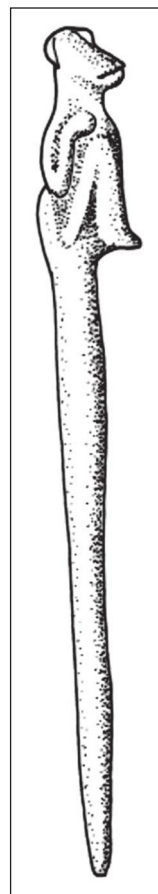


Рис. 6. Фішка із завершенням у вигляді фігури мавпи з поселення Сузі (за А. Дунн-Ватурі 2000)

(рис. 9; 10). До цієї групи «ігор» належать неолітичні артефакти з Йорданії, деякі знахідки з Єгипту та прокреслені на скелі «дошки» з Петри (рис. 11; Ancient Board ...). Звичайно, це лише припущення, оскільки перші зафіксовані письмові свідчення про манкалу належать до середньовічного часу, коли вона розповсюджувалася паралельно з ісламом (Binsbergen 1997; Wiki, Vukovi 2010).

Отже, площинні «ігри» на вигляд доволі різні. Через це виділення трьох типів поверхонь для гри видається актуальним. Це дозволяє уточнити термінологію — наприклад, предмети з вузькими лунками навряд чи можна буде відносити до ігор типу манкала. З іншого боку, це допоможе більш чітко розглядати сам матеріал. Наприклад, якщо звернемося до пред-

метів з Південно-Східної Європи, то вони також розпадаються на три типи — трипільські «дошки» можна віднести до першого типу, де в якості фішки можна було використовувати видовжену палицю. Предмети «з ямками» можна віднести до другого типу, що передбачає заповнення лунок різними дрібними предметами, а численні фішки могли використовуватися на плоскій поверхні, тобто в третьому типі (або ж для інших цілей). Такий поділ показує синхронність побутування різних варіантів «ігрових» артефактів у Південно-Східній Європі.

Хоча предмети для «ігор» надзвичайно різноманітні, є те, що об'єднує ці речі в одну категорію. Для «гри» потрібна власне поверхня, фішки, а також іноді гральний кубик або його заміник (наприклад, «кості») <sup>7</sup>. Поза тим, лунки на поверхні зроблені не в хаотичному порядку, а утворюють певну систему та зазвичай розміщені паралельно. Ці риси поєднують «ігри» на площині, які, на думку В. Бінсбергена, були надкультурним явищем у давньому світі та, попри відмінності, були дуже схожі (Binsbergen 1996).

<sup>7</sup> Здебільшого знайти весь «ігровий» комплект на одному поселенні не можна (Dunn-Vaturi 2000, p. 109).

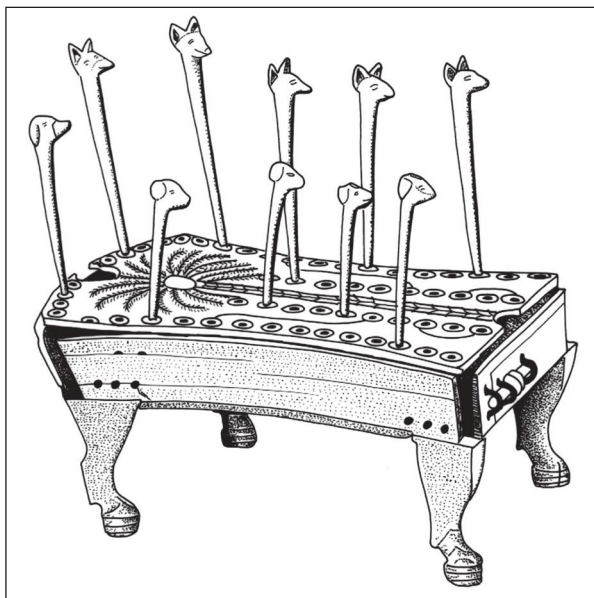


Рис. 7. Гра у вигляді пальмового дерева, Фіви, Єгипет (за А. Дунн-Вагурі 2000)

### Аналіз

Таким чином, означені речі мають спільні риси і між собою, і з предметами з Південно-Східної Європи. На ранньоземлеробських дошках з цього регіону лунки теж утворюють систему, а фішки за формою ідентичні. Але постає запитання, чи коректно аналізувати зазначені речі в контексті «ігрового» інвентарю? Для подібних предметів ранніх цивілізацій це засвідчують писемні джерела, так само як і етнографічні аналогії. Артефакти первісних часів «німі», крім того, вони не такі виразні, особливо «трипільські дошки». Сам факт того, що ці речі можна віднести до кола «ігрових» доволі суперечливий, і не всі дослідники поділяють таку думку (Budja 1998; Видейко 2004). Тож варто детальніше їх проаналізувати, аби не піддатися спокусі шукати прояв гри в певних знахідках. Треба зрозуміти, чи могли неолітичні та енеолітичні предмети з Південно-Східної Європи потенційно використовуватися для «гри».

Один з відомих дослідників походження площинних ігор В. Бінсберген вважає, що є декілька контекстів, аби ідентифікувати певний предмет як «ігровий» (Binsbergen 1997):

- унікальний контекст, коли артефакт, який може бути інтерпретований як гральна дошка або ігрова частина, був знайдений серед інших синхронних йому;
- повторювальний, систематичний контекст для будь-якого новознайденого артефакту за умови існування більш ранніх аналогій, які наукове співтовариство вже погодилося

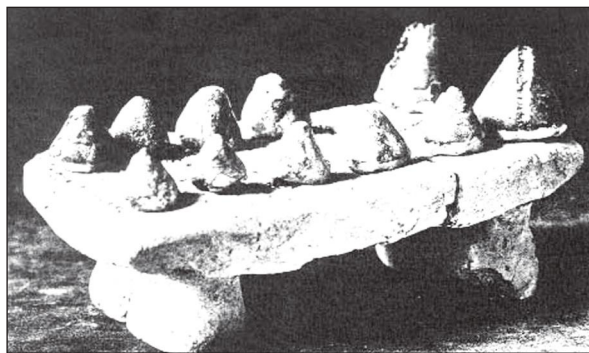


Рис. 8. Дошка з фішками, Ел Махасни, Єгипет (за П. Романом 2000)

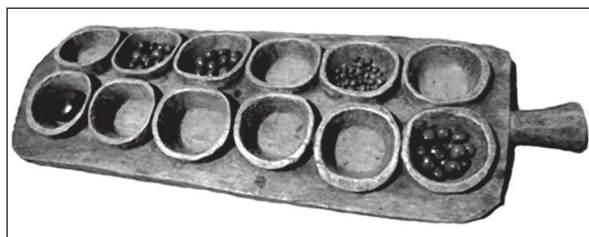


Рис. 9. Традиційна дошка для манкалі з фішками

вважати «ігровим», а також схожих знахідок, пов'язаних у просторово-часовому сенсі з артефактом, про який ідеться, хоча вони можуть інтерпретуватися і як неігрові;

- інтерпретаційний контекст, представлений відносно рідко, коли фахівець має дуже детальні знання щодо фактичних практик (гри) людини, або за наявності текстових свідчень про артефакти чи подібні об'єкти.

Автор також застерігає, що «археологія та культурна антропологія виявили гру як плідну тему, будь-який артефакт тепер ризикує бути інтерпретований з боку гри так само, як покоління тому така інтерпретація як «культовий» або «ритуальний об'єкт» була настільки стандартною, що можна було задатися запитанням, як з усією цією магією та ритуалами люди в минулому ще знаходили час, щоб виробляти і споживати харчі» (Binsbergen 1997, р. 23). Якщо ж речі не «вписуються» в наведені В. Бінсбергеном контексти і ми не можемо бути певні, що маємо справу з «настільними іграми», варто провадити детальніший аналіз знахідок, зокрема і з Південно-Східної Європи. Для цього слід оцінити кількість (масовість) предметів і час побутування та спробувати розглянути можливість їх використання як ігрового приладдя.

Кількість трьох категорій артефактів з Південно-Східної Європи різна. Якщо фішки є доволі масовим матеріалом, то «дошок» відомо дуже мало. Однією з причин цього може



Рис. 10. Традиційна дошка для манкали з Олінда Келії (за А. Вуготом 2000)

бути погана збереженість археологічного матеріалу. Для «гри» також не обов'язково потрібна була спеціально виготовлена поверхня — підходив і пісок, і земля. Крім того, археологи не завжди можуть інтерпретувати матеріал, не знаючи аналогій. Через це подібні речі не часто потрапляють до каталогів. Кількість і різновиди подібних речей, схоже, може бути більша.

Час побутування таких речей також різний. Якщо фішки відомі з раннього неоліту до енеоліту включно, то дошки й астрагали знаходять на пам'ятках лише доби міді. Всі три категорії предметів у Південно-Східній Європі з'явилися пізніше, ніж на Близькому Сході. Враховуючи, що неолітизація Південно-Східної Європи могла відбутися за участі мігрантів з Близького Сходу (напр.: Тодорова, Вайсов 1993; Todorova 1995; Титов 1996; Ozdogan 1999; Perles 2001; 2003), то й прилади «для гри» могли поширюватися разом з цим населенням. Ці більш ранні речі, схоже, мали те саме призначення, що й знахідки з Південно-Східної Європи. Щоб зрозуміти, чи могли всі ці предмети бути «ігровим» інвентарем, звернемося до проблеми походження ігор на площині.

### *Проблема походження ігор на площині*

Час і місце походження «ігор» простежити практично неможливо, тому, якщо ми спробуємо наблизитися до розуміння причин їх виникнення, можна буде зрозуміти, і коли це сталося. З цього приводу маємо різні погляди. Перший полягає в тому, що ці речі виникли з суто розважальною метою, тобто як різновид дозвілля, другий зводиться до того, що сучасні ігри є первісним пережитком ворожіння.

Першу концепцію найширше представив Х. Мюррей, якого вважають класичним істо-

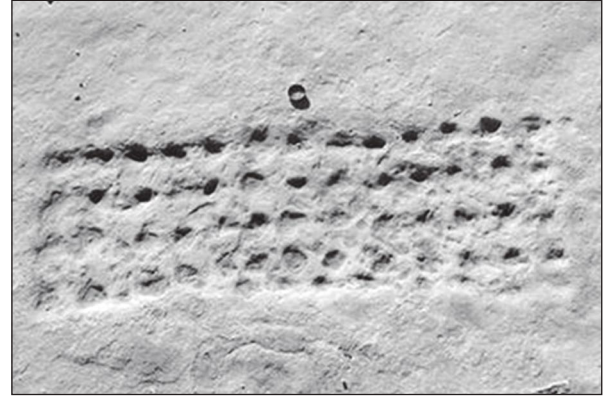


Рис. 11. Гральна «дошка» вибита в скельному ґрунті, Петра (за Ancient Board ...)

риком виникнення ігор і який присвятив свою діяльність збору інформації щодо ігор на різних континентах, починаючи від найдавніших часів, а також склав їх класифікацію та бібліографію (Murray 1952). Він вважав, що ігри були наслідком появи вільного часу, а також стверджував, що немає жодного зв'язку між іграми та практикою ворожіння.

Протилежної думки дотримувався американський антрополог С. Кулін, який вивчав ігрові практики американських племен на північ від Мексики. Він був переконаний, що походження ігор слід шукати в практиках пророкування та ворожіння (Culin 1907). Порівнюючи ігри в «цивілізованому» суспільстві та «варварському», він дійшов висновку, що за певної подібності, між ними є принципова різниця: «цивілізовані» люди грають для розваги та щоб заповнити час, а «варвари» — для ворожіння та проведення священних дій. На користь своїх поглядів він навів гральні карти, які й зараз використовуються для ворожіння. Отже, С. Кулін пов'язував виникнення ігор не зі свідомим винаходом, а пережитком тих далеких часів і умов виживання, за яких вони побутували в магічних обрядах, головним чином, як засіб ворожіння. Ці «ігри», ґрунтуючись на певних фундаментальних уявленнях про Всесвіт, характеризуються певною подібністю та ідентичністю в усьому світі (Culin 1907).

Наприкінці ХХ ст. у полеміку з Х. Мюрреєм вступив В. Бінсбергер, який у своїй праці навів численні паралелі між площинними «іграми» та геомантиєю (ворожінням на землі). Автор пов'язує виникнення «ігор» на плоскій поверхні з добою неоліту, а раніше, на його думку, їх шукати марно (Binsberger 1997).

З переходом до землеробства відбулися значні зміни в способі життя давнього населення. Змінилась і сама свідомість людей. З роз-



витком цієї галузі стали вагомішими поняття простору та часу, відбулося перевизначення людиною цих понять (Binsbergen 1997).

Культивуючи рослини та приручаючи тварин, людина почала змінювати природу відповідно до своїх потреб. Водночас певна частина навколишнього середовища (простору) повинна була бути відмежована (куди діяльність інших спільнот не поширювалася). *«Це було необхідно для того, щоб займатися землеробством і визначити право власності як на землю, так і на вирощуване на ній. ... Цей простір, власне «поле», мав, у свою чергу, свій внутрішній поділ, а винахід плуга автоматично систематизував цю трансформацію в більш-менш прямі борозни»* (там само, р. 15).

Що ж до поняття часу, то сезонність, яка, без сумніву, була відома ще палеолітичним мисливцям/збирачам, стала дуже важливою за доби неоліту. Залежно від зміни річного циклу, землероб заздалегідь планував підготовку землі, проведення сівби та збору врожаю в ті періоди, коли вони були найпродуктивнішими (тобто, очікування було розрахованим, спрямованим на своєчасні дії людини з підготовки ґрунту, посадки, прополки та збору врожаю в призначений час).

Саме аналіз формальних маніпуляцій з простором і часом дозволив В. Бінсбергену зробити припущення про виникнення ворожіння, як і площинних «ігор» у добу неоліту. Описуючи конкретну образність манкалі та геомантії, він звертає увагу на те, що вона, в першу чергу, простежується протягом неоліту в контексті занять тваринництвом, землеробством, мисливством, протоастрономією та культом землі (Binsbergen 1997).

І в грі, і у ворожінні відносини між людиною та її фізичним середовищем, а також між людиною та її соціальним середовищем (з їх конфронтацією та конкуренцією) схематизуються і переносяться на «гральну» дошку, де діють встановлені правила, де є партнери, вороги чи відьми. Вони уособлюються матеріальними об'єктами (фішками), часто антропоморфними, що рухаються у своєму замінику в часі та просторі — як правило, взаємодіючи з іншими особами, представленими подібним чином (там само).

Фундаментальним образом (основною схемою) на площині для манкалі є серія з кількох паралельних ліній, часто накреслених на землі, з низкою ямок, зроблених уздовж ліній. Така сіткоподібна схема, характерна як для манкалі («го» та для інших площинних ігор), так і для геомантії-ворожіння, безумовно, нагадує поділені поля (Smith 1956; Binsbergen 1997).

Для успішного виконання землеробських робіт і занять тваринництвом повинні були бути створені форми соціальної організації з чіткою системою правил і цінностей. Така система регуляції стосунків за певними правилами (правилами гри) пронизує усі аспекти соціальної поведінки будь-якої людської культури — ритуальні, мовні, художні, сімейні та суспільні. Однією з основних ознак «ігор» на площині є також наявність правил і розробка стратегій. Статистичні міжкультурні порівняння показують, що стратегія ігор — таких, як манкала — зазвичай характерна для суспільств з певним рівнем структурованості. С. Сімпсон і В. Бінсберген вважають, що є певний зв'язок між формальними правилами гри та складнішим характером спільнот, які виникли в результаті неолітичної революції (Binsbergen 1997).

На останок В. Бінсберген вказує на те, що не варто виключати паралельного, а не послідовного розвитку ворожіння та гри манкала. Можливо, обидві діяльності були пов'язані з одними речами та, ймовірно, розроблялися пліч-о-пліч з використанням тих само приладів на тлі змін, що сталися в неоліті.

### *Етнографічні джерела*

Для підтвердження міркувань щодо неолітичного (землеробського) контексту появи площинних ігор дослідники звертаються до етнографічних джерел, у першу чергу, до даних про сімейство ігор манкала, оскільки вони: 1) можливо, є одними з найархаїчніших, що дійшли до наших днів; 2) досі дуже поширені, зокрема в доволі ізольованих від глобалізованого світу племен (рис. 12).

Землеробський символізм манкалі зафіксований передусім у термінах, що вживаються у процесі «гри». У всіх її варіантах і по всій території поширення один хід називається «посів», де гравці можуть потрапити в так зв. «голод», коли всі лунки одного гравця стають порожніми. Деякі варіанти назв цієї гри перекладаються як «магічне засівання». Лунки на дошці або видовбані в землі називаються «будинки» (Culin 1894, р. 597), «поля» (Driedger 2000) або «загін для худоби» (обгороджене місце).

Спостереження також показали низку обмежень, пов'язаних з грою. Так, у традиційних громадах не кожний і не завжди міг грати в манкалу. Гра часто обмежувалася не тільки статтю, віком і статусом, а й простором і часом. Для низки територій Африки манкала, головним чином, гра дорослих чоловіків. Жінки зде-

більшого не допускаються до неї (Ророва 1976, р. 440). В Азії ситуація була дещо інша: в Індії (Claus 1987) і на Мальдівах є деякі варіації манкалі, в які дозволяється грати тільки жінкам і дітям (Voogt 1999, р. 108), а на о. Ява — виключно молодим дівчатам з благородних сімей.

Манкала зазвичай пов'язана з різними урочистостями, церемоніями та ритуалами. У багатьох племен найкращим часом для гри в манкалу є похорон, весілля та ізоляція, що передують пошвах хлопчиків (Townshend 1979, р. 794—796). Спостереження демонструють зв'язок гри з поховальними звичаями. В Індонезії на гру в манкалу накладалося табу в усіх випадках за винятком періоду трауру, після смерті коханої, під час неспання та церемоній, пов'язаних з похованням (Binsbergen 1997). У манкалу часто грають також для того, щоб викликати дощ або стимулювати ріст рослинності, через що найкращим часом для гри був період посухи, а під час сезону дощів використовувати насіння як фішки заборонялося (Ророва 1976, р. 440).

Ще однією важливою характеристикою манкалі та геомантії є дуалізм. Як ворожіння, так і ігри характеризуються не лише наявністю формальних правил, але й насиченістю цих правил фундаментальними структурними темами (наприклад, такими основними опозиціями, як парне/непарне, чоловіки/жінки, життя/смерть, білий/чорний), які формують основу для багатих образів і динаміки проведення сесії при ворожінні або грі (Binsbergen 1996).

Як бачимо, етнографічні джерела засвідчують глибоку сакралізацію ігор типу манкала, їх важливу соціальну роль і зв'язок з ворожінням на землі.

Отже, аналіз контексту походження площинних ігор підтверджує потенційну ймовірність існування подібних практик у ранньоземлеробських культурах Південно-Східної Європи. Тож інтерпретація декількох груп артефактів з цього регіону як інвентарю для «ігор» цілком можлива. В першу чергу це стосується астрагалів і дошок. Щодо конусів і півсфер, то питання тут набагато складніше (їх використання слід обговорити окремо).

### *Конуси та півсфери*

Сучасні автори практично не розглядають можливість зв'язку цих маленьких виробів з «іграми»<sup>8</sup>. Серед теорій про їхнє призначен-

<sup>8</sup> Їх розглядають як печатки для нанесення фарби на тіло або посуд і навіть для прикрашання хліба, як

ня однією з найпопулярніших є гіпотеза, згідно з якою їх використовували для підрахунку різних предметів — зерна, тканин тощо<sup>9</sup> (Schmandt-Besserat 1992; 1996). Варто зауважити, що ця концепція вибудована на матеріалах із Месопотамії предцивілізаційного часу. Питання, чи потребувала неолітична економіка складної системи підрахунку залишається відкритим. Для того, аби розглядати конуси та півсфери виключно в цьому ключі, потрібна додаткова аргументація. З іншого боку, ці маленькі предмети могли бути багатофункціональними (Perles 2001; Prijatelj 2007). Форма фішок для площинних «ігор» у Стародавньому світі (рис. 8) ідентична конусам і півсферам (напр.: Romain 2000, р. 16). Для кращого розуміння маленьких виробів з Південно-Східної Європи варто було б не виключати ймовірність використання їх (або їхньої частини) як приладдя для «ігор» на площині.

Таким чином, зазначені тут категорії предметів, що на перший погляд є доволі «сумнівними» артефактами, які складно атрибутивати, насправді відкривають широкі можливості з дослідження ранньоземлеробських спільнот Південно-Східної Європи. По-перше, дослідники, розглядаючи ці речі як ігровий інвентар, прагнуть зрозуміти саме населення, що їх використовувало. Так, В. Маркевич здійснив аналіз «трипільських ігор», щоб дослідити рівень інтелекту гравців, і дійшов висновку, що для гри були потрібні аналітичні розумові здібності, вміння добре рахувати та вправність (Маркевич 1981, с. 170—171). С. Чохаджиев вважає, що «предмети з ямками» є атрибутами для розважальної гри, а це, на думку автора, може бути індикатором наявності вільного часу та, можливо, «не-

предмети для укладення договорів по обміну тощо (Budja 1998; Perles 2001; Prijatelj 2007).

<sup>9</sup> Д. Шмандт-Бессера впустила гіпотезу, відповідно до якої усі фішки стародавнього світу використовувалися для мнемонічних цілей (запам'ятовування інформації), а в епоху Урука (IV тис. до Р. Х.) ці фішки почали запечатуватися у глиняні конверти, на яких попередньо були зроблені відтиски фішок. Через певний час на глиняних конвертах-табличках стали робити лише відтиски фішок, а згодом їх просто малювали. Так, на думку автора, зародилася ідея писемності (коли конверт був замінений на плоску табличку). У монографії Д. Шмандт-Бессера наводиться таблиця співвідношень п'яти десятків типів фішок з найдавнішими знаками ієрогліфічного письма. Вони охоплюють такі поняття як вівця, корова, собака, хліб, масло, мед, пиво, різні види одягу, метал тощо. Втім, ця гіпотеза поділяється не всіма, але переважна більшість дослідників все ж погоджуються із тим, що месопотамські фішки IV тис. до Р. Х. являли собою складну знакову систему.





Рис. 12. Гра в манкалу, Іаньянія, Фірантсоа, Мадагаскар (за А. Вуготом 1999)

однорідної соціальної структури, що була сформована на початку енеоліту» (Чохаджиев 2007, с. 125). Проте, якщо не виходити з позицій виключно розважальної причини появи подібних предметів, реконструкції будуть дещо іншими.

По-друге, ці артефакти з Південно-Східної Європи слугують важливим аргументом у побудові деяких моделей як неолітизації, так і появи енеоліту. Деякі вчені розглядають конуси та півсфери як одну зі складових «неолітичного пакета» (Cilingiroglu 2005) і, аналізуючи хронологію шарів з подібними знахідками, вказують на можливі маршрути освоєння регіону (Vudja 1998). Так, для К. Перле маленькі вироби з глини постають одним з аргументів на користь «стрибокподібної» моделі неолітизації. Мігранти являли собою розрізнене насе-

лення з різних поселень, яке було невдоволене своїм життям. Це підтверджується, крім інших аргументів, знахідками у Греції конусів, які походили, ймовірно, з пам'яток Передньої Азії (Perles 2001; 2003). Таким чином, конуси активно долучаються до вивчення різних аспектів історії Південно-Східної Європи за ранньоземлеробської доби.

Нарешті, астрагали, фішки та дошки з розглянутого регіону, демонструючи зв'язок з більш ранніми аналогіями з Близького Сходу, додають нові дані до загальної історії розвитку площинних ігор (або ж до розвитку подібних предметів, якщо не вважати їх «ігровими»). На превеликий жаль, ці знахідки все ще залишаються зовсім не «включеними» до загальної «бази даних» про площинні «ігри».

*Березкин Ю.В.* У истоков месопотамской письменности и государства. Рец. на: Schmandt-Besserat, Denise. Before Writing. — Austin, 1992. // Археологические вести. — 2000. — 7. — С. 334—338.

*Бибиков С.* Раннетрипольское поселение Лука-Врублевская на Днестре. — М.; Л., 1953 (МИА. — 38).

*Видейко М.Ю.* Глиняные знаки-символы трипольской культуры. Актуальные проблемы историко-археологических исследований // Тез. докл. VI Респ. конф. мол. археологов. — К., 1987. — С. 32—33.

*Видейко М.Ю.* Об'ємні глиняні символи трипільської культури // Енциклопедія трипільської цивілізації. — К., 2004. — Т. 1. — Кн. 1. — С. 469—471.

*Круц В.А., Корвин-Пиотровский А.Г.* Исследование поселений-гигантов трипольской культуры в 2002—2004 гг. — К., 2005.

*Маркевич В.И.* Позднетрипольские племена Северной Молдавии. — Кишинев, 1981.

*Пассек Т.С.* Периодизация трипольских поселений (3—2 тысячелетие до н. э.). — М.; Л., 1949 (МИА. — 10).

*Перничева Л.* Сондажни проучвания в землището на с. Коларово // Материали за археологията на Средна Струма. — София, 2001. (Разкопки и проучвания, XXVII).

*Радунчева А.* Праисторически селища (V—II хил. пр. н. е.) Перник. Поселищен живот на хълма Кракра. — София, 1981. — Т. I.

*Стрельник М.А., Хомчик М.А., Сорокина С.А.* Гральні кості (II тис. до н. е. — XIV ст. н. е.) з колекції Національного музею історії України // Археологія. — 2009. — № 2. — С. 34.

- Стрельник М.О., Сорокіна С.А., Хомчик М.А. Ігри давнього населення України // Теорія та історія культури. — К., 2010. — С. 46—54.
- Тайлор Э.Б. Первобытная культура. — М., 1989.
- Титов В.С. Неолит Карпатского бассейна. Исследования и материалы. — М., 1996.
- Тодорова Х., Вайсов И. Новокаменната епоха в България (краят на VII—VI хилядолетие). — София, 1993.
- Хейзинга Й. Homo Ludens в тени завтрашнего дня. — М., 1992.
- Чохаджиев С. Неолитни и Халколитни Култури в Басейна на Река Струма. — Велико Търново, 2007.
- Шатіло Л. Ранній неоліт Південно-Східної Європи: окреслення меж регіону // Праці центру пам'яткознавства. — 2012. — 24. — С. 110—118.
- Ancient Board Games and the Nabataeans // Copyright Can Books (2003) <http://nabataea.net/games3.html>
- Bell R. Board and Table Games from Many Civilizations. — New York, 1980.
- Biki V., Vukovi J. Board Games Reconsidered: Mancala in the Balkans // Етноантрополошки проблеми н. с. год. 5. — 2010. — св. 1. — Р. 183—209.
- Binsbergen W. Time, Space and History in African Divination and Board-games // Time and Temporality in Intercultural Perspective: Studies Presented to Heinz Kimmerle. — Amsterdam, 1996. — P. 105—125.
- Binsbergen W. Board-games and Divination in Global Cultural History: a Theoretical, Comparative and Historical Perspective on Mankala and Geomancy in Africa and Asia (1997) // [http://www.shikanda.net/ancient\\_models/gen3/mankala/mankala1.htm](http://www.shikanda.net/ancient_models/gen3/mankala/mankala1.htm); [http://www.shikanda.net/ancient\\_models/gen3/mankala/mankala2.htm](http://www.shikanda.net/ancient_models/gen3/mankala/mankala2.htm)
- Budja M. Pечатniki v neolitskih naselbinskih depozitih v Sloveniji // Porocilo o raziskovanju paleolita, neolita in eneolita v Sloveniji. — 1992. — XX. — P. 95—110.
- Budja M. Seals, Contracts and Tokens in the Balkans Early Neolithic: Where in the Puzzle // Documenta Praehistorica. — 1998. — XXX. — P. 115—130.
- Chokadziev St. On Early Social Differentiation in the Struma River Basin: The Evidence from the Slatino Settlement // Prehistoric Bulgaria. — Madison, 1995. — 22. — P. 141—147.
- Cilingiroglu C. The Concept of «Neolithic Package» Considering its Meaning and Applicability // Documenta Praehistorica. — 2005. — XXXII. — P. 1—13.
- Claus P.J. Mancala (Cenne) in Tulu Myth and Cult // <http://www.ciil-ebooks.net/html/folklore2/ch9.htm>
- Culin S. Mancala, The National Game of Africa // Annual Report of the U.S. National Museum. — 1894. — P. 597—606.
- Culin S. Games of the North American Indians // Twenty fourth Annual Report of the Bureau of American Ethnology. 1902—1903. — 1907. — P. 1—840.
- Driedger W. Michezo ya Mbao — Mancala in East Africa // <http://www.driedger.ca/mankala/Man-1.html>, <http://www.driedger.ca/mankala/Mankala.pdf>
- Dunn-Vaturi A.-E. «The Monkey Race». Remarks on Board Games Accessories // Board Games Studies International Journal for the Study of Board Games. — Leiden, 2000. — N 3. — P. 107 — 111.
- Dunn-Vaturi A.-E. Board Game, the So-called «Game of 58 Holes» // Near Eastern Antiquities: Iran, Musée du Louvre. — 2010.
- Elster E., Renfrew C. Prehistoric Sitagroi: Excavations in Northeast Greece, 1968—1970 (2) // The Final Report, Monumenta Archaeologica. 20. Cotsen Institute of Archaeology at UCLA. — Los Angeles, 2003. — Pl. 11, 27.
- Murray H.J.R. A History of Board-games Other than Chess. — Oxford, 1952.
- Ozdogan M. Northwestern Turkey: Neolithic Cultures in between the Balkans and Anatolia // M. Ozdogan, N. Basgelen Neolithic in Turkey. The cradle of civilization. — Istanbul, 1999. — P. 203—223.
- Perlès C. The Early Neolithic in Greece the First Farming Communities in Europe. — Cambridge, 2001.
- Perlès C. An Alternate and Old Fashioned View of Neolithization of Greece // Documenta Praehistorica. — 2003. — XXX. — P. 99—113.
- Popova A. Les mankala africains (African Mankala) // Cahiers d'Études Africaines. — 1976. — 16 (63/64).
- Prijatelj A. Digging the Neolithic Stamp-seals of SE Europe from Archaeological Deposits, Texts and Mental Constructs // Documenta Praehistorica. — 2007. — XXXIV. — P. 231—256.
- Rollefson G.O. A Neolithic Game Board from Ain Ghazal, Jordan // Bulletin of the American Schools of Oriental Research. — 1992. — 286. — P. 1—5.
- Romain P. Les représentations des jeux de pions dans le Proche-Orient ancien et leur signification Boardgames // Board Games Studies International Journal for the Study of Board Games. — 2000. — N 3. — P. 11—38.
- Rothöhler B. God of the Boardgames // Board Games Studies International Journal for the Study of Board Games. — 1999. — N 2. — P. 10—23.
- Schädler U., Dunn-Vaturi A.-E. Board Games In Pre-Islamic Persia // Encyclopædia Iranica. (Originally Published: December 15, 2009) <http://www.iranica.com/articles/board-games-in-pre-islamic-persia>
- Schmandt-Besserat D. Before Writing. — Austin, 1992.

- Schmandt-Besserat D.* How Writing Came About. — Austin, 1996.
- Shatilo L.* Board Games in Antiquity: Archeological Artifacts in South-Eastern Europe // Earliest Farmers of Southeastern Europe: Abstract of International Scientific Conference. — Kyiv; Talianki, 2011. — P. 112—116.
- Smith A.* The Game of Go: The National Game of Japan. — New York, 1908.
- Todorova H.* The Neolithic, Eneolithic, and Transitional in Bulgarian Prehistory // Prehistoric Bulgaria. — Madison, 1995. — Vol. 22. — P. 79—98.
- Townshend P.* African Mancala in Anthropological Perspective // Current Anthropology. — 1979. — 20 (4). — P. 794—796.
- Voogt A.J.* Distribution of Mancala Board Games: a Methodological Inquiry // Board Games Studies International Journal for the Study of Board Games. — 1999. — N 2. — P. 104—116.
- Voogt A.J.* Mancala boards (Olinda Keliya) in the National Museums of Colombo // Board Games Studies International Journal for the Study of Board Games. — 2000. — N 3. — P. 91—102.

*Надійшла 24.03.2015*

*Л.А. Шатило*

#### «ПЛОСКОСТНЫЕ ИГРЫ» НЕО-ЭНЕОЛИТИЧЕСКОЙ ЭПОХИ ЮГО-ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЫ

Рассмотрена гипотеза, согласно которой некоторые группы артефактов (астрагалы, конусы и предметы с системой углублений) раннеземледельческого периода (неолит и энеолит) с территории Юго-Восточной Европы могли использоваться в качестве инвентаря для проведения «игр» или гадательных практик. Анализ этой версии позволил сделать несколько выводов: 1) предметы из Юго-Восточной Европы по форме аналогичны артефактам, которые большинство исследователей считает предметами для игры; 2) подобные предметы появляются в земледельческих культурах, где произошли существенные изменения в мировоззрении населения; 3) астрагалы, конусы и доски с системой углублений появляются в раннем неолите на Ближнем Востоке, и они могли попасть в регион Юго-Восточной Европы в процессе неолитизации; 4) название «игра» для подобных предметов может использоваться исключительно условно, учитывая синкретизм первобытной культуры. Оговоренные в статье артефакты могут служить аргументом при построении моделей неолитизации и появления энеолитических культур в регионе, а также помогают лучше понять древнее население. Наконец, эти предметы расширяют знания относительно общей истории развития «плоскостных игр».

*L.O. Shatilo*

#### «BOARD GAMES» OF NEO-COPPER AGE IN SOUTH-EASTERN EUROPE

Discussed is a hypothesis according to which certain groups of artefacts (astragalus, cones, and objects with a system of holes) of the early agricultural period (Neolithic and Copper Ages) from the south-eastern European territory were used as an inventory for play and fortune-telling practices. This version's analysis allowed the author to come to several conclusions: 1) objects from South-Eastern Europe are analogous by their form to the artefacts which most of scholars consider to be the objects for play; 2) such objects appear in agricultural cultures in which there were significant changes in the population's world-view; 3) astragalus, cones, and boards with system of holes appear in the Early Neolithic Near East and they could get to the South-Eastern European area during the neolithization process; 4) naming such objects by «game» can be only conditional, taking into account the syncretism of primitive culture. The artefacts discussed in the article can be used as an argument for developing the models of neolithization and the Copper Age cultures' appearance in the region, they also contribute to the understanding the ancient population. Finally, these objects widen the knowledge of general history of the development of «board games».