

НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ КАРАЧАЕВО-БАЛКАРСКОГО НАРОДА: ГЕНЕЗИС ИГРЫ, ВНУТРЕННИЕ И ВНЕШНИЕ ПРАВИЛА, КЛАССИФИКАЦИЯ

National Games of the Karachay-Balkar People: The Genesis of the Game,
Internal and External Rules, Classification

Harun AKBAEV*

Резюме: Статья посвящена изучению генезиса, эволюции, а также проблемам классификации национальных игр на материале карачаево-балкарского игрового фольклора. Истоки традиционной национальной игры, ее культурологическая матрица в первую очередь связаны с религиозным мировоззрением и обрядностью народа. При этом внешние правила игры в большей степени обуславливаются социально-экономическими и природно-климатическими условиями существования носителей данной игровой культуры. Согласно авторской классификации, национальные игры делятся на два класса: 1) обрядовые игры, 2) спортивно-развлекательные игры. Эти классы в свою очередь также делятся на две группы: а) игры для взрослых; б) детские игры. Выявление механизмов генезиса, эволюции национальных игр, комплекса их внутренних и внешних правил может служить хорошим инструментарием в вопросах определения хронологии национальных игр, а также при фольклорно-этнографических реконструкциях. Эти знания могут быть востребованы при разработке методических пособий в сфере сохранения и популяризации национальных игр, повышения их конкурентоспособности в современном мире.

Ключевые слова: карачаево-балкарский фольклор, национальные игры, классификация, обрядовые игры, спортивно-развлекательные игры, игры для взрослых, детские игры.

Makale Gönderim:
25.10.2015

Kabul Tarihi:
10.12.2015

Summary: the Article is devoted to the study of the Genesis, evolution and problems of classification of the national games based on the material of

* Харун АКБАЕВ, Карачаевский научно-исследовательский институт имени А.И. Батчаева, заведующий отделом языка, литературы и фольклора, aqharun@yandex.ru

Karachay-Balkar folklore games. The traditional national game, its cultural matrix is primarily linked with religious ideology and rituals of the people. The external rules of the game are largely conditioned by the socio-economic and climatic conditions of the existence of media of the video game culture. According to the author's classification, the national games are divided into two classes: 1) the ritual games, 2) it is sports-entertaining games. These classes in turn are also divided into two groups: a) games for adults; b) children's games. Identifying the mechanisms of the Genesis, evolution, national games complex internal and external rules can serve as good tools in determining the chronology of national games and folklore-ethnographic reconstructions. This knowledge can be useful in the development manuals in the field of preservation and promotion of national games, to increase their competitiveness in the modern world.

Keywords: *Karachay-Balkar folklore, national games, classification, ritual games, sports-entertaining games, adult games, kids games.*

Вступление

Несмотря на то, что еще с советских времен фольклористика является самостоятельной научной дисциплиной, национальные игры все еще остаются одной из самых малоизученных сегментов традиционных культур народов России. На наш взгляд, системной ошибкой в данном вопросе является то, что этнография и фольклористика, исследуя материалы игровой культуры тех или иных народов в рамках своих компетенций и интересов, не проявили должного понимания к методам комплексного подхода к проблеме. Так, этнографы интересовались в основном артефактами материальной культуры и сакрально-потестарным составным календарно-обрядовых игр, а фольклористы, как правило, изучали вербальную (редко музыкальную) часть игровой культуры¹. В этой связи национальные игры до последнего времени не были обозначены как жанр фольклора, т.е. не являлись объектом специального изучения.

Что касается карачаево-балкарской фольклористики, то первые полевые сборы относятся ко второй половине XIX в., а общее количество изданных работ к настоящему времени составляет более 100 публикаций. Тем не менее, предметом специальных исследований национальные игры стали лишь в последние 30-35 лет. В этой связи, многие аутентичные игры не зафиксированы и, возможно, утеряны как для науки, так и для самих носителей игровой культуры.

В ходе полевых фольклорно-этнографических сборов в нач. 80-х годов прошлого века наше внимание привлекло изобилие у карачаево-балкарцев традиционных детских игр. По результатам тех экспедиций было решено издать специальный сборник² из 50 аутентичных игр, а чуть позже было подготовлено научно-методическое пособие, где национальные игры были выделены в отдельный жанр фольклора³. В 1997 г. Таумырзаев Д. и Барамкулов Х. издали сборник национальных игр «Къарачай-малкъар халкъ оюнла». В 2012 г. КЧРИПКРО совместно с Карачаевским НИИ издали учебное пособие, куда было включено более 200 карачаево-балкарских детских игр⁴.

¹ При этом следует отметить то, что в некоторых монографиях, диссертациях и научных статьях в качестве косвенных или вспомогательных материалов все же приводились тексты с полным или частичным описанием народных игр (М.Кудаев. Карачаево-балкарские народные танцы. стр. 38, 42, 45, 105; М.Б. Гуртуев. Жеребьевки в детских играх юных горцев / Этнография и современность. Нальч., 1984; Гуртуланы М. Сабий таш оюнлары юсюнден / журн. «Минги Тау», 1988, №2; Гуртуланы М. Таякъ оюнла / журн. «Минги Тау», 1990, №1).

² Акъбайланы Х.М. (1994). Къарачай халкъны сабий оюнлары. Черкесск: Миллет культураны республикан аралыгы.

³ Акбаев Х.М. (1996). Методические рекомендации по сбору и учету фольклорно-этнографического материала. Черкесск: РЦНК.

⁴ Акбаев, 2012.

Исследование карачаево-балкарских национальных игр на современном этапе осложняется также отложенным эффектом сталинской депортации карачаевцев (1943) и балкарцев (1944). Дело в том, что те, кому при выселении было меньше 15-20 лет, в принципе не являются носителями аутентичной культуры, т.к. выросли в местах депортации – в Средней Азии и Казахстане, т.е. вне естественного ареала существования аутентичной национальной культуры. В этой связи сказителей, знающих традиционный карачаево-балкарский игровой фольклор, остается все меньше и меньше, ведь этим знатокам сегодня должно быть не менее 90 лет. Этот факт невольно приводит к некоторым пессимистичным выводам: по-настоящему аутентичный карачаево-балкарский фольклор, его исконные традиции и обычаи находятся по ту сторону сталинского барьера. Думается, что исследователи в своих фольклорно-этнографических изысканиях должны будут учитывать данный феномен.

Генезис национальной игры, ее внутренние и внешние правила

Игры, как особый вид человеческой деятельности, в той или иной форме фиксируются с древнейших времен: в Ведах, Ветхом Завете, в сочинениях античных авторов, в фольклоре народов мира, в том числе и в архаичных пластах нартского эпоса карачаево-балкарцев. Для правильного понимания происхождения национальных игр весьма показательны ономазиологические особенности самого слова «игра» в разных языках. Так у древних римлян оно ассоциируется с «весельем», у греков с «ребячеством», в санскрите с «развлечением», в семитских языках связано с «шуткой, смехом», в старославянских с «забавой, развлечением», а в тюркских языках слово *oʻyin* имеет значение «игра, пляска, камлание, обман»⁵ и, по всей видимости, восходит к *oi* «сознание, ум, память, мысль, дума, идея»⁶.

Начиная еще с XIX века, многие исследователи пытались дать научное определение игры, выявить причины ее происхождения, обозначить внутреннюю структуру и внешние правила. В этой связи разрабатывались самые разные теории (К. Гроос: теория инстинктивности; К. Бюлер: теория функционального удовольствия и формального успеха; Г. Спенсер: теория избытка сил и подражания; Г. Холл: теория рекапитуляции и др.). Из современных теорий можно отметить когнитивно-развивающую, психодинамическую и метакоммуникативную теории, а также теорию мотивационной модуляции. Наличие подобного множества теорий и определений объясняется тем, что игры и игрушки стали предметом изучения самых разных научных дисциплин и направлений (философия, психология, социология, педагогика, этнография, фольклористика и др.), интересы которых не всегда совпадают, а в исследовательских методиках и понятийных аппаратах имеются значительные расхождения.

⁵ Севортян, 1974: 435-437.

⁶ Ср.: Севортян, 1974: 428-430.

Что касается собственно национальных игр, то причины их происхождения, по всей видимости, неоднородны. Великий русский педагог К.Д. Ушинский заметил, что игра является отражением окружающей действительности. Он же указал на наличие разницы в играх и игрушках у детей разных социальных групп. Н.К. Крупская, которая внесла в создание теории игры значительный вклад, игру определила как «способ познания окружающего мира» (1980: 244). По Г.В. Плеханову труд в истории человеческого общества предшествует игре и определяет ее содержание (1958: 336-343). Результаты наших полевых исследований также указывают на неразрывную связь культурологической матрицы национальных игр с религиозно-обрядовой жизнью народа, с его социально-экономическим укладом и природно-климатическими особенностями проживания. Так, например, в карачаево-балкарской игре *суу алышмакъ* явно прослеживаются элементы тенгрианского обряда вызывания дождя. А в детской игре *боранкелди* видны рудименты традиционной календарной обрядности, связанные с движением времен года. К ранним культовым обрядам и играм восходят также истоки народного театра (Набицева-Вотаева, 2014: 639).

Религиозное мировоззрение народа, будучи неотъемлемой частью организующей силы, несмотря на определенную консервативность, в процессе исторического развития социума все же меняется. В ходе структурных метаморфоз в религиозном сознании, культе и организации некоторые обряды теряли сакральность, а со временем и вовсе выходили из ритуальной практики. В этой цепочке трансформаций обрядовые игры занимают промежуточное положение между сакральным действием и профанной игрой. (Urusbiyeva, 1977: 24).

Для наглядности рассмотрим карачаево-балкарскую нартскую пословицу *Биреу къатын ала, биреу да атын соя* (Кто-то женится, а кто-то [на скачках] загоняет своего коня). Согласно традиционной обрядности, на свадьбах принято было устраивать соревнования по национальному троеборью: конные скачки (*чарши*), стрельба по мишеням (*къара атыу*) и толкание камня (*къол тау*). Изначально эти состязания посвящались верховному богу Тейри, а участники игрищ призваны были развлекать его. Подобные ритуальные бега устраивали хеттские мешеди во время праздника Антахшум (Ardzinba, 1982: 79), характер гонки имела и поездка на колеснице на древнеиндийском празднике Раджасуя, ср. также ритуальный бег фараона на древнеегипетском празднике Сед. «Состязания в скорости и другие «игры» имели функцию стимуляции и регенерации продуктивных сил космоса, прежде всего весной и осенью» (Ardzinba, 1982: 80). На подобных соревнованиях считалось весьма почетным получить травму, ранение или даже погибнуть. Со временем, когда сакральное значение состязания-служения было утеряно, оно трансформировалось в профанные бега-скачки, что и послужило поводом для появления вышеприведенной пословицы.

Как видим, внутренняя структура национальной игры, ее семантическая концепция связаны с религиозным мировоззрением и обрядностью народа. При этом внешние правила игры в большей степени обуславливаются социально-экономическими и природно-климатическими условиями существования носителей данной игровой культуры. Важно, чтобы при сборе, обработке и использовании аутентичного материала эти особенности игры учитывались. К сожалению, при сугубо утилитарном, спортивном подходе к национальным играм, специфика их происхождения и бытования часто игнорируются, что нередко приводит к конфузам. Так, например, если на уроках физкультуры мальчикам предложить сыграть в девчочковую игру *бешташ оюн*, то в карачаево-балкарской аудитории это будет воспринято как попытка оскорбления их мужского достоинства. Дело в том, что основа игры *бешташ оюн* базируется на тенгрианских обрядах гадания на камнях, а у карачаево-балкарцев последние 2-3 столетия (с повторным принятием ислама) ясновидение, ворожба и гадание являются сугубо женскими видами национальной эзотерики.



Фото 1. Бармак Буруу оюн



Фото 2. Бешташ оюн

Или вот другой пример: у карачаево-балкарцев по сей день бытует традиционная застольная игра *базук сындырыу* (ломание предплечной кости барана). Очищенная от вареного мяса кость-базук заворачивается в салфетку и ломается приемом натягивания кистями рук через колено. В данной игре-соревновании соревнуются только мужчины. Предложение участвовать в ней девушкам было бы грубейшим нарушением горского этикета и кодекса *адетнамыс*. Во-первых, для женщин существует строгий запрет на участие в мужских «делах», а равно на показ чрезмерной физической силы: это воспримется как *масхаралыкъ* (мужланство). Во-вторых, согласно ритуальной разделке туши животного передняя нога (*джабхакъ*) является мужской долей (*эркиши юлюш*), а задняя нога (*бут*) женской долей (*тиширыу юлюш*), в связи с чем, это будет

нарушением сакральности трапезы. В третьих же, ломание кости, даже с целью получения костного мозга (*джилик*), дело сугубо мужское, а на ломание костей из женской доли имеется строгий табу (*ырыс*).

Знание внутренних и внешних правил национальных игр, специфики их происхождения и бытования может быть успешно использовано в хронологических исследованиях, а так же в работах по реконструкции тех или иных игр. Например, карачаево-балкарский народ в ходе своего исторического развития практиковал самые разные религии: языческие культы, тенгрианство, иудаизм, христианство, ислам. На сегодня хронология их бытования наукой определено с достаточно высокой степенью достоверности (Tebuev и Natuev, 2002: 71-76). А теперь рассмотрим карачаево-балкарскую детскую игру *сымайылчыкъ*⁷, где дети, переводя божью коровку с пальчика на пальчик, стараются вынудить ее взлететь (Akbaev, 2012: 31).

Во многих христианских культурах божья коровка имеет сакральное значение, ее убийство запрещено, она считается символом удачи. В англоязычных странах божью коровку называют ladybird, ladybug или lady beetle. Объединяющее эти названия слово Lady подразумевает Деву Марию, соответственно божья коровка в католических странах считается насекомым Божьей Матери (ср. нем. Marienkäfer, исп. mariquita). Наиболее распространённый вариант наименования божьей коровки указывает на скот, принадлежащий богу или некоему божественному персонажу: рус. божья коровка, польск. boża krówka, лит. boružėlė, рум. vasa domnului «корова (-ка) бога», сербохорв. божја овчица, фр. bête à bon Dieu «животное бога», roulette à Dieu «курочка бога»⁸. По карачаево-балкарским религиозно-этическим нормам на убийство божьей коровки (*сымайылчыкъ*) также имеется табу (считается грехом), она также является символом исполнения желаний. По всей видимости, сакральность божьей коровки у карачаево-балкарцев появилась в период христианизации Алании (IX-X вв.) или пришла чуть позже, с генуэзскими миссионерами (по-карач. *фэренкле*), а с принятием ислама, трансформировавшись, перешла в разряд детских игр и забав⁹.

С начала XX века, с появлением массового спорта, усиливаются тенденции сугубо утилитарного использования национальных игр и их элементов. В образовательных учреждениях республики, в спортивных клубах и секциях в

⁷ Латин. *Coccinellidae*: по-карач. *сымайылчыкъ*, у балк. *учда-кет* (КБРС, 1989: 690).

⁸ <https://ru.wikipedia.org/wiki>

⁹ Детский фольклор, в отличие от фольклора взрослых, имеет уникальную способность к сохранности. Тому есть несколько объяснений. Во-первых, в большинстве мировых конфессий дети не являются обязательной частью целевой аудитории и, как правило, к ним не применяются религиозно-обрядовые каноны в их строгом смысле. В этой связи элементы тех или иных обрядов предыдущих конфессий вполне успешно конспирируются в детском фольклоре. Во-вторых, в формировании детской игровой культуры участие взрослых сведено к минимуму, что положительно отражается в ее чрезвычайной сохранности и консерватизме.

качестве гимнастических упражнений и элементов разминки нередко используются подвижно-игровые фрагменты национальных игр (*тонгкялалч оюн, аммаджуккагъа барыу, тобукъ тийириу, ёгюз тартыу, бутла бла барышыу* и др.). При подобных заимствованиях не учитываются такие основополагающие требования национальной игры, как соревновательность, возрастной или половой ценз, уникальность и неизбежность правил (см. также: Бай и др., 2015: 96). При этом крайне редки случаи, когда игра используется целиком в ее аутентичной форме. Утилитарно-спортивный подход нещадно разрушает саму суть национальной игры и тем самым наносит непоправимый урон игровым культурам народов мира. В этой связи считаем нужным указать на уникальность обязательных признаков, формирующих национальную игру – в карачаево-балкарских играх их всего 6:

- участие не менее двух игроков;
- наличие возрастного ценза;
- требования к пространству и времени;
- наличие двигательного и (или) вербального движения;
- наличие соревновательности¹⁰;
- наличие уникальных правил.

Например, в карачаево-балкарской игре *бармакъ буруу* (состязание на пальцах) двое мальчиков из одной возрастной группы в стоячей позиции делают захват средних пальцев друг у друга наложением пальцев на уровне проксимальной фаланги, крепко сжимают их и по команде «Хара!» начинают крутить в противоположные стороны. Кто закрутит палец соперника на 90 градусов, тот выигрывает. По правилам нельзя двигать ногами, а также тянуть или толкать за палец. Как видим, все 6 признаков в данной игре присутствуют. Следовательно, национальную игру можно определить как действие, регламентированное правилами, обусловленное социокультурными особенностями носителей, совершаемое внутри установленных границ места и времени, сопровождаемое осознанием условности совершаемых действий.

Некоторые национальные игры, помимо названных базовых требований, могут иметь дополнительные и факультативные условия. Например, в некоторых играх требуются общие и индивидуальные игровые снаряды (игрушки), в значительном количестве игр имеется половое ограничение для участия, а в отдельных случаях существовал и сословный ценз. Незнание или игнорирование этих особенностей национальной игры в научно-методической деятельности

¹⁰ При этом следует помнить об отсутствии в обрядовых играх и детских забавах элемента соревновательности.

соответствующим образом отражается в качестве теоретических и прикладных разработок. По этой причине в состав национальных игр иногда ошибочно включаются забавы, розыгрыши, современные подвижные игры и спортивные развлечения, а так же транснациональные унификации.



Фото 3. Джуу-джуу-джуу ала

Возьмем, например, широко распространенную среди народов Азии, Африки, Европы и Америки *борьбу на поясах*. Она прекрасно сохранилась также и у тюркских народов (карач. *тутуш*, кирг. *алыш*, ккалп. *курес*, як. *хапсагай*, башк., тат. *көрәш*, крымтат. *kureş*, каз. *күрес*, узб. *kurash*, чуваш. *кёрешү*, азерб. *güleş*, турец. *güleş*), для большинства которых представляет собой еще и предмет национальной гордости. С некоторых пор борьба на поясах находится под патронажем ЮНЕСКО, а с 2002 года работает Международная федерация по борьбе на поясах (IBWA). Легендарный борец из Карачая Ренат Акбаев стал пятикратным чемпионом мира. Но от этого данный вид спорта не может стать карачаевской или турецкой национальной игрой. Эта борьба, хотя и инспирирована реальным фольклором (вобрала в себя в форме микс определенные элементы и правила с разных национальных версий), создана в рамках большого спорта по олимпийской системе состязательности. Она является транснациональной унификацией, интернациональным видом борьбы на поясах.

Примитивность архаичных форм организации национальных игр, консерватизм их бытования, национально-территориальная привязанность, а также показатели численности носителей игровой культуры имеют принципиальное значение в деле сохранения национальных игр. В этом отношении транснациональные унификации и интернациональные игры лишены всех этих ограничений и в этой связи представляют собой опасную конкуренцию для исконно народных игр. Это можно проследить и на примере бытования национальных игр с мячом.

У карачаево-балкарцев бытовало множество разновидностей игры с мячом (*тоб оюн*): *пиля тоб*, *къачхан тоб*, *къабыргъа тоб*, *тёртбаш*, *томалакъ*, *италмаз*, *уллу тоб*, *чунгур тоб* и др. Великий русский исследователь В.М. Сысоев, изучавший в конце XIX в. историю и этнографию Карачая, записал карачаевскую игру *уллу тоб* (большой мяч): «Игроки разделились на две партии. Количество игроков не ограничено. Мяч делался из белой шерсти или из обрубка белого дерева. Игра в основном проходила в лунные зимние и летние ночи. Старший забрасывал мяч в степь, и обе партии бросались его искать. Выигрывала партия, шесть раз отыскавшая мяч. Партия, нашедшая мяч, стремилась принести его к центру поля, в чём ей препятствовала вторая партия. Соприкосновение игроков, т.е. борьба за мяч, не ограничивалась и была очень сильной» (1913: 104-105). Как видим, карачаевская разновидность футбола *уллу тоб* чем-то похожа на английское регби¹¹, а в своей оригинальности и вовсе не уступает ему. Но, к сожалению, благодаря введению в начале прошлого века в школах Карачая обязательных интернациональных игр с мячом (*футбол*, *гандбол*, *баскетбол*), традиционные игры отошли на второй план, а со временем и вовсе перешли в пассивный пласт игровой культуры.

Касаясь большого спорта, следовало бы «говорить о деятельности, осознаваемой и признанной в качестве игры, но при этом доведенной до такой степени технической организованности, материальной оснащённости и научного осмысления, что в ее коллективном и публичном осуществлении возникает угроза потери самого духа игры» (Хёйзинга. <http://www.e-puzzle.ru>). Когда профессиональные игроки, высококлассные менеджеры, бизнес-корпорации стараются делать из спорта товар, все труднее и труднее найти для национальных игр самодостаточное место в социально-экономическом, бытовом и культурном пространстве социума.

В эпоху информационных технологий и глобализации сохранение национальных игр становится чрезвычайно трудным и ответственным делом. К сожалению, сегодня проблемами сохранения традиционных культур занимаются, как правило, лишь гуманитарии – ученые, учителя, работники культуры и т.д. В этом контексте, создание *Международного конгресса детских игр и игрушек тюркского мира* является новым шагом и действенным инструментом в деле изучения и сохранения национальных игр тюркских народов. Для более полного отражения действительной картины мира, для достижения большего эффекта в сохранении игровой культуры тюркских народов, было бы полезным включение в повестку Конгресса (наряду с детскими играми и игрушками) также игры для взрослых.

¹¹ Регби — [англ. rugby]; спортивная командная игра с овальным мячом, который игроки передают друг другу руками и ногами. Придуман в Англии в результате спора во время футбольного матча в 1823 г.

Классификация национальных игр

Существует немало теоретически разработанных систем, посвященных проблемам классификации игр вообще и народных игр в частности (Ф. Фрёбель, П.Ф.Лесгафт, Д.Б. Эльконин, Н.К.Крупская, О.И. Капица, Г.М. Науменко и др.). Эти системы, основанные на различных принципах, как правило, «дополняют друг друга, а по некоторым направлениям пересекаются и наслаиваются друг на друга»¹². Исходя из нашего определения национальной игры (см. выше), а также с учетом разнообразия характера и содержания народных игр, форм их бытования, мы предлагаем выделить два больших класса национальных игр: 1) *обрядовые игры* и 2) *спортивно-развлекательные игры*. В свою очередь каждый класс также делится на две группы: а) *игры для взрослых*; б) *детские игры*. Думаем, что деление национальных игр на вышеуказанные классы и группы может послужить системной основой для разработки в дальнейшем узкоспециальных классификаций.

Обрядовые игры восходят к религиозным мировоззрениям народа и несут в себе информацию о его древнейшем обрядовом фольклоре. Содержание обрядовых игр, их мифопоэтическая семантика и функция определяются календарным временем, построением, участниками и их действиями¹³. И даже в наше время участники обрядовой игры вполне осознают ее сакральность, при этом никто не смеет нарушить или изменить правила игры. В ходе игры участники стараются привлечь сакральные силы для защиты своего профанного мира, т.е. пытаются объединить части дуального мира. Например, карачаево-балкарская обрядовая игра *суӀ алышмакъ*, в которой принимают участие группы девочек и мальчиков, затевается в период летней засухи с целью «вызывания дождя» (Karaketov, 1995: 102).

Рассмотрим более сложный пример. На карачаево-балкарских свадьбах во время задачи приданого (*берне*) невесты, бытует игра вымогания доли (*юлош юзюӀ*) палкой. Так как архаичная семантика ритуала к настоящему времени утеряна, теперь палку-клюшку протягивают даже женщины. Игрока-вымогателя в старину называли *Къара-Къатын* (Черная Женщина) – этот персонаж в карачаево-балкарской мифологии олицетворял незамужнюю, бездетную, падшую женщину¹⁴. Если бы современные участницы свадебных церемоний знали бы истинное значение *Къара-Къатын*, то ни одна из них не согласилась бы на роль этой бесстыдницы. В старину же в традиционных свадьбах участвовали ряженные *масхарала*: 2-3 мужчины переодевались в женские одежды, красились и,

¹² <http://www.studmed.ru/docs/document30093?view=35>

¹³ Семенова, 2004: Научная библиотека диссертаций и авторефератов disserCat <http://www.dissercat.com/content/semantika-ritualnykh-igr-v-traditsionnoi-kulture-semeiskikh-zabaikalya#ixzz3oN6Or4Ov>

¹⁴ В карачаево-балкарской карточной игре *Къара-Къатын* соответствует пиковая дама (англ. spade Queen); *Къара-Къатын* также является названием разновидности национальной карточной игры.

подшучивая над другими, ведя себя грубовато, охально, довольно фривольно для «дамы», веселили гостей и других участников свадьбы. А во время раздачи приданого, один из *масхара* становился Къара-Къатын и, протягивая свою черную магическую палку в сторону распорядительницы приданым, требовал выкуп очищения (*алым*). Как видим, со сменой религиозных основ ритуал очищения приданого мимикрировался под свадебную игру с весьма туманным элементом «вымогательства».



Фото 4. Керуан оюн

Следует отметить главное отличие обрядовой игры от других национальных игр – это отсутствие у нее признака соревновательности. Например, в колядных играх *гюппе джыйыу* все ребята, участвовавшие в обходе дворов, собранные подарки (*гюппе*) в конце игры делят поровну (Акбаев, 2012:158-60). Точно также девочки, которые во время обряда вызывания дождя *бийче кюрек* ходили по дворам, из собранных продуктов готовят блюда, а в конце игры *хант оюн* все вместе кушают эти блюда (2012: 149-150). С каким бы усердием не играли бы участники обрядовой игры, среди них нет победителей или побежденных, первых или последних. Иногда ролевую игру с элементами театрализованного действия путают с состязательностью. Так в карачаево-балкарской игре-молчанке *шум болуу* глашатай (*къоду*) играет роль хозяина «кладбища», но это не делает его победителем игры. А в детской игре *боранкелди* всем участникам хочется стать *Бораном*, при этом тот, кого выбирают, лишь на время превращается в главного игрока, но от этого он также не становится победителем или побежденным. Той чистой соревновательности спортивно-состязательных игр нет и в разрывании хороводной цепи в таких обрядовых играх как *боранкелди*, *аймёлек оюн*, *къаз оюн* (2012: 153-158).

Важно отметить также и то, что в обрядовую игру можно играть лишь в календарно обозначенных временных границах, т.е. нельзя играть, когда захочется. Например, в игры *аксакала* играют во время коллективного сенокоса (Набицева-Воташева, 2012: 84-88); игру *алым оюн* можно запустить в момент завершения парного танца, когда кавалер ведет девушку к ее подружкам (Арраев, 1958: 18-19); а игры телохранителей невесты (*къыз джёнгер джаиланы оюнлары*) возможны лишь на свадьбах, а именно после брачной ночи. Для проведения обрядовых игр инициации (*ат кёнчек кийдириу, чалкъы тутуу, тойгъа чыгъарыу* и др.), требуется достижение участником (или участниками) конкретного возраста или статуса, так как игра связана с переводом в другую социально-возрастную группу.

Спортивно-развлекательные игры в основе своей восходят к социально-культурным традициям народа и составляют большую часть игрового фонда. Игры этого класса заключают в себе элементы креатива и деструктивизма (*таш къалау, таякъ уруш, чериу оюн, джагъалашыу*), развлечения и экстастики (*учалакъ, булджунуу оюнла, чана оюнла*), игровой условности (инобытия) и орнаменталики (*гинджи оюн, юй джасау, бычакъ оюн*), соревновательности и азарта (*ашыкъ оюнла, джюмелек оюн, бычакъ оюн*), индивидуального успеха (*тутуш, къол тащ, хойнух*) и коллективной ответственности (*алагоджа, кишитик оюн, сюрюучю оюн*) и т.д. Спортивно-развлекательные игры призваны не только для отдохновения и развлечения игроков, но также направлены на развитие их физических и умственных способностей.

Спортивно-развлекательные игры в свою очередь можно разделить на а) *спортивные игры* и б) *развлекательные игры*. В отличие от спортивных игр, в большинстве развлекательных игр элемент состязательности отсутствует. Так, например, в материнском фольклоре (*белляула, тарт-созла, даж-дажла, дуркъула*), в детских сечках и считалках (*биячала, санаула*), в большинстве обучающих и досуговых игр (по классификации С.А.Новосёловой), а также в некоторых драматических и орнаментальных играх элемента соревновательности нет. Эти игры привлекают, в первую очередь, игровой условностью инобытия, где дети могут играть во «взрослых»: мальчики разыгрывают сцены войны (*трах оюн*), охоты на диких зверей (*уугъа барыу*), строительства замков и крепостей (*къала шлеу*), а девочки играют в домохозяйек (*юй джасау*), в куклы (*гинджи оюн*), в шопинг (*тюкен оюн*) и т.д. Что же касается собственно спортивных игр, то главной их чертой можно назвать наличие состязательности и свода строгих правил. Здесь каждый игрок нацелен на победу.



Фото 4. Лагъым оюн

Игры для взрослых. В эту возрастную группу входят те, кому старше 14-15 лет. По карачаево-балкарским адатам тот, кому исполнилось 50-60 лет, переходил в возраст *адам ортасы* (средний возраст), и ему негоже было играть в мирские (профанные) игры¹⁵. Основным играющим контингентом взрослой группы была неженатая молодежь. Количество обрядовых игр в данной группе сведено к минимуму, при этом в играх увеличиваются элементы профанного мира, такие как состязательность, азарт, пари, этические ограничения, комплементарность, узденство и т.п. Женатые мужчины могли участвовать в состязательных играх типа стрельба по мишеням, толкание камня, борьба на поясах и т.д.

В отличие от детей, у взрослых свободного времени было мало, поэтому их игры были тесно переплетены с повседневным бытом, работой, отдыхом. В этой связи игры для взрослых имели свои особенности в семантике, в форме бытования и в этико-эстетических нормах. Возьмем, например, игры, устраиваемые на свадебных торжествах. Так, победитель скачек (*чарии*) или в лазании по промасленной веревке (*джау джиб*) свой приз (*ачха ёч, къоз бёрк*) должен был отдать девушкам из группы зрителей, при этом нельзя было отдавать такой приз своим близким родственникам. Чемпион по стрельбе (*къара атыу*) или по толканию камня (*къол таи*) призового барана или бычка отдавал своим друзьям в качестве трофея (*уча*): призовой скот нельзя было вести домой, отдавать за долги, продавать или оставлять в залог. На свадьбах и иных массовых торжествах, праздниках большинство игр были смешанные, т.е. девушки и парни играли вместе: *кюбюрчек оюн, ашар-ашамаз оюн, ойдемез оюн, ийнар айтышыу, джюзюк оюн, кёз къысхан оюн, чыракъ оюн, джезокъа оюн* и т.п.

¹⁵ Хотя информаторы сообщают, что на сельских завалинках *ныгыш* старики-аксакалы часто играли в разные игры (наприм. *садра оюн, алдашыу, кърал юлеший* и др.).

Не менее интересны были игры, связанные с трудовой деятельностью – люди соревновались в мастерстве, в ловкости, в знании тонкостей профессии. Например, во время сенокоса была очень популярна игра *дюрюден чыгъарыу* (выведение из строя): человек быстрой косьбой догонял впередиидущего и начинал закидывать с косы его валок скошенной травой – состязание длилось до тех пор, пока один из косарей не сдастся. В часы досуга косари нередко устраивали *джыйын тойла*, а животноводы отдыхали на *чыркъ тойла*, где затевались всевозможные игры.

Особой популярностью у старшего поколения пользовались логические игры (*лагъым оюнла*), в состав которых входили загадки (*элберле*), шарады (*сынчы оюн*), арифметические задачки и головоломки (*телче оюн*), всевозможные фокусы (*кѣзбау оюн*) и т.п., например, в конце XIX века логическая игра *джюзюкден чилле джаулукуну чык алыб ътдюрюу* на карачаевских свадьбах среди молодежи была весьма популярна. В середине XX века была другая игра – головоломка с нитками (*халы оюн*), а к концу века ее вытеснила игра со спичками (*сернек оюн*).

Детские игры представляют собой самую богатую, самую интересную и самую консервативную часть национальных игр (Кипкеева, 2015: 84). На сегодняшний день зафиксировано более 300 карачаево-балкарских детских игр. Имеется также немалое количество игр, придуманных взрослыми для детей (Акбаев, 2012: 13-42). Детскую игровую культуру гармонично обогащают всевозможные варианты игр, забав, потешек и пестушек.

Сущность детской игры заключается в том, что позволяет ребенку чувствовать себя свободным, владеющим пространством, временем и действием, дает возможность получить эмоциональный комфорт от самореализации, деятельной причастности к игровому сообществу. В карачаево-балкарской национальной педагогике детям и детству уделяется особое внимание. Жизнь ребенка, по мере его роста, поделена на множество значимых периодов. Например, до 1 года называют *къагъанакъ* или *эмчекдеги* (грудничок), до 2 лет – *бешикдеги* (тот, кто в люльке), в 2-3 годика становится *джангы тилленген сабий* (только приобретшим язык), до 4-5 лет считается *акъыл-балыкъ болмагъан сабий* (несмышленным), в 6-8 лет объявляют *джумушчу* (работничек), к 9-10 годам становится *бузоучу джашичыкъ* (телятником) и ему полагается носить на поясе нож, 10-12-летние мальчики тренировали жеребцов, а самые смелые могли участвовать на скачках. В 14-15 лет мальчики проходили инициацию в косари, а для девочек проводят обряд выхода на танцы. Таким образом, детство заканчивалось к 14-15 годам.

Большую часть игрового фольклора любого народа составляют детские игры – они чрезвычайно многообразны как по форме, так по содержанию, характеру и организации. Исследованием детских игр, проблемой их классификации занимались многие специалисты. На сегодняшний день в мировой

науке существует изрядное количество самых разных классификаций, что еще раз подтверждает неоднородность природы детской игры.

Помимо тех игр, в которые дети играют сами, в игровом фонде детей имеются также игры, в которые дети играют по инициативе взрослых. В первую очередь это материнский фольклор, созданный взрослыми для детей и исполняемый самими же взрослыми: пестушки (*эркелетиўле*), потягушки (*тарт-созла, даж-дажла*), потешки (*булджутуўла*), скороговорки (*тилбургьучла*), считалки (*санаўла*), загадки (*элберле*), игры-забавы (*джуў ала, чум терек, дуркьу, гиляў*). В этой связи, в детских играх по классификационным признакам можно было бы выделить две большие подгруппы: а) игры, в которые играют по инициативе взрослых (*абаданла теджеген оюнла*); б) игры, в которые играют по инициативе детей (*сабийле кеслери ойнаған оюнла*).

Некоторая часть детских игр имеет сезонный характер – летние игры (*джайгьы оюнла*) и зимние игры (*кьышхы оюнла*). По месту проведения игры бывают улично-дворовые игры (*эшик-арбаз оюнла*) и домашние игры (*юй оюнла*); по половой принадлежности участников делятся на общие игры (*бирге ойналған оюнла*), мальчиковые игры (*джаш оюнла*) и девчочковые игры (*кьыз оюнла*); игры также различаются по наличию игровых принадлежностей (*ашыкь оюнлагьа, таши оюнлагьа, тоб оюнлагьа, суў оюнлагьа, бычакь оюнлагьа, таякь оюнлагьа, гинджи оюнла* и др.).

Заключение

Внутренняя структура национальной игры, ее семантическая концепция связаны с религиозным мировоззрением и обрядностью народа. В ходе структурных изменений в религиозном сознании, культе и организации некоторые ритуалы мимикрируют в обрядовые игры. При этом внешние правила игры в большей степени обуславливаются социально-экономическими и природно-климатическими условиями существования носителей данной игровой культуры. Следовательно, национальную игру можно определить как действие, регламентированное правилами, обусловленное социокультурными особенностями носителей, совершаемое внутри установленных границ места и времени, сопровождаемое осознанием условности совершаемых действий.

Исходя из авторского определения национальной игры, а также с учетом разнообразия формы и содержания народных игр, особенностей их бытования, предлагается выделить два больших класса национальных игр: 1) обрядовые игры и 2) спортивно-развлекательные игры. В свою очередь каждый класс также делится на две группы: а) игры для взрослых и б) детские игры.

Незнание или игнорирование этих особенностей национальной игры в научно-методической деятельности соответствующим образом отражается в качестве теоретических и прикладных разработок. И, напротив, знание

внутренних и внешних правил национальных игр, специфики их происхождения и бытования может быть успешно использовано в хронологических исследованиях, а так же в работах по реконструкции тех или иных игр. Эти знания могут быть востребованы также при разработке методических пособий в сфере сохранения и популяризации национальных игр, повышения их конкурентоспособности в современном мире.

ЛІТЕРАТУРА

- AKBAYEV H.M. (2012). Karaçayev-balkarskiye detskiye igrı (Karaçay-malkar sabiy oyunla). Pâtigorsk: İKO «Alanskiy Ermitaj».
- APPAYEV H.A. (1958). Kara kübür (Çörmıy sunduk). Çerkessk.
- ARDZINBA V.G. (1982). Ritualı i mıfı drevney Anatolii. Moskva: Glavnaya redaktsiya vostochnoy literaturı izdatelstva «Nauka».
- BAY, Yalçın ve ACAT, Bahaddin ve BAY, Neslihan. (2015). “Türk Dúnyasında Çocuk Oyuncakları: Bir Saha Çalışması”. Türk Dúnyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı. Eskişehir 2015, S.314: 94-96.
- KARAKETOV M.C. (1995). İz tradisionnoy obrâdovo-kultovoy jizni karaçayevsev. Moskva: İzdatelstvo «Nauka».
- KBRS - GOÇIYAYEVA S.A. and SUYUNÇEV H.İ. (1989). Karaçayev-balkarsko-russkiy slovar / Pod red. E.R.Tenişeva i H.İ. Suyunçeva. Moskva: İzdatelstvo «Russkiy yazık».
- KRUPSKAYA N.K. Pedagogičeskiye soçineniya: V 6-ti t. / Pod red. A. M. Arseneva. Tom 6. Moskva: Pedagogika.
- PLEHANOV G.V. (1958). İzbranniye filosofskiye proizvedeniya v pâti tomah. Tom 4. Moskva: Gospolitizdat. Akademiya nauk SSSR. İnstitut filosofii.
- SEVORTYAN E.V. (1974). Etimologičeskiy slovar türkskih yazıkov (Obşetürkskiye i mejtürkskiye osnovı na glasnıye). Moskva: İzdatelstvo «Nauka».
- SEMENOVA M. V. (2004). Semantika ritualnih igr v tradisionnoy kulture semeyskih Zabaykalâ. Diss. ... kand. ist. nauk. Ulan-Ude.
- SISOYEV V.M. (1913). Karaçay. Sbornik materialov dlâ opisaniya mestnostey i plemen Kavkaza. Vip. HHHHIII. Tipografiya Kancelârii Namestnika Ego İmperatorskogo Veliçestva na Kavkaze.
- TEBUYEV R.S. and HATUYEV R.T. (2002). Oçerki istorii karaçayev-balkarsev. Moskva: İleka; Stavropol: Stavropolservisşkola.
- KIPKEYEVA Z.B. (2015). «Detskiye Igrı u Karaçayevsev I Balkarsev»: Türk Dúnyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı. Eskişehir 2015, S.314: 83-84.
- URUSBIYEVA F.A. (1977). Karaçayev-balkarskiy folklor. Çerkessk.
- HABIÇEVA-BOTAŞEVA Z.B. (2012). Karaçayevskiy teatr: İstoki. Samodeyatelnost. Professionalnoye iskusstvo. Moskva: Russkiy universitet teatralnogo iskusstva - GİTİS.
- HABIÇEVA-BOTAŞEVA Z.B. (2015). Karaçayevsı. Balkarsı /otv. red. M.D. Karaketov, H.-M. Sabançiyev; İn-t etnologii i antropologii im. N.N. Mikluho-Maklaya RAN; Karaçayev-o-Çerkesskiy universitet im. U.D. Aliyeva. Moskva: Nauka, 2014. s. 815, S.637-663.
- HÖYZINGA Yohan. (2011). Homo ludens. Çelovek igrayuşçiy / Sost., predisl. H 35 i per. s niderl. D. V. Silvestrova; Komment., ukazatel D. E. Haritonoviça. SPb.: İzd-vo İvana Limbaha. <http://www.e-puzzle.ru>