

УДК 930. 85 (512.154) (575.2) (04)

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ТРАДИЦИЙ ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЫ КЫРГЫЗОВ В XIX–XX вв.

Г.Ш. Хожда

Анализируются традиции игровой культуры кыргызов XIX–XX вв. на основе концепций известных европейских ученых, таких как: Йохан Хейзинга, Эйген Финк, Хосе Ортега-и-Гассет.

Ключевые слова: игра; правила игры; традиционная культура; традиция; “Ордо”; “эр-сайыш”; Йохан Хейзинга; Эйген Финк; Хосе Ортега-и-Гассет; кочевники; спортивность.

Игры имеют большое значение в традиционной культуре кыргызов. На протяжении многих веков кыргызский народ вел борьбу с иноземными захватчиками. Военная жизнь, походы и сражения требовали выносливости, силы, ловкости, смекалки, быстроты действий. Все это накладывало определенный отпечаток на характер народных игр и состязаний. Ни одно торжество не проходило без игр, как и без музыки, и песни. Врач-этнограф Н. Зеланд, касаясь общественной жизни кыргызов и их досуга, писал, что их “главные увеселения состоят в угощениях, борьбе силачей... и скачках” [1, с. 29]. Многие ученые посвятили немало трудов изучению традиций игровой культуры. В рамках настоящей статьи хотелось бы обратить внимание на исследования европейских авторов и установить, насколько применимы их теории к игровой культуре кыргызского народа.

Рассмотрим известную работу нидерландского автора Йохана Хейзинги “*Homo Ludens*” (“Человек играющий”). Одной из важнейших культурологических концепций автора является игровая, где он рассматривает возникновение и развитие культуры разных времен и народов. Й. Хейзинга считает, что “человеческая культура возникает и разворачивается в игре, как игра” [2, с. 379]. В подзаголовке “Опыт определения игрового элемента культуры” большое значение имеет слово “опыт”, так как оно предполагает обращение к огромному историческому материалу. Это применимо в нашем случае, так как рассматривается многовековая культура кочевого народа, сложившаяся под влиянием военно-походной жизни, требовавшей постоянной готовности к защите, нападению, и, следо-

вательно, развития храбрости, смелости, силы и ловкости.

Для начала необходимо определить основные контуры концепции игры в понимании ученого. Исходный тезис заключается в том, что “игра старше культуры”, ибо животные не “ждали” человека, чтобы он научил их играть, – утверждает Хейзинга. Человеческий же мир значительно увеличивает функции игры, расширяет диапазон проявлений. Игра как разрядка жизненной энергии, как вид отдыха, как тренировка перед серьезным делом, как упражнение в принятии решений, как реализация стремлений к состязанию и соперничеству и поддержание инициативы – таковы лишь некоторые аспекты объяснения необходимости игры в жизнедеятельности человека [2, с. 380].

Й. Хейзинга анализирует главные признаки игры:

1. Всякая игра есть, прежде всего, свободная деятельность. Для игры необходимо свободное время, она не диктуется обязанностью, а определяется желанием и личным настроением. В повседневной жизни она возникает как временный перерыв, вклинивается в жизнь как занятие для отдыха, создавая настроение радости.

2. Цели игры прямо не связаны с пользой, выгодой, материальным интересом. Она обретает смысл и значение благодаря собственной ценности. Человек дорожит этим состоянием, вспоминая наслаждение, которое он пережил во время игры, желает вновь испытать те же чувства.

3. Игра обособляется от обыденной жизни местом действия и продолжительностью.

4. Игра не может длиться бесконечно, у нее есть свои рамки начала и конца. Она имеет замк-

нутый цикл, внутри которого происходят подъем и спад, завязка и финиш.

5. Устойчивость и повторяемость игровых форм определяют их место в культуре: “Будучи однажды сыгранной, она остается в памяти как некое духовное творение или ценность, передается далее, как традиция и может быть повторена в любое время”.

6. Любая игра протекает внутри определенного пространства, которое должно быть обозначено. Арена цирка, игровой стол, волшебный круг, храм, сцена, экран, судное место – все это особые территории, “отчужденные” земли, предназначенные для совершения игрового действия. Внутри игрового пространства царит собственный безусловный порядок. Это очень важный признак игры. Он имеет непреложный характер, запрещающий нарушать правила игры.

7. Всякое отклонение от установленного порядка в игре воспринимается игроками как вероломство, обман. Правила игры обязательны для всех без исключения, они не подлежат сомнению, пересмотру или оценке. Игра – это святое, и играть надо “честно и порядочно” – таковы ее внутренние законы.

8. Игра всегда требует сообщества, партнерства. Группировки, корпорации, ассоциации обладают способностью к самосохранению и консервации, обособляясь от прочего мира, используя игровые формы для укрепления своей сплоченности: “клуб идет игре, как голове шляпа”.

9. Чтобы усилить принадлежность к игре, используются ритуалы и церемонии, тайные знаки, маскировка, эстетическое оформление в виде особого костюма, символики. Участие в игре имеет свой сценарий, драматическое действие; оно разыгрывается как спектакль, с завязкой, кульминацией и развязкой.

10. Игра всегда ориентирована на удачу, выигрыш, победу, радость и восхищение. В этом проявляется ее состязательный характер. Люди соперничают в игре, состязаясь в ловкости, искусности, но при этом соблюдая определенные правила [2, с. 380–381].

Признаки игры, обозначенные европейским автором, вполне применимы и к традиционным кыргызским играм. Например, древняя национальная игра кыргызов “Ордо” (игра в альчики) имеет исторические классовые корни [3, с. 40]. Смысл ее заключается в захвате ханской ставки. В “Ордо” играют две команды (в прошлом каждая команда представляла какой-либо род или местность). Участники разыгрывают спектакль, где главной завязкой является мнимая “ставка

хана”, которую необходимо захватить совместно с партнерами по команде. Для игры очерчивается “волшебный” круг на чистой утрамбованной площадке. Главным атрибутом игры являются альчики. В центре круга в углубление кладется “хан” – роговая (костяная или металлическая) пластинка круглой формы, к нему – три альчика (они вместе с ханом считаются за пять альчиков). Вокруг “хана” в один слой укладываются альчики (овечьи) из расчета пять альчиков на каждого игрока. Существуют биты двух типов: 1) “томпой” – коленная кость задней ноги крупного рогатого скота, 2) роговая пластинка (абалак) – обычно из рога козерога, прямоугольной формы [3, с. 41].

В данной игре существует свой собственный ритуал подготовки к предстоящему действию.

В начале игры каждый игрок имеет право на три удара, которыми пользуется по указанию капитана. После каждого удачного удара (альчик выбит) игрок получает право на дополнительный удар. Количество дополнительных ударов не ограничивается. Сущность игры заключается в том, что каждая команда старается разбить ордо и забрать “хана” вместе с воеводами в плен. Но выбивать “хана” раньше, чем выбито три альчика после входа в круг, нельзя [3, с. 42]. Имеются и различные способы ударов, которые можно использовать в соответствии со строгими правилами игры. “Ордо” как ни одна из кыргызских народных игр имеет очень жесткие требования. Так, существует пятнадцать запрещенных действий. Например: при игре, сидя в кругу, нельзя касаться земли никакой другой частью тела и никаким предметом одежды, кроме стопы и колена; во время игры нельзя передавать биты из рук в руки и т. д.

Также ордо ограничена во времени – продолжается не более двух часов. Если по истечении этого времени ни одна из команд не добилась победы, то игра прекращается (с окончанием текущей партии) и победа определяется по количеству выбитых альчиков. В случае равенства альчиков в игре – ничья [3, с. 43].

Игра “Ордо” является своеобразным отражением культуры кочевого народа. Как известно, кыргызы издавна занимались скотоводством – о чем говорят и атрибуты игры. Кроме того, постоянные военные походы, поражения и победы, завоевания новых земель – все это отражает “Ордо”.

Категория игры является одной из фундаментальных в исследовании духовной жизни. Й. Хейзинга дает свое определение игре: “Игра

есть добровольное действие, либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам, с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием “иного бытия”, нежели “обыденная жизнь” [2, с. 382].

Культура возникает в форме игры, первоначально она разыгрывается и тем самым закрепляется в жизни общества, передается от поколения к поколению. Но по мере развития культуры игровой элемент может вытесняться на задний план, растворяться в сакральной сфере, кристаллизоваться в науке, поэзии, праве, политике. Священный ритуал и праздничное состязание – вот две постоянно возобновляющиеся формы, внутри которых культура вырастает как игра в игре [2, с. 382].

Такое явление, как игра, обнаруживается во всех культурах, всех времен и народов, что позволяет Й. Хейзинге сделать следующий вывод: “Игровая деятельность коренится в основах душевной жизни человека и жизни человеческого общества” [2, с. 383].

Анализ “Ордо”, показывает, что игровая концепция Й. Хейзинги универсальна, так как, действительно, ее можно применить к рассмотрению игровых традиций любого народа.

Большой вклад в изучение игровой культуры внес классик философской антропологии, немецкий философ – феноменолог Эйген Финк своей работой “Бытийный смысл и строй человеческой игры” [4].

Э. Финк утверждал: “Способность к воображению, к фантазии – основное средство человека, с помощью которого он способен творить культуру и превосходить, пересоздавать самого себя. Игра сокрыта именно в способности воображения, и ее по праву можно назвать одним из основополагающих феноменов, конституирующих людское существование” [4, с. 306].

Несомненно, сила воображения относится к основным способностям человеческой души; она проявляется в ночном сновидении, в полусознанной дневной грезе, в представляемых влечениях нашей инстинктивной жизни, в избрательности беседы и во многих других проявлениях жизнедеятельности человека. “Фантазия – одновременно опасное и благодатное достояние человека, без нее наше бытие оказалось бы безотрадным и лишенным творчества”, – пишет философ. Проникая во все сферы человеческой жизни, фантазия обладает особой функцией – это игра, так называемый пятый из основных

феноменов человеческого существования. Если он назван последним, то не потому, что является “последним” в иерархическом смысле – менее значительном и весомым, нежели смерть, труд, господство и любовь. Игра столь же изначальна, как и эти феномены. Она охватывает всю человеческую жизнь до самого основания, овладевает ею и существенным образом определяет бытийный склад человека, а также способ понимания человеком бытия [4, с. 307].

В отличие от Й. Хейзинги, Э. Финк считает, что игра есть исключительная возможность человеческого бытия. Играть может только человек – “для того, чтобы понять значение игры для бытия человека, необходимо обратиться к философской антропологии, а не к науке о поведении животных (этологии), т. к. животное не знает игры как общения с возможностями, оно не фантазирует и не занимается самопознанием” [4, с. 307].

Тематика многих традиционных кыргызских развлечений, их аксессуаров, особенности бытования свидетельствуют о том, что они возникли и развивались у скотоводческого народа, который вел кочевой образ жизни. Наиболее ярким показателем этого является популярность и широкое распространение в Кыргызстане разнообразных видов конного спорта, состязаний и игр, т. е. тех видов развлечений, непосредственным участником которых являлся конь, имевший исключительно большое значение в хозяйственной жизни скотоводов-кочевников.

Главное место в традиционных играх занимают военизированные и конные виды спорта. Наиболее древней такой игрой считается “Эр-сайыш” – поединок двух всадников, вооруженных деревянными пиками, который организовывался во время больших поминок. Цель этого состязания – выбить противника из седла. Была и специальная одежда – кожаный нагрудник или панцирь – зоот. Удары были настолько сильны, что иногда лошади оседали на задние ноги. Приз победителя “Эр-сайыш” насчитывал обычно девять голов скота во главе с верблюдом. Победителя же не столько интересовал приз, сколько его слава. Очень часто игра разворачивалась не только между участниками, но и между теми, кто наблюдал за ними. Для “знатных” и богатых кыргызов это зрелище было просто забавой и иной раз средством разжигания вражды между отдельными племенами [5, с. 21]. “В этой игре, – по мнению Г. Загряжского, – распаляются страсти родов, из которых вышли бойцы, и тут – малейшего повода достаточно, чтобы произвести общую свалку всего народа... Вследствие этого

должно зорко наблюдать, чтобы последствием турнира не была баранта” [6, с. 23].

“Эр-сайыш” древняя игра, четко отражающая нравы кочевников. И Э. Финк прав в том, что игра, является истинно человеческим “плодом” воображения, так как животное вряд ли могло придумать столь жестокую игру. Но тогда возникают противоречия с мнением И. Хейзинги, так как в его игровой теории он указывает на то, что “игра старше культуры” и появилась задолго до появления самого человека, то есть животные познали игру раньше.

Рассматривая теории игровой культуры двух известных авторов, мы приблизились к вопросу: существовала ли игровая традиция до появления человечества или же оно само и создало традицию игры? На наш взгляд, и та и другая теории верны, игра существовала задолго до появления человека, но с его “приходом”, игры стали сложнее, разнообразней и приобрели социальный характер, отражающий мировоззрение того или иного народа, проживающего на нашей Земле.

Каждый имеет представление об игре, основываясь на собственном опыте, знает игровое поведение ближних, бесчисленные формы игры, игровые элементы почти во всех областях культуры. Э. Финк говорит о традиции будничной игры, привычность которой, зачастую, препятствует более глубокой постановке вопроса о сущности, бытийном смысле и статусе игры. Даже признавая, что игра имеет власть над людьми и своим очарованием прельщает их, игру все же не рассматривают с точки зрения ее позитивного значения и неверно толкуют как некую интермедию между серьезными жизненными занятиями, как паузу, как наполнение свободного времени. Сказанное о будничном толковании игры относится, прежде всего, к жизни взрослых. Считается, что реальность взрослой жизни – решения, решения моральные и политические, тяжесть труда, острота борьбы, ответственность за себя и за близких. Чистое настоящее детство и считается временем игры [4, с. 309].

Игра – это не просто калейдоскоп игровых актов, но, прежде всего, основной способ человеческого общения с возможным и недействительным.

“Человек играет не только в детстве, он игрок в бытийном смысле” [4, с. 311]. Финк говорит об особом мире, игровом мире, который дополняет мир реальный.

Финк, как и Хейзинга, считает, что игра должна быть честной – “игра в чем-то связана с обманом, но это “магический обман” – он приближает человека к его внутренней сущности, и

его не стоит смешивать с лицемерием, которое убивает подлинную игру” [4, с. 316].

Игра разворачивается внутри условной “видимости”, она ее не отрицает, но и не выдает за неподдельно-реальное. Всякая игра связана с иллюзорной, воображаемой “видимостью”, но не затем, чтобы обмануть, а с целью завоевать измерение магического. Когда в игровом мире представления “являются” внеигровыми феноменами бытия, когда борются, трудятся, любят, а то и вовсе умирают, это не значит, что игра с целью обмана устроила неподлинный спектакль. Это как раз подлинный театр, подмостки зрелища, выводящего человеческую жизнь перед ней самой [4, с. 318]. И если рассматривать такую игру, как “Эр сайыш”, то, несомненно, это настоящее зрелище для окружающих, в то время как для самих участников – это повседневная жизнь воина-кочевника, который каждый день должен быть готовым к предстоящим трудностям.

Говоря о теоретических основах традиций игровой культуры, нельзя не упомянуть одну из наиболее значительных работ испанского философа Хосе Ортеги-и-Гассета “Восстание масс”. Современный интерес к его творчеству связан с осознанием значимости и актуальности раздумий философа о причинах стандартизации, усреднения социальной жизни, “омассовления” и дегуманизации культуры, предпосылках и сущности тоталитаризма, неоднозначности последствий научно-технического прогресса.

Ортега-и-Гассет подразделяет человечество на две разновидности: “народ”, или масса, являющаяся, по его мнению, “косной материей исторического процесса” и элита – особо одаренное меньшинство, творцы подлинной культуры. Предназначение “лучших” – быть в меньшинстве и сражаться с большинством [7, с. 23]. По его убеждению, близится время, когда общество от политики и до искусства вновь начнет складываться в два ранга: орден людей выдающихся и орден людей заурядных.

Жизнь людей выдающихся сосредоточена в сфере игровой деятельности. [7, с. 32]. Игра противопоставляется обыденности, утилитаризму и пошлости человеческого бытия. В произведениях испанского автора установка на игру приобретает различные оттенки: от трагического до ликующего, спортивно-праздничного чувства жизни.

В “Медитации о Дон Кихоте” Ортега полагает, что способ существования подлинной личности заключается в трагедии. Трагический герой – это избранник, принадлежащий духовной элите, определяющим его качеством является

способность к созерцательной игре. В отличие от обывателя, герой не берет необходимость в расчет, сопротивляется привычному и общепринятому, руководствуется собственной свободой воли.

Человек, оказавшийся в непонятном мире, вынужден изобрести новый, небывалый тип поведения, создать новую жизнь, жизнь изобретенную. Эта жизнь не лишена чувства и страстей, но это – специфически эстетические чувства. Озабоченность собственно человеческим не совместима с эстетическим удовольствием. Ортега приветствует тенденцию культуры, вытесняющую “человеческое, слишком человеческое” (Ф. Ницше), поскольку должно подчиняться тому императиву, который диктует эпоха. В покорности такому велению времени автор видит единственную для индивида возможность устоять. И учитывая простую жизнь кыргызского народа в XIX–XX вв. вполне естественно, что кыргызы пытались выжить в тех условиях, в которых находились.

Зарождение и развитие многих развлечений кыргызов было связано с повседневными хозяйственными нуждами скотоводов и их мировоззрением, в силу чего в конце XIX–XX вв. национальные виды развлечений стали существенным элементом народной системы трудового воспитания, одним из средств подготовки молодого поколения к хозяйственной деятельности.

Кыргызских детей с самого раннего возраста готовили к встрече с врагом [6, с. 179]. Одним из важных средств воспитания будущего храброго и умелого воина были кыргызские национальные игры и состязания, которые вырабатывали ловкость, смелость, выносливость и сообразительность. Эта система воспитания начиналась с детских подвижных игр. По мере возмужания будущего воина перед ним через игры ставились все более и более сложные задачи.

Хосе Ортега-и-Гассет рассуждает о “спортивно-праздничном смысле жизни” и говорит о том, что все виды деятельности, связанные с выполнением определенных целей, являются жизнью лишь второго порядка. В отличие от этого в игровой деятельности изначальная жизненная активность проявляется непринужденно, бесцельно, свободно. Она возникает из необходимости достижения каких-то результатов и не является вынужденным действием. Это добровольное проявление сил, порыв, не предусмотренный заранее. Ортега убежден, что человек может подняться над тоскливым миром обыденности, лишь перейдя в область неутилитарных отношений [7, с. 35]. Лучшим же примером бесцельного напряжения для автора является

спорт. Спортивная деятельность – изначальная, творческая, важнейшая в человеческой жизни, а труд – просто производная от нее деятельность или осадок.

“Спортивность” Ортеги – это не просто состояние сознания индивида, это его мировоззренческий принцип.

Общий смысл понятий “игры” Хейзинги и “спортивность” Ортеги совпадает. Вместе с тем необходимо заметить, что для Хейзинги эстетическая игра является, прежде всего, деятельностью общественной и общедоступной. Ортега-и-Гассет же, в первую очередь, ставит задачу спасения культуры от “восстания масс”, а спасителем объявляет элиту.

Подводя итог исследованию традиций игровой культуры кыргызов в XIX–XX вв. на основе концепций европейских ученых, необходимо отметить, что эти концепции, исторически меняясь, фиксируют существенную проблему культуры. Они не отвергают друг друга, наоборот, они представляют собой целостный ряд проникновения в сущность предмета. И сам исследователь исторически меняется, становясь более пронизательным и зрелым, и предмет исследования развивается. К тому же культура – это сложное, неоднозначное, противоречивое и открытое всем ветрам явление нашей жизни.

Сегодня в Кыргызстане все больше и больше начинает преобладать западная культура, и сами игры стали изменяться. Но несмотря на это, интерес к национальным игровым традициям сохраняется, хотя желающих поучаствовать не так уж много.

Литература

1. Зеланд Н. Киргизы. Этнографический очерк. Зап. Западно-Сибирского отдела РГО. Кн. 7. Вып. 2. Омск, 1985.
2. Иконникова С.Н. История культурологических теорий. 2-е изд., перераб. и доп. СПб., 2005.
3. Омурзаков Д., Мусин Ю. Киргизские народные игры. Ф., 1973.
4. Пашков К.В. Культурология. Основы курса и фрагменты первоисточников. Ростов н/Д., 2007.
5. Омурзаков Д.О., Саралаев М.К. Киргизские национальные виды спорта и народные игры. Ф., 1981.
6. Фиельструп Ф.А. Из обрядовой жизни киргизов начала XX века. М., 2002.
7. Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс // Вопросы философии. М., 1989. № 3.