

Шаганова Г.Р.,

*кандидат исторических наук, доцент кафедры истории,
истории государства и права Нефтекамского филиала
Башкирского государственного университета
Российская Федерация*

ОБРЯДЫ ПЕРЕХОДА (ГАДАНИЯ) В ИГРАХ БАШКИРСКИХ МАЛЬЧИКОВ

Аннотация. В статье на примере башкирской игры альчики (кости, астрагалы, ашик) показан евразийский характер игр. Выявляется их семантика, связь с древнейшими магическим ритуалом гадания, делается вывод о неолитическом возрасте игры

Ключевые слова. Башкирские игры, семантика, обряд, ритуал, магия, игры мальчиков, астрагалы.

Башкирский этнос формировался на протяжении последнего тысячелетия в степях Приуралья и Южного Урала. Процессы этногенеза были чрезвычайно сложными, башкиры включили в свой состав древнетюркские племена, финно-угорское и ираноязычное сармато-аланское население. Под влиянием булгар и кыпчаков в XI-XIII веках сформировался язык и культура древних башкир.

Основным занятием населения было скотоводство, разводили лошадей и мелкий рогатый скот. Именно с разведением овец связана детская игра в кости, именуемая в литературе альчики. Ее самоназвание на башкирском языке *ашык*, в русском варианте она известна больше как бабки

Самое раннее описание ее можно встретить у С.И. Руденко, который пишет об игре в кости или бабки [7, 276]. Впоследствии о ней упоминали, но, к сожалению, не более того, Ф.Ш. Абсаликова [1, 132] и А.М. Сулейманов [9, 128-129]. Отдельную главу этой игре посвятил И.М. Галяутдинов, описавший десять ее вариантов, а также инвентарь к ним и подробные правила проведения [3, 133].

Источниковая база по играм в альчики у башкирских детей на сегодняшний день представлена хорошо и в известной степени совпадает с историографической базой рассматриваемой проблемы. Имеется несколько описаний игр в кости башкирских детей в личном архиве автора. Имеющийся комплекс позволяет четко выделить собственно игру в альчики и игры с косточками. Здесь пойдет речь об альчиках.

Что касается мировой и отечественной литературы, то имеется большое количество работ, посвященных азартным играм, и особенно играм в кости. Доказано культовое происхождение игры, неплохо описаны материалы археологических на-

ходок. Много внимания ей уделяла индианистика, так как письменные источники по Древней Индии оставили подробное описание игр. Имеются различной степени полноты описания этих игр в этнографической литературе.

Наш материал позволяет также выявить характерные черты этой игры у башкирских детей. Приведем описание игры, опираясь на полевого и опубликованный материалы. Необходимо особо отметить, что игра в настоящее время практически забыта, сохраняясь только в памяти старшего поколения.

Развлекались ею исключительно мальчики в возрасте от 5-6 лет и до 12-13 лет. Башкирские дети для нее использовали преимущественно кости мелкого рогатого скота. Суставные кости тщательно очищали, отмывали, практически отполировывая их. Чаще всего они были первозданного белого цвета, но информаторы эпизодически сообщают о раскрашивании костей. Что означали цветные кости — не ясно. Но главную фигуру — битую — красили сажей в черный цвет. Ее и изготавливали особо, делая в кости маленькую дырочку и заливая туда свинец. Утяжеленная бита наверняка сбивала другие кости. Впрочем, имеются сведения, что использование таких костей в игре не всегда поощрялось окружающими. Суть игры в альчики состояла в том, что они ложатся разными сторонами, каждая из которых имеет свою «стоимость». Обратимся к опубликованным материалам И.Г. Галяутдинова.

«Суставные кости мелких и крупных животных в игре имели неравнозначные четыре стороны, четыре положения. Сверху боковая вогнутая сторона альчика — *алсы* (алсы), противоположная положению кости — *сик* (сик), тыльная сторона *бук* (бук), противоположная положению кости «бук», впаляя сторона «сик», противоположная положению альчика «алсы» сторона — *туй* (туй). Положение «алсы» считается самым выигрышным.

Бабки (кости крупных животных) имеют лишь две стороны. Если подброшенная бабка ляжет спиной вверх, будет *бук* (бук), а если наоборот — *исак* (асак). Кое-где их расположения

называют «лап» и «лып». Выигрышным положением является сторона асак или лып» [3, 12].

Вариантов игр в альчики было большое множество, но несколько из них можно считать основными. Например, игрок брал определенное количество костей, подбрасывал их, и те, которые ложились вогнутой стороной алсы, забирал себе. Такая же игра выступала как жеребьевка: игру начинал тот, у кого кость ляжет в положение алсы. Если таких игроков было несколько, то между ними проводилась переигровка, и, в конечном счете, оставался только один игрок. Здесь же определялась очередность игроков: первым начинал тот, у кого кость ляжет в положение алсы, вторым - тот, чья кость ляжет в положение туй, третий — буй, четвертый — сик.

Наибольшее распространение имели следующие игры. Определив очередность в игре, договаривались о количестве выставляемых бабок. Их ставят в один ряд и на расстоянии примерно в полтора метра от них проводят черту. От этой черты бросают битой с тем, чтобы сбить как можно больше альчиков. Себе игрок забирает только те, которые попадут в положение алсы. Затем ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто соберет больше всех. Неудачный бросок означал потерю и передачу хода.

Другой вариант игры в альчики предполагал выбивание их из круга, где кости были сосредоточены в центре. В отличие от предыдущего примера, здесь ограничителем пространства выступает круг, а не черта. Но смысловая нагрузка одинакова.

Третий вариант весьма похож на современные «сбивалки», ныне играемые с шашечными фигурами. Все игроки подкидывают и разбрасывают альчики. Игрок, начинающий игру, подбрасывал свою битку таким образом, чтобы она упала возле костей. Затем этой биткой нужно было выбивать альчики так, чтобы они легли в положение алсы, и тогда они переходили в его собственность. Все эти приведенные и другие варианты игры были чрезвычайно азартными. Порой, проигрываясь в пух и прах, дети оставались ни с чем, брали кости в долг, желая отыгаться впоследствии — все, как у взрослых игроманов.

Немало примеров, где альчики использовали как игрушки, то есть они изображали животных, людей, и тогда с ними можно было играть в различные ролевые игры. Однако, ролевые игры детей в контексте темы рассматриваться не будут, так как их вариативность бесконечна.

Этнографические данные по народам Евразии позволяют утверждать универсальный характер игры в альчики, причем не только в культуре детства, но и в культуре взрослых. Имеющийся

материал по народам Европы и Азии показывает ее широкую известность в древнее и средневековое время с крайне азартным характером. У современных калмыцких, киргизских, каракалпакских детей мы наблюдаем переход игры в меньшую — в детскую — возрастную группу. Но азарт вполне сохранился и здесь. Башкирские информаторы нередко сообщают, что играли, забывая обо всем; проигрываясь полностью, брали кости в долг у более удачливых игроков, попадая тем самым в детский вариант кабалы. Игру прекращали с наступлением темноты, но только для того, чтобы начать ее с утра. Похоже, что детские альчики были не в почете у взрослых, ругавших своих отпрысков за столь бездумное времяпровождение. Может быть, мы сталкиваемся со следами некогда существовавшего осуждения игромании у взрослых?

Как уже говорилось выше, игра в кости известна человечеству как минимум пять тысячелетий. Самое древнее свидетельство костей, являющихся прообразами современных кубиков, датируется третьим тысячелетием до нашей эры и встречается в царской гробнице шумерской династии Ур. XX веком до н. э. датируются аналогичные находки в гробнице Рамзеса II, упоминаются они в «Ригведе» и «Махабхарате» [4, 61-62].

Считается, что грек Паламед, участник Троянской войны, изобрел игру в кости, или, по другой версии, игру в шашки. Такая же игра на угадывание выпавших костей была популярной в Древнем Риме, Луи Бекъ-де Фукьер приводит свидетельство Плиния о скульптуре, изображающей двух детей, играющих в бабки [2, 65]. У древних германцев о ней сообщает Тацит. В средние века церковь периодически «обновляла» указы о запрете игры в кости не только среди мирян, но и среди монахов. Примечательный факт во многих отношениях! В России в Соборном Уложении 1649 года царь Алексей Михайлович запрещает «игру в лодыги».

Такие же игры в XIX веке были известны немецким детям. Судя по некоторым работам, в недавнем прошлом — в начале XX века, в нее еще играли дети крестьян горных швейцарцев [11, 15]. Во второй половине XIX — начале XX вв. описание игр подобного рода у детей русских, правда, разной степени полноты, оставили Е.А. Покровский и И.П. Сахаров. Русские дети знали ее под названием бабки, астрагалы, вышибалы. У Покровского это целая глава «Игры с костями» [6].

Не далее как в середине XX века игра еще фиксировалась у народов Кавказа, Средней Азии, Казахстана, Урала, Поволжья, в том числе и у башкир, как полевыми материалами специалистов,

так и наблюдениями людей, далеких от этнографии. Можно даже утверждать, что угасание игры у башкир как раз и датируется второй половиной XX века. Выше уже шла речь о калмыках, каракалпаках, киргизах.

Сейчас не вызывает сомнений тот факт, что в детской игре до нас дошел древний ритуал гадания. Изначально гадали на костях мелкого рогатого скота, подбрасывая их. В зависимости от того, какой стороной упадет кость, зависел и ответ на вопрос. Гадание совершал человек, знавший процедуру, то есть жрец. Он же доносил до гадающих волю небес. Именно этим обстоятельством во всех существующих вариантах игры в кости нестандартна роль ведущего. Зачастую его может и не быть как такового, но функции его ощущаются четко. Им является первый игрок как получивший расположение небес уже во время жеребьевки. Безусловно, роль жреца, некогда выполнявшего гадание, перешла к нему. В древней культуре он выступал посредником между миром живых и миром духов. Он же являлся хранителем ритуала, отвечая за его точность, а потому и был главным действующим лицом в обряде. Поэтому абсолютно не случайно, что выигрыш проходит через него. В литературе имеется любопытное наблюдение: в игре бабки у русских и украинских детей говорят: «Ставить на попа (т.е. на кон)». Как известно, поп является медиатором (посредником) между человеком и богом, отпуская от его имени грехи и даруя прощение. В игре восточных славян сохранилось первоначальное понимание фразы, но не всегда есть жрец, сохраняются жреческие функции, но называются они более привычным словом «поп». Выражение «ставить на попа» может также означать доверие человеку, который знаком с другими мирами и тем самым может содействовать в выигрыше.

Любопытен материал археологических раскопок на Южном Урале, где в погребениях неоднократно находили кости животных, явно значимые для погребенных при жизни. Статья доктора исторических наук Ю.А. Морозова, анализирующая результаты раскопок некрополя срубной культуры, немало внимания уделяет астрагалам, найденным в захоронениях. «Старо-балаклинский могильник — крупнейший южноуральский некрополь эпохи бронзы в башкирском Приуралье. В серию костяных изделий мы включили астрагалы, используемые, вероятно, для игр в кости. В кургане 90 в погребениях были найдены три альчика около сосуда, расположенного у северо-восточной стенки. В пятом погребении 106 кургана астрагалы в один ряд располагались вдоль южной стенки могил. А в погребение девятого же кургана обнаружено 5 астрагалов, лежащих между сосудами у северной

стенки...Нахождение их в погребальном инвентаре связано с тем, что по представлениям населения срубной общности, человек как служитель культа, занимавшийся при жизни манипуляциями с астрагалами, должен это делать и в загробном мире. В нашем случае астрагалы обнаружены в трех детских захоронениях» [5, 75].

Фольклорные материалы свидетельствуют о том, что удачные игроки отмечались как бы печатью небес. Например, у башкир есть пословица: «У него альчики всегда алсы», - что означало ему всегда везет, фортуна к нему благосклонна.

Таким образом, археологические и фольклорные материалы по культуре края подтверждают выводы общей этнографии о некогда сакральном характере игры в кости.

Интересный материал обнаруживается при сравнительно-сопоставительном анализе игровой культуры. Знакомство с альчиками и бабками других народов на обширном пространстве Евразии сразу же обращает на себя внимание общими моментами: названием игры, инвентарем для нее, названием сторон костей. Наглядно данные факты продемонстрированы в таблице 1.

Список можно было бы продолжить и дальше. Но во всех приведенных примерах выделяются обязательные правила: типична жеребьевка, выбивание альчиков является конечной целью действий, обязательна черта (круг), исключительно юношеский характер игры.

Имеется материал отечественных (советских и российских) археологов по рассматриваемой теме, хотя надо и оговориться, что специальных монографических исследований, посвященных анализу встречающихся в раскопках детских альчиков либо костей для игры взрослых, нет. Определенные сведения о находках подобного рода систематизированы в статьях. В этом плане интерес представляют две работы: С.Н. Санжарова и Ю.С. Худякова.

Статья С.Н. Санжарова, опубликованная в журнале «Советская археология», информативно очень насыщена. Автор выделяет для анализа шесть известных погребений с 15 игральными костями, принадлежащие к катакомбной культуре (XVIII в. до н.э.). Подробный анализ погребального инвентаря с привлечением значительного нарративного материала по культуре Древнего Востока позволил сделать ему вывод о том, что перед нами игра культового характера, связанная с выполнением жреческих функций [8, 140-158].

Другая работа описывает найденные в могиле кости для игры взрослых мужчин. Это не типичные для таштыкской культуры (IV-VI вв.) детские игрушки, а астрагалы лошадей, к тому же с нанесенными на них рисунками. Ю.С. Худяков так

№	Етнос	Название игры	Примечания
1.	Древние греки	Бабки	
2.	Древние римляне	Кости	
3.	Немцы	Бабки	В Европе игра широко распространена была в средневековую эпоху.
4.	Англичане	Бабки	
6.	Французы	Кости	
5.	Русские	Бабки, лодыжки, астрагалы, альчики	Для игры использовались кости овец и коров. На севере России в конце XIX в. в лодыжки играли взрослые мужчины (!) во время Святков — традиционного времени гадания. Кости были цветными — красные, черные, желтые. Проигрыш оплачивался этими же костями. Что обозначал цвет — неясно. Можно предположить, что, как и в современных картах, цвета означали масти и привилегированное положение одного из них.
6.	Украинцы	Бабки	
7.	Белорусы	Бабки	
8.	Швейцарцы	Кости	Фиксировалась в середине XX века.
9.	Грузины		
10.	Осетины	Альчики	Использовались кости мелкого и крупного рогатого скота.
11.	Башкиры	Ашык	
12.	Татары	Ашык	
13.	Казахи	Ачик	Использовались кости мелкого и крупного рогатого скота.
14.	Киргизы	Асик	
15.	Тувинцы	Кости	Популярна и в наши дни
16.	Турки	Асик	
17.	Хакасы	Кости	Популярна и в наши дни
18.	Алтайцы	Бабки	
19.	Таджики		
20.	Калмыки		Популярна и в наши дни
21.	Буряты		Популярна и в наши дни
22.	Нивхи		
23.	Нанайцы	Альчоочи, алчуа, алчоачиури	Играли позвонками рыб (щука, таймень).
24.	Ульчи	Алчука	
25.	Саамы	Бабки	Для игры брали кости оленей.
26.	Ханты		
27.	Удмурты		
28.	Марийцы		
29.	Мордва		

и не ответил на свой поставленный вопрос: «Для чего они пред-назначались, и что изображали, в общем-то, не типичные для данной культуры орнаментированные кости?» Было высказано только предположение о разном достоинстве костей, но характер игры, ее функциональное предназначение, социальная привязка погребения и некоторые другие моменты оказались вне поля зрения автора [10, 109-111].

Язык донес до наших дней понимание обрядового характера действий. В русском языке сохранились фразеологические обороты, более конкретно информирующие о первоначальном смысле игр в кости. Выше уже шла речь о выражениях типа «Поставить на кон», «Поставить на попа». Но еще существует фраза «Кинем жребий», что

означает по существу «отдаться на волю богов», где выпадение жребия не что иное, как угадывание сторон костей. Особенно любопытно словосочетание «раскинем кости», то есть погадаем на костях. Уже давно никто не гадает на них, не сохранились даже ассоциации, но мы продолжаем так говорить, не задумываясь над внутренним смыслом сказанного. Можно вспомнить игру «Чет или нечет? Орел или решка?» с подбрасыванием монеты. Безусловно, здесь мы имеем дело с отголосками игры в кости.

На вопрос о времени возникновения и существования культа дать определенный ответ нельзя, речь может идти только о предположительных данных. При этом надо обратить внимание на несколько моментов. Во-первых, культ связан

с использованием суставных костей мелких животных, которые были приручены в неолите. Сакральный характер долго сохранялся в протогосударственных культурах — катакомбной, срубной и других археологических культурах, которые датируются вторым тысячелетием до нашей эры. В то же время, междуречье Тигра и Ефрата, Египет показывают довольно-таки ранний переход обряда в игру — третье тысячелетие до нашей эры. Таким образом, пять тысяч лет назад игра фиксируется в источниках, следовательно, ее функционирование как ритуала необходимо отнести к более раннему времени — четвертому или пятому тысячелетию до нашей эры - периоду неолита. Впрочем, мы также должны иметь ввиду, что подобные игрушки можно сделать и из костей диких животных...

География игры широкая: Передняя и Центральная Азия, Европа, Сибирь, Дальний Восток, Кавказ. На момент работы над статьей имеются эпизодические сведения по Африке, американские индейцы играли в нечто очень подобное, но не с костями животных, а с палочками и камешками. Можно выдвинуть гипотезу, что обряд зародился в Передней Азии, в тех регионах, где произошла «неолитическая революция», где ранее всего и была приручена овца. По-видимому, сформировавшись где-то в Передней Азии в эпоху неолита, впоследствии она получила широкое распространение на евразийском пространстве. Игра не исчезла, ныне она переживает второе рождение, трансформировавшись в карты, функциональное назначение которых остается прежним — азартная игра, гадание и пр.

Литература:

1. Абсаликова Ф.Ш. Игры и развлечения башкир / Ф.Ш. Абсаликова. — Уфа: Гилем, 2000.
2. Бекъ-де Фукьер Луи. Игры древних. / Луи Бекъ-де Фукьер. — Вып.1. — Киев, 1877.
3. Галяутдинов И.Г. Поиграем вместе, друзья. / И.Г. Галяутдинов. — Изд. 1-ое. — Уфа: Китап, 1995.
4. Морозов И. Кости игральные: история, культурология, символизм, виды игр. / И. Морозов // Апокриф. — 1992. — №2.
5. Морозов Ю.А. Отражение социальной дифференциации в погребальном обряде срубного Старо-Ябалаклинского курганного могильника / Ю.А. Морозов // Феномен Евразийства в материальной и духовной культуре, этнологии и антропологии башкирского народа. Материалы Всероссийской научно-практической конференции, проводимой в рамках разработки 7-томного издания «История башкирского народа» / Отв. ред. М.М. Кулшарипов, Ф.Г. Хисаметдинова. — Уфа: ИИЯЛ УНЦ РАН, 2009.
6. Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. / Е.А. Покровский. — СПб, 1994.
7. Руденко С.И. Башкиры. Историко-этнографические очерки. / Руденко С.И. — М.-Л. — 1955.
8. Санжаров С.Н. Погребения донецкой катакомбной культуры с игральными костями. / С.Н. Санжаров // Советская археология. — 1988. — №1.

9. Сулейманов Ахмет. Фольклор башкирских детей. / Ахмет Сулейманов. — Уфа: Китап, 2007. (на баш. яз.)

10. Худяков Ю.С. Игра в бабки в таштыкское время. / Ю.С. Худяков // Известия Сибирского отделения АН СССР. — №1. — Вып.1. — Серия общественных наук. — 1980.

11. Grober Karl, Metzger Juliane. Kinderspielzeug aus allen Zeit.— Leipzig, 1965.

Шагапова Г.Р. Обряды перехода (ворожіння) в іграх башкирських хлопчиків. — Стаття.

Анотація. У статті на прикладі башкирської гри альчики (кістки, астрагали, Ашик) показаний євразійський характер ігор. Виявляється їх семантика, зв'язок з найдавнішими магічним ритуалом ворожіння, робиться висновок про неолітичний вік гри.

Ключові слова: башкирські ігри, семантика, обряд, ритуал, магія, ігри хлопчиків, астрагали.

Shagapova G.R. Rites of passage (divination) in the Bashkir boys' game. — Article.

Summary. By the example, for a Bashkir boys game alchiks (bones, astragalus, asick) visible the Eurasian character of games. Revealed their semantics, the connection with ancient magic ritual divination, draw a conclusion about the Neolithic Age of this Game.

Key words: Bashkir games, semantics, ceremony, ritual, magic, game boys, astragalus.