



ХҒТАР 17.71.91
Ғылыми мақала

<https://doi.org/10.32523/2616-6887/2024-148-3-317-326>

Қараханид кезеңіндегі түркі ойындарының түркі халықтары мәдениетіндегі орны

А.Т. Бастамитова^{id}, Б.С. Жиёмбай^{id}

Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті, Астана, Қазақстан

(E-mail: bastamitova@gmail.com, zhiembai_bibigul@mail.ru)

Аңдатпа. Ойын – түркі халықтары мәдениетінің, діни және шынайы өмірінің жарқын көрінісі. Мақала Қараханид түркілері кезеңіндегі түркі ойындарын талдауға бағытталған. Мақала авторы тарихи-мәдени материалдар мен ескерткіш мәтіні негізінде орта ғасыр дәуірінде кеңінен танылған және қазіргі түркі халықтарының ойындарымен сабақтастық орнатқан ат ойындары мен балалар ойындарын қарастырады. Автор ат ойындары мен балалар ойындарының негізгі құрылымдық компоненттерін түрлі тілдік бірліктер арқылы ашып көрсетеді, ескерткіште ұшырасатын ойындарға тілдік және тарихи-мәдени талдаулар жүргізеді. Мұндай ойындардың санатынан шөген, жамбы ату, ат жарыс, асық ату, жаңғақ ойыны, тығылыспақ, мүйіз секілді ойындар көрінеді. Соңғы балалар ойыны өз дәуіріне ғана тән ескерткіштің мәдени дефинициясы болып табылады.

Түйін сөздер: қараханид кезеңі, «Диуани лұғат-ат-түрік», ойын, шөген, жамбы ату, ат жарыс, балалар ойындары: асық ату, жаңғақ ойыны, тығылыспақ, мүйіз ойыны.

Түсті: 19.11.2023; Мақұлданды: 16.09.2024; Онлайн қолжетімді: 25.09.2024

Кіріспе

Әлемдік ғылымда «ойын» және «ойын мәдениеті» туралы түрлі анықтамалар берілген, ойын теориясының бірқатар аспектілері көне грек философтары Платон, Аристотель еңбектерінде сөз болса, ойын құрылымы мен түрлері танымал зерттеушілер Й. Хейзинга, Х.Г. Гадамер, К. Гросс, Т.А. Апинян және т.б. зерттеулерінде кеңінен қарастырылады. Өркениеттің әр дәуірі мен кезеңінде қалыптасқан ойынның философиялық, мәдени және педагогикалық тұжырымдамалары ғылымда бұл түсінік-пайымның, ойын феноменінің қалыптасу мен даму заңдылығын кеңінен ашып көрсетеді.

Ойын атауы және ойын мәдениеті мыңдаған жылдар бойы өзінің қасиетін жоғалтпай, түркі халықтарында, әлем халықтарының дүниетанымында маңызды орын алып отыр. Түркі халықтарының мәдениетінде «ойын» сөзі мынадай атаулармен белгілі: *ойун, ойын, ойин, оин, ойан, уйын, уйин, онньуу, оойнуу*. Және олардың білдіретін мағыналарын Э.Севортянның «Түркі тілдерінің этимологиялық сөздігіне» ойын сөзі түркі халықтарының мәдениетінде 4 түрлі мағынада жұмсалады: 1) көпшілік түркі халықтарына ортақ ойын, жарыс, сайыс, ермек, қызық, қалжың мағыналарында; 2) түрік, әзербайжан, гагауз, ноғай, өзбек, чуваш халықтарында би, театрлық қойылым ойын атауымен мағыналас; 3) шамандық рәсімнің өзі де ойын санатына жатқызылады; 4) алдау-арбау, фокус, шытырман оқиғалар атауы да дәл осы ойын сөзімен тығыз байланысты болып келеді [1, 435 б.]. Сондай-ақ Э.В. Севортян түбірін *ой* деп көрсеткен *ойнамақ/оупатақ* етістігі де ойнауды, қалжың сөз айтуды, сахнадағы қозғалысты, қимыл-әрекетті, қандай да бір қимылды білдіреді.

Ойын сөзінің өзге түркі халықтары тілінде кездесетін мағыналары да осыған ұқсас болып келеді: қазақ тіліндегі *ойын, ойнау, ойыншы секілді* мағыналас сөздер тува халықтарында *ойун (ойын), ойнаары (орындау), онюзак (ойыншы), ойнакчы (ойнаушы), ойнаарак (ойыншық)* мағыналарында [2, 319-331], алтай халықтары тілінде *ойын, ойнооры (ойын) [3, 403], қарақалпақ тілінде ойын – жарыс, сайыс, қалжың* мағынасында, *ойыншы – биші, ойыншы, актер, акробат* мағынасында [4, 446 б.], ал қырғыз халықтары тілінде *ойно (ойнау), ойнооччу (ойнаушы), оюн сал (резвиться)* мағынасында жұмсалады. Сонымен қатар қырғыз халқында бақсының ғұрыптық әрекетін де *оюн* деп атаған [5, 63]. Ал әзербайжан тілінде мерекелік ойын, алаңқайдағы қойылым, актерлық шеберлік, комикстік мазмұндағы интермедия мағынасында қолданылатын *оюнлары (игрище)* формасы кездеседі [6, 343 б.].

Тұңғыс-манчжур халықтары тілінде он түбірінен тұратын, ойнау және шамандық діни сипаттағы рәсім мағыналарында жұмсалатын термин сөз ұшырасады. Мәселен, эвенк, негидаль тілінде он-окотч сөзі ойнау мағынасында, ал ұнзін және ұнзиэчи сөздері бақсылық ету, ауылда бақсылық рәсімін ойнау мағынасында айтылады [7, 8 б.]. Бұл деректер ойын сөзінің түпкі этимологиясы көне түрк дәуірінен бастау алып, шамандық, бақсылық рәсіміне де көне дәуірде осы сөздің қолданысқа ие болғандығын топшылауға мүмкіндік береді.

Зерттеу әдістері

Мақалада ойын теориясын ғалымдардың зерттеулерін пайдалана отырып жүйелеу әдісі, өзара салыстырмалы талдау әдісі кеңінен қолданылады. Ерте дәуірден қалыптасқан ойын элементтерінің даму жолын көрсетуде тарихи-типологиялық талдау тәсілі де ұшырасады.

Ойын элементтерінің ұлттық тарихи дамуды басынан өткергенін ескерсек, Еуразия даласындағы ерте темір, қола дәуірлеріне тиесілі көне қорғандарда жүргізілген қазба жұмыстары кезінде жерленген дененің маңынан ойынның түрлі элементтері мен ойыншықтар табылғанын археологиялық деректер растай түседі. Мәселен, асық ату ойынының негізгі элементі асық Андронов мәдениеті кезеңіндегі жерлеу қорғандарынан табылғанын және оған қатысты анықтамалар мен мәліметтер асық ату ойынының балалар ойыны болғанын нақтылай түседі. Түркі халықтарында сүйекке қатысты түрлі жоралғылар, жауырын ашу ғұрыптарының бар екені де мәлім. Ерте дүниеден күні бүгінге дейін жеткен ойындардың көпшілігінің аттары өзгергенімен, ішкі мазмұны сақталып қалған. Мәселен қарагие – найза лақтыру, қақпа тас – бес тас, садақ ату – жамбы ату, т.б. деп өзгергенімен, бұлардың ойнау тәсілдері сол бұрынғы күйінде сақталып отыр. Сондай-ақ бүгінде қайсібір ойындардың әр жерде әр түрлі аталуы да кездесіп жатады. Мәселен, бүкіл қазаққа әйгілі ақсүйек ойыны кейбір аймақтарда орда, тоқтышақ деп те аталады. Әуел баста балалар ойнаған ойындарды келе-келе үлкендер, немесе үлкендер ойнаған ойынды кейін балалар ойнағандығы да ұшырасады [8, 7 б.].

Нәтижелер мен талқылаулар

Көшпелі қоғам өмірінде ойын мәдениеті сакралды ғұрыптар арқылы да көрініп отырған. Мәселен, ғұрыптық аң аулау кезінде оның қатысушылары сәйкес аңның терісіне оранып, жануарды аңдуға, ізіне түсуге тырысқан немесе құстың ұшуын да, жыланның қимылын да қайталайтын болған. Бұл аңды жеңуге күш беріп, қорқыныш-үрейді жеңуге көп жағдайда көмектесіп отырады деп сенген. Осылайша көне дәуірдегі сакралды ойындар ұқсатуға, еліктеушілікке негізделіп отырған. Ойын образының қалыптасуы мен дамуын, ойын атауларын көшпелі халықтар мәдениетіндегі жазба ескерткіштерге талдау жүргізу арқылы анықтай аламыз. Мысалы, М. Қашқаридың «Дивани-луғат-ит-түрк», Ж. Баласағұнның «Құтты білік» еңбектерінен көне түрк халықтары кезеңінен қалыптасқан ұлттық ойын атауларын кездестіруге болады.

Қараханид түркілерінің тілінде жазылған жазба ескерткіштердің бірегейі «Диуани луғат-ат-түрік» ескерткішінде көптеген ойындар түрі кездеседі, олар: атқа байланысты ойындар, балалар ойындары, адамның физикалық күшіне байланысты ойындар және т.б.

Ескерткіште кездесетін атқа байланысты ойындар түрі мынадай: шөген, жамбы ату, ат жарыс, т.б. Сол ойындарға нақты тоқталып кететін болсақ, мысалы: атқа байланысты ойынның түрі – *шөген ойыны*. Бұл ойын топтасып ойнайтын ойын.

Ескерткіште шөген ойынына байланысты ұғымдар берілген: ойыншылар (адамдар), аттар, ойында қолданылатын құралдар. Ең бірінші ойынға қатысты адамдар (ойыншылар)

«**атғар**» деп аталған: «*Ул мани атғарди* - ол біреуге ат үстіне отыруға көмектесті» [9, 237 б.]. «Атғар» сөзінің ескерткіште бірнеше формалары бар: «атғарур», «атғармақ». «Атғарур» сөзіндегі – ур – аффиксы тарихи формаға жатады да [10, 229 б.], келер шақ мағынасын білдіреді, бірақ қазіргі түркі тілдерінде қолданылмайды. «Атғармақ» сөзіндегі – мақ – аффиксы келер шақты білдіреді және қазіргі түркі тілдерінде қолданылады.

Ескерткіште шөген ойынында ең маңызды ұғым атқа байланысты көрсетіледі. Ойынға қатысатын ат жан-жақты сипатталады: аттың физикалық жай-күйі, аттың ойыншыға бағытталған іс-әрекеті: «**аргур** (*аргурур, аргурмак*) - атын арыту, болдыру мағынасында: *Ул атин аргурди* - ол атын арытты» [9, 238 б.]. Қашқаридің соңғы фрагменті ауыр ойын кезінде аттың шаршағанын көрсетеді.

Сонымен қатар, ескерткіште шөген ойынын ойнайтын құралдар да жақсы сипатталған: «**жукан** – шөген ойыны үшін имек таяқ» [9, 379 б.]; «**актур** (оның формалары *актурур, актурмак*) - бұгу дегенді білдіреді: *Ул жукан актурди* - ол имек таяқты бұгуге бұйрық берді (атты шөген ойыны үшін)» [9, 236 б.].

Сондай-ақ шөген ойынын ойнайтын орны сипатталған: «**тасал** – шөген ойыны үшін орнатылған алаң, шекара» [9, 372 б.]. Осылайша шөген ойынын бейнелейтін сөздердің семантикалық өрісі жасалады: *ат, актур, атғар, аргур; тасал, жукан*.

Сонымен, шөген ойыны – батылдық пен ептіліктен басқа, ерде мығым отыруды, допты дәлдеп ұруды қажет етеді. Ойыншылар бірін-бірі қалтқысыз түсінуі керек. Қатысушы ойын техникасын жете меңгеруі тиіс. Қазіргі таңда шөген ойынының ережелері сол күйінде сақталған.

Келесі атқа байланысты ойынның түрі – **жамбы ату**. Тарихи деректер бойынша ойын үлкен ас пен тойда, жиындарда өткізіледі. Жамбы атуда мергендердің өнері мен бағы сыналады [11, 167 б.].

Жамбы ату ойынында шабандоз былай сипатталады: садақ атуды жақсы меңгерген, ат үстінде өзін еркін ұстайтын адам, мысалы: «**атум, атум ар** – жақсы ата білетін мерген адам» [9, 107 б.] немесе «**атишган, ул манник бирла ук атишган ул** – мергендігімен сайысқа түсетін адам» [9, 183 б.]. Сонымен қатар ескерткіште ойынға қатысатын басқа да шабандоздар туралы айтылған: «**атиш** (оның формалары *атишур, атишмак*) атудан, мергендіктен жарысу. *Ул манник ук атишди* - ол менімен мергендіктен жарысты» [9, 202 б.]. Сонымен, ескерткіште жамбы ату – шауып келе жатқан аттың үстінен нысананы дәл көздеп, атып түсіру, жігіттерді шабандоздыққа, мергендікке үйрететін түркілердің ойыны.

Қазіргі кезде жамбы ату ойыны көптеген халықтарда кездеседі, мысалы: буряттарда, грузиндерде (кабахи), қырғыздарда (жамбы атмай) және тағы басқа халықтарда [12, 114 б.]. Қазіргі таңда жамбы ату ойынының ережелері сол күйінде сақталған, ұрпақтан-ұрпаққа жалғасып келуде.

Атқа байланысты ойынның тағы бір түрі – **ат жарыс (бәйге)**. Ат жарысы көнеден келе жатқан ойын түрі. Көшпелі ортадағы үлкен жиын, ас, тойларда өткізілетін ат ойынының негізгі түрі.

М. Қашқаридың еңбегінде бұл жарысқа толық анықтама берілген. Еңбекте ол ат жарысына ең жүйрік, ең жылдам аттардың таңдалғанын көрсетеді: «**аркун** – *ат, жабайы айғыр мен қолға үйретілген биеден туған. Ат жарыстағы ең жылдам ат*»

[9, 137 б.]. Сонымен қатар атқа ғана көңіл аударған жоқ, оған қатысатын шабандозға да қатты көңіл бөлінген, ат жарысына қатысқан адамның күшіне, табандылығына, ат үстінде өзін еркін ұстауына көңіл аударған, еңбекте: «узитган бу ар ул атин узитган – ат үстіндегі адам, бәрінен озып келе жатқан» деп көрсетілген [9, 181 б.]. Ескерткіште шабандоздардың қарсыластарына да анықтама берілген: **Ул манник бирла ат узушдй** (оның формалары *узушур, узушмак*) ол менімен ат жарысынан жарысты. **Ул ат йаришти** - ол атты жарысуға жіберді» [9, 206 б.]. Шабандоздардың бапкерлері (атбегі, атпаз) де болған, ол бәйге атын тани білетін, оны жарату мен баптаудың қыр-сырын жетік білетін маман [13, 260 б.], бапкер шабандоздың да жағдайын жасайды: **«узуш** - жарысу, ат үстінде жүруге көмектесу» [9, 206 б.].

Сонымен бәйгеге ең мықты, жүйрік аттар таңдалады. Шабандоздар да күшті, епті, қажырлы, жылдам, ұйымшыл болуы тиіс. Түрлі тарихи кезеңдерден өткен бұл ойындар осылайша атадан – балаға, үлкеннен – кішіге мұра болып жалғасып отыр. Ел мен жердің қорғаушысы батырлықтың бастауы болған дәстүрлі ойындары жылқы малымен байланысты болғанын көрсетеді. Жалпы атқа байланысты ойындар түркі халықтарының, қазақ халқының наным-сенімін, рухани байлығын, дене тәрбиесін машықтап көрсетеді. Жаһандану заманында бұл ойындар кеңінен насихатталса, дәріптелсе қазақтың әрбір азаматынан талап етілетін мақсаттылықты, табандылықты, төзімділікті, көшбасшылықты қалыптастыратыны сөзсіз. Мұндай қасиетке түркі халқы адамды бала кезінен баули бастаған.

Сондай-ақ, түркі халықтары бала тәрбиесіне үлкен мән берген. Елдің, халықтың болашағы бала тәрбиесін өте маңызды екенін түсіне отыра, балаға жан-жақты рухани жан-дүниесі таза болсын деп адамдыққа үйреткен. Жалпы баланың өмірге қадам басардағы алғашқы қимыл әрекеті ойын арқылы басталады. Ойын баланың негізгі іс - әрекетінің бір көрінісі болып табылады. Ойын – баланы ептілікке, ұтқырлыққа, ой жүйріктігіне, болашақ тұрмысқа баулиды. Қазақ халқының ағартушысы, ақыны А. Құнанбаев: «Ойын ойнап ән салмай, өсер бала болама?» деп айтқандай ойын бала өмірінде ерекше орын алады.

«Диуани лұғат-ат-түрік» ескерткішіндегі айтылған балалар ойындарына тоқталып кететін болсақ, олар: *асық ату, жаңғақ ойыны, қара күн, мүйіз, көшірме ойыны*.

Асық ату – көшпелілер мәдениетінің ажырамас бөлігі. Асық ойынының бала тәрбиесіндегі рөлі зор. Баланы ептілікке, мергендікке, ұқыптылыққа, санауға тәрбиелейтіндігін көптеген зерттеушілер өз тақырыптарына арқау еткен. Асық – төрт-түлік мал мен қоңыр аңның санының (артқы аяғының) орта тұсындағы асық жілік пен жіліншік арасындағы буынның қозғалысын реттеп тұратын сүйек. Бүгінгі таңда өте танымал асық ойыны Түркі мемлекеттерінде әсіресе, Қазақстанда, Қырғызстанда, Әзірбайжанда өте танымал, дәстүрлі ойындардың бірі.

Н. Ахметов пен Қ. Мамырқұловтың пікірінше, асық ойынын 3-4 жастағы баладан қарияға дейін ойнай алады, және жас, не жыныс айырмашылығына қарамай бір ойынға қатыса береді [14, 3 б.].

Ойын үрдісінде асықтың әр жағының өзіндік мәні мен маңызы бар. Асықтың үйірілгенде табаны жерге тиіп, тұрық түсуі – алшы, асықтың үйірілгенде табаны үстіне

қарап, тұрық түсуі – тәйке, асықтың үйірілгенде дөңес жағы үстіне қарап, етпетінен жатық түсуі – бүг (бүг), асықтың иірілгенде шұңқыр жағы үстіне қарап, жатық түсуі – шіге (шік) деп аталады [14, 39 б.]. Сондай-ақ асықтың жілікпен ұстасып тұрған қобылы қырын омпа (оңқы), ал толарсақ пен топай сүйектермен байланысып тұрған доғал басы шомпа (шоңқы) делінеді. Асықтың бүйірлеп жартылай жантайып түскен түрін қынжы немесе жантай деп атайды [12, 229 б.]. «Диуани лұғат-ат-түрікте» асық ойын тұрғысында кездесетіні атуының бірнеше варианты бар. Мысалы: **«бүк – ойын кезінде, етпетінен жатық түсуі. Оны жік бүк деп атайды** [9, 145 б.].

Келесі *жаңғақ ойыны* – еңбекте екі ақ жерде айтылғанына қарамастан, қалай ойналғаны туралы нақты дерек алуға болады. Еңбекте жанғақ ойынын шұңқыр қазып ойнағаны туралы және бұл шұңқырға балалар жаңғақты дүп етіп лақтырып ойнағаны сипатталады: **«атиж – миздат: балалар ойын кезінде жаңғақты дүп етіп сүйейтін шұңқы**» [9, 89 б.], сонымен қатар «атиж» сөзінің туынды сөзі де ескерткіште жазылған және мағынасы көрсетіледі: **«атижлик – жаңғақ ойыны үшін арналған қазылатын шұңқырлардың жері»** [9, 178 б.].

«Диуани лұғат-ат-түрікте» айтылып кеткен *жаңғақ ойыны* Осман дәуірімен сабақтасады. Осман дәуірінде жаңғақты (жаңғақтарды) шұңқырға қойып, ойнағандығы туралы айтылады. Төменде айтылатын шумақта шұңқырға жаңғақ лақтырып, кімнің бір лақтырғанда бірден үш жаңғағы сол шұңқырға түсетін болса, сол жеңгенін айтады. Шұңқырға лақтырған жаңғақтардың кімнің үш данасы түссе, сол жеңіске жетті (*өлең шумақтары Осман тілінде біраз түсініксіздеу, аударма шамалап жасалды*). Сонымен қатар «жаңғақ» ойынын Анадолының Синоп деген елді мекенінде көп кездестіреміз. Бұл ойындарды ойнау әртістік пен өнерді талап етеді. Бұл ойындар «тенкмеш» (тепкіш), «ашық» (асық), «чуку» (шұқыр) деген атпен танымал [15, 131 б.]. Жоғарыда негізінде «жаңғақ» ойынымен сыңарлас саналатын «асық ату» ойыны туралы сөз қозғаған болатынбыз.

Бүгінгі таңда өзге түркі халықтарында, атап айтқанда қазақ, қырғыз, өзбек, ұйғыр, қарақалпақ, т.б. халықтарда аз да болса, әсіресе, 10-15 жас аралығындағы балалар мереке кезінде екі-екіден, үш-үштен тіпті бес-бестен бөлініп осы «жаңғақ» ойынын ойнайды. Бұл ойын ашық алаңда ойналады.

Келесі қарастыратын ойын түрі – *қара күн*. Ескерткіште бұл ойын бір жерде кездеседі: **«карагуни – балалардың кешкітұрым ойнайтын ойыны»** [9, 925 б.]. Қазіргі таңда бұл ойын балалардың сүйіп ойнайтын ойындарының бірі – «тығылыспақ» ойынымен ұқсас келеді. Бұл ойында ойыншылар саны шектеусіз. Балалар тығылады, бір ойыншы іздейді. Ойынды қазіргі таңда мектепте де, аулада да түркі және басқа елдерде ойнайды.

Көшірме ойынына келетін болсақ, ескерткіште бірақ жерде кездеседі және қалай ойналғанына анықтама берілген: **«кужурма уйун – көшірме ойын, бұл ойынның танымал аты «он төрт», бұл ойында жерге бекініске ұқсас төртбұрыш сызылады және он есік жасалады, жаңғақ немесе соған ұқсас домалақ заттармен ойналатын»** [9, 453 б.] ойын түрі. Бұл ойын түрі қазіргі уақыттағы бестас, асық ойынымен ұқсас келеді.

Тағы бір ойынның түрі – *мүйіз ойыны*: мүйіз – жануарлардың мүйіздеріне қатысты айтылады. Бұл тарихи ойын, тек қана сол заманда кездесетініне күмән. Ескерткіште

ойынға толық сипаттама берілген. **«Мүйіз-мүйіз – балалар ойынының атауы. Бұл ойында, балалар өзен жағасын жағалай тізе бүгіп отырып, екі сандарының арасын суланған және сусылдақ құммен толтырады. Одан кейін құмды ұрып араларын біреуі мүйіз-мүйіз деп айғайлайды және балалар оған «не мүйіз» деп сұрайды, яғни бұл сөз қай мүйіз дегенді білдіреді. Сұралған бала мүйізі бар жануарларды тізбектеп айта бастайды. Балалар болса, оны қайталайды. Бала мүйізі бар жануарларды айтып жатқанда арасында мүйізі жоқ түйе, есек сияқты жануарлардың аты аталады. Араларында осы жануарлардың атын атаған балаларды суға лақтырады»** [9, 1011 б.].

М. Қашқари балалардың тарихи ойынының нақты ұғымдарына, қатысушыларына, іс-әрекеттеріне қарай бөліп көрсетеді. Бұл ойын ең біріншіден көшпенділердің өміріне қатысты екенін көрсетеді, өйткені мал-жануарлармен байланысты, сондықтан «мүйіз» деген сөз ең басты ұғым: бұл сиырдың, бұқаның, қойдың, ешкінің, қошқардың мүйіздері, яғни қара малды насихаттаған. Сонымен қатар ойыншылар көрсетілген – ол балалар; ойнайтын орын – өзен жағасы; жердің түрі – құм, суланған құм; ойыншылардың іс-әрекеті: тізе бүгуі, сандарының арасын құммен толтыру, құмды ұруы, балалардың ағайшуы, бір біріне «не мүйіз» деген сұрақ қоюы, сұрақтың жауабын дұрыс не бұрыс атауы «мүйізі жоқ түйе, есек сияқты жануарлардың аты аталады».

«Мүйіз» ойыны арқылы тек балалар ойынын сипаттап қана қоймай, балалардың дүниетанымын, ой-өрісін дамытуға, көшпелілердің өмірлік қажеттілігі болып есептелетін жан-жануарлардың түрін тануға үйретеді. Бұл баланың бойында білім, ойлау қабілеті мен пайымдай білуді, физикалық белсенділігін жетілдіретін «дала мектебі» іспеттес.

Қорытынды

Ойын феномені көне дәуірден қалыптасып, тарихи даму жолдан өтіп, қазіргі түркі халықтары мәдениетінде жалғасын тапқан. Ойын тақырыбы әр кезеңде түрлі бағытта зерттеліп, теориясы айқындала түсті, формалары мен түрлері негізделді. Нәтижесінде шетелдік, отандық ғалымдар тарапынан ойын феномені философия, психология, педагогика, түркілік дүниетаным тұрғысында соны зерттеулерге арқау болды.

Диуани лұғат-ат-түріктегі» байырғы түркілердің ойнаған ойындарын зерттеп қарағанымызда, тек қана ойын атының ғана өзгерегені болмаса, қазіргі уақытқа дейін ойналып келген ойын түрлерін көріп, тани аламыз. Бүгінгі таңда ойналып жүрген ойын түрлерінің түп тамыры қазақ даласынан бастау алатындығы анық. Осы аса қымбат ескерткіштің арқасында мыңдаған жылдар бұрын түркілердің ойнаған ойындарын білуіміз, сол дәуірдің өмір сүру салтын ұғып-үйренуге, сонымен қатар сол дәуірмен жаңа бір көпір салуға мүмкіндік туғызады. Сонымен қатар бұл еңбек бізге түркілердің өз мәдениетін сақтап, келер ұрпаққа өнеге ете алуымызды қамтамасыз етеді.

Қаржыландыру. Мақала АР13068438 «Армян-қыпшақ ескерткіштері тіліндегі әмбебаптық пен ерекшелік» ғылыми жобасы аясында дайындалды.

Әдебиеттер тізімі

1. Севортян Э.В. Этимологический словарь тюркских языков: Общетюркские и межтюркские основы на гласные / АН СССР. Ин-т языкознания. – М.: Наука, 1974. – 768 с.
2. Бичеол М.Д., Делгероол А.К. Русско-тувинский словарь. – М.: Русский язык, 1980. – 664 с.
3. Баскаков Н.А. Русско-алтайский словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1964. – 875 с.
4. Каракалпакско-русский словарь. / Под ред. проф. Баскакова Н.А. – М.: Государственное издательство иностранных и национальных словарей, 1958. – 892 с.
5. Юдахин К.К. Киргизско-русский словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1965. – 974 с.
6. Оруджев А.А. Русско-азербайджанский словарь. – Баку: Маариф, 1982.
7. Цинциус В.И. Сравнительный словарь тунгусо-маньчжурских языков: материалы к этимологическому словарю. – Л.: Наука, 1977. – 992 с.
8. Қазақ ұлттық ойындары. - Алматы: Балауса, 2013. - 96 б.
9. Махмуд ал-Кашгари. Диван Лугат ат-Турк / Перевод, предисловие и комментарии З.-А. М. Ауэзовой. Индексы составлены Р. Эрмерсом. – Алматы: Дайк-Пресс, 2005. – 1288 с.
10. Тенишев Э.Р., Дыбо А.В. Сравнительно-историческая грамматика тюркских языков. Пратюркский язык - основа. Картина мира пратюркского этноса по данным языка. – Москва: Наука, 2006. – 908 с.
11. Бастамитова А. Түркі халықтарының жылқыға байланысты дәстүрлі ойындары // Вестник ЕНУ им. Л.Н.Гумилева, серия Тюркология. – №2(127). – 2019. – С. 165-172.
12. Тайжанов С. Қазақтың ұлттық ойындары. – Алматы: Эверо, 2010. – 124 б.
13. Қазақтың этнографиялық категориялар, ұғымдар мен атауларының дәстүрлі жүйесі. – Алматы: DPS, 2011. – 1 том. – 738 б.
14. Ахметов Н., Мамырқұлов Қ. Қазақтың ұлттық ойыны асық ату әдістерін үйрену. – Тараз: Тараз университеті, 2017. – 55 б.
15. Kar A. Divanü Lugati't-Türk'e Göre Çocuk Oyunları ve Günümüz Oyunlarına Etkisi // Hoca Ahmet Yesevi Yılı Anısına Uluslararası Türk Dünyası Eğitim Bilimleri ve Sosyal Bilimler Kongresi Bildirileri. – Ankara, 2016. – Cilt 3. –S. 129-133.

References

1. Sevortyan E.V. Etimologicheskii slovar' tyurkskikh yazykov [Etymological dictionary of the Turkic languages] (Nauka, Moscow, 1974, 768 p.) [in Russian]
2. Bicheool M.D., Delgerool A.K. Russko-tuvinskii slovar' [Russian-Tuvinian dictionary] (Russkii yazyk, Moscow, 1980, 664 p.) [in Russian]
3. Baskakov N.A. 3. Russko-altaiskii slovar' [Russian-Altai Dictionary] (Sovetskaya entsiklopediya, M., 1964, 875 p.) [in Russian]
4. Karakalpaksko-russkii slovar' [Karakalpak-Russian dictionary] (State Publishing House of Foreign and National Dictionaries, Moscow, 1958, 892 p.) [in Russian]
5. Yudakhin K.K. 5. Kirgizsko-russkii slovar' [Kyrgyz-Russian Dictionary] (Sovetskaya entsiklopediya, M., 1965, 974 p.) [in Russian]
6. Orudzhhev A.A. 6. Russko-azerbaidzhanskii slovar' [Russian-Azerbaijani Dictionary] (Maarif, Baku, 1982) [in Russian]

7. Tsintsius V.I. 7. Sravnitel'nyi slovar' tunguso-manchzhurskikh yazykov: materialy k etimologicheskomu slovatiyu [Comparative Dictionary of the Tungus-Manchu languages: materials for an etymological dictionary] (Nauka, Leningrad, 1977, 992 p.) [in Russian]
8. Kazak ulttyk ойындары [Kazakh National Games] (Balasa, Almaty, 2013, 96p.) [in Kazakh]
9. Maxmud al-Kashgari. Divani Lugat at-Turk [Divani Lugat at Turk]. Translation, preface and comments by Z.-A. M. Auezova. The indices were compiled by R. Ermers. (Daik-Press, Almaty, 2005, 1288 p.) [in Russian]
10. Tenishev E.R., Dybo A.V. Sravnitel'no-istoricheskaya grammatika tyurkskikh yazykov. Pratyurkski yazyk - osnova. Kartina mira pratyurkskogo etnosa po dannym yazyka [Comparative-historical grammar of the Turkic languages. Paturski language - based. Picture of the world precursors ethnic group according to the language] (Nauka, Moskva, 2006, 908 p.) [in Russian]
11. Bastamitova A. Tyrki halyktarynyn zhylykya bailanysty dasturli ойындары [Horse traditional games of Turkic peoples] Vestnik ENU im. L.N. Gumileva [Bulletin of the L.N. Gumilev ENU], 2(127), 165-172, (2019) [in Kazakh]
12. Taijanov S. Kazaktyn ultyk ойындары [Kazakh national games] (Evero, Almaty, 2010, 124 p.) [in Kazakh]
13. Kazaktyn etnografiyalık kategoriyalar, ugymdar men ataularynyn dasturli zhuiesi. 1 tom. [The traditional system of Kazakh ethnographic categories, concepts and names] (DPS, Almaty, 2011, 738 p.) [in Kazakh]
14. Ahmetov N., Mamyrlulov K. Kazaktyn ultyk ойыны асық ату адистерин уирену [Study of methods of асық ату in the Kazakh national game] (Taraz universiteti, Taraz, 2017, 55p.) [in Kazakh]
15. Kar A. Divanü Lugati't-Türk'e Göre Çocuk Oyunları ve Günümüz Oyunlarına Etkisi // Hoca Ahmet Yesevi Yılı Anısına Uluslararası Türk Dünyası Eğitim Bilimleri ve Sosyal Bilimler Kongresi Bildirileri, 3, 129-133, (2016) [in Turkish]

А.Т. Бастамитова, Б.С. Жиёмбай

*Евразийский национальный университет имени Л.Н.Гумилева,
Астана, Казахстан*

Роль тюркских игр караханидского периода в культуре тюркских народов

Аннотация: Игра является важнейшая частью культуры, духовной и практической деятельности тюркских народов. Статья посвящена анализу тюркских игр караханидского периода. Основываясь на историко-культурных материалах и тексту памятника автор статьи исследует конные и детские игры, которые были популярны в средневековую эпоху и имеют преемственные связи с современными играми тюркских народов.

Значимость статьи проявляется в том, что автор через различные языковые единицы выявляет основные структурные компоненты конных и детских игр, осуществляет языковой и историко-культурный анализ игр, запечатленных в памятнике. К таким играм относятся шоген (поло), жамбы ату (стрельба из лука), скачки, игры в асычки, игры в орешки, прятки, игры с рогами животных. Последняя детская игра является культурной дефиницией памятника, поскольку характерна только для того времени.

Ключевые слова: период караханидов, «Дивани Лугат ат-Турк», игра, поло, стрельба из лука, скачки, детские игры: игра в асычки, игры в орешки, прятки, игры с рогами животных.

A.T. Bastamitova, B.S. Zhiyembay

L.N. Gumilyov Eurasian National University, Astana, Kazakhstan

The role of the Turkic games of the Karakhanid period in the culture of the Turkic peoples

Abstract. The game is an important part of the culture, spiritual and practical activities of the Turkic peoples. The article is devoted to the analysis of Turkic games of the Karakhanid period. Based on historical and cultural materials and the text of the monument, the author of the article explores equestrian and children's games that were popular in the medieval era and have continuity with the modern games of the Turkic peoples.

The significance of the article is shown in the fact that for the author through various language units identifies the main structural components of equestrian and children's games, carries out language and historical and cultural analysis of games captured in the monument. These games include Shogen (Polo), zhambi atu (archery), horse racing, games in asychki, games in nuts, hide and seek, games with animal horns. The last children's game is a cultural definition of the monument, as it is characteristic only for that time.

Keywords: Karakhanid period, "Diwani Lugat at-Turk", game, Polo, archery, horse racing, children's games: jump games, nut games, hide and seek, games with animal horns.

Сведения об авторах:

Бастамитова А.Т. – PhD докторант, Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті, Астана, Қазақстан.

Жиембай Б.С. – PhD, Түркітану кафедрасының аға оқытушысы, Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті, Астана, Қазақстан.

Bastamitova A.T. – PhD student, L.N.Gumilyov Eurasian National University, Astana, Kazakhstan.

Zhiyembay B.S. – PhD, Senior lecturer of Department Turkology, L.N. Gumilyov Eurasian National University, Astana, Kazakhstan.



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).