

**Матыжанов К. С.**

М. О. Әуезов атындағы Әдебиет және өнер институты,  
Алматы, Қазақстан  
E-mail: kmatyzhanov@gmail.com  
ORCID: 0000-0002-7016-0304

**Ойын мен рәсім (ритуал) - адамзат қоғамының  
аса маңызды әлеуметтік қарым-қатынас құралы**

**Аңдатпа.** Мақалада ойын феноменінің рәсім (ритуал), ғұрып (обряд), салт-дәстүр сияқты мәдени-әлеуметтік категориялармен арақатынасы қазақ және түркі тектес халықтардың фольклорлық-этнографиялық материалдары негізінде қарастырылады. Ойынның адамзат қоғамының ең белсенді мәдени-әлеуметтік қарым-қатынас құралы ретінде адам өмірінің барлық саласымен қан тамырдай тарала байланысып жатқан кең өрісі, оның тарихпен етене кіріккен, адам тұрмысының барлық саласына дендеп енген, мәдениеттің ажырамайтын тұрақты элементі, халықтың әдет-ғұрпымен, салт-дәстүрімен, дінімен, өнерімен, қол өнерімен, саясатымен, ғылымымен, ойын-сауық, спортымен, әскери ойындарымен, білімімен, тәрбие ісімен, тіпті, экономика мен кәсіпкерлік саласымен де терең тамырласқан көп салалы, көп қырлы табиғаты сараланады.

Мақалада ойын мен рәсімнің өзара байланысының шарты болып табылатын онтологиялық мәні, архетиптік негізі мен тек-тамырының бірлігі анықталады, сондай-ақ олардың ортақ атрибуттары мен ерекше қырлары сөз болады. Мәселен, “Бақсы ойынындағы” көне наным-сенімдердің көрінісі, олардың аталған рәсімнің құрылымын жасақтаудағы рөлі, ойындық элементтердің рәсімдік кешенге кірігуі, бақсы тұлғасының көп қырлылығы, ойындық элементтер мен рәсімдік әрекеттердің ара қатынасы нақты мысалдармен дәйектеледі.

Ойындық мәдениеттің тегі арғы замандағы көне наным-сенімдерге, магияға, культтік табынуларға, ежелгі маусымдық немесе отбасылық ғұрыптарға барып тіреледі. Мәселен, науырыз кезінде ойналатын «Қалтырауық қамыр кемпір» мен «Ақ боран» арасындағы ойындық тартыс немесе қыз бен жігіт арасындағы «Қол тұзақ» ойындары қыс пен жаздың, ескі мен жаңаның, кәрі мен жастың, қыз бен жігіттің арасындағы күресті бейнелейді. Қалай болғанда да «жаз», «жаңа» мен «жас», «жігіт» жеңеді. Бір кездері ғұрыптық кешеннің құрамдас бөлігі болған бұл ойындық элементтер кейіннен өз алдына отау тігіп, жекелеген ойын ретінде бөлініп шықты. Олар өзінше ірге тепкен сайын өздерінің алғашқы ғұрыптық мәнінен жырақтай түседі. Мұндай үрдісті біз арғы тегі рәсімдік кешеннен бастау алатын ұлттық ойындардың қай-қайсысынан болмасын байқаймыз.

Түркі тектес халықтар арасында өте кең таралған, бүгінде ұлттық ат спорты ойындарының өзгеше бір түрі болып саналатын «Көкпар» ойынынан бұл құбылысты айқын көруге болады. Аты айтып тұрғандай, оның арғы тегі «көк бөрі» тотемінен шыққан. Оны автор Қырғыздар арасында бертінге дейін сақталған аңшылық кезінде қасқырды сойылмен соғып алған жігіттің оны алдына өңгеріп, алып қашатыны, ал қалғандары оны қуып жетіп тартып алуға тырысып, рәсімдік ойын жоралғысын жасайтын рәсімі арқылы дәлелдейді.

Мақаланың қорытынды бөлімінде мынадай түйіндеулер жасалады: Рәсім мен ойын өзінің рәсімдік (символдық) сипатымен, астарлы мағынасымен, көп қатпарлы мәніменен

(наным-сенімдік, діни немесе тұрмыстық) ғана емес, онтологиялық, гносеологиялық және аксиологиялық маңызымен де ерекшеленетін, көп қызметті, қос тінді (амбивалентті) және өзінше біртұтас әлеуметтік феномен.

Ойындық әрекет әрқашан адамның шынайылықпен қарым-қатынасының әмбебап тәсілі болып келген. Дәстүрлі рәсімдер мен ойындарда, мерекелерде әлем келбетінің өзінше сипатын ашатын белгілі мәдени жүйе көрініс тауып отырады. Ойын әлеуметтік ортада мәдени, адамгершілік басымдықтарды, жасқа, жынысқа, кәсіпке байланысты стереотиптерді орнықтыруға ықпал етеді.

Қазіргі кезде ойын әлеуметтік мәдени жағдайды, қарым-қатынас пен құндылықтар жүйесін, постмодерн дәуіріндегі адам санасындағы өзгерістерді көрсете отырып, дәстүрлі этномәдени тұғырынан ауытқып, космополиттік бағдарсыздыққа, жасандылыққа ойысып барады. Осының барлығы ойын мәдениетінің түбегейлі өзгеріске ұшырап, тіпті, дағдарысқа ұласып келе жатқандығын көрсетеді. Сондықтан ойын мәдениетінің тарихи тамырластығы мен әлеуметтік-коммуникативтік әлеуетін көтеру қажеттілігі бүгінгі күннің өзекті мәселесіне айналып отыр. Бұл өз кезегінде адам мен қоғам өмірін байсалды, өміршең бола түсуіне ықпал етеді.

Мақала ҚР БҒМ Ғылым комитетінің АР08856460 «Ұлы дала ойындары (Ойындық фольклор): Ұлттық ойындардың ерекше мәдени құбылыс ретіндегі қоғамдық сананы жаңғыртудағы қызметі» гранттық жобасы аясында дайындалды.

**Кілт сөздер:** ойын, рәсім, феномен, ғұрып, әлеумет, қоғам, социум, мәдениет, қастерлі(сакральды) әрекет.

**Кіріспе.** Өткеннің де, бүгінгі өмірдің де ажырамас құрамдас бөлігі ретінде адамзат қоғамымен біте қайнасып кеткен ойын феноменінің маңызы уақыт озған сайын арта түсуде. Ол адамзат қоғамының ең белсенді мәдени-әлеуметтік қарым-қатынас құралы ретінде адам өмірінің барлық саласымен қан тамырдай тарала байланысып жатыр. Ойын құбылысы тарихпен де етене кіріккен, адам тұрмысының барлық саласына дендеп енген, мәдениеттің де ажырамайтын тұрақты элементі, халықтың әдет-ғұрпымен де, салт-дәстүрімен, дінімен, өнерімен, қол өнерімен, саясатымен, ғылымымен, ойын-сауық, спортымен, әскери ойындарымен, білімімен, тәрбие ісімен, тіпті, экономика мен кәсіпкерлік саласымен де терең тамырласқан. Оның мұндай көп салалығы мен көп қырлылығын белгілі ойынтану мамандары ежелден атап көрсетіп келеді (Хейзинга, 2014: 539).

Постмодерн дәуірінің адамдары ойын-сауықпен, виртуальды өмірдің жасандылықтарымен, шынайы жүзді жасырып бетперде (маска) тағумен, көшірмелермен, жорта жасалатын әрекеттермен әуес болатынын көрнекті философ Жан Бодрийяр да кезінде атап көрсеткен. Қоғамның көп түрлілікке, виртуальды өмірдегі құйтұрқылыққа, ойын-сауыққа, бой алдыруы адамдар қарым-қатынасындағы шынайылықты күрделендіріп, ойындық шарттылықты бұрынғыдан да күшейте түседі. Ойын адамның әлеммен араласуындағы әмбебап тәсілге айналады. Қазіргі цифрлық технология заманының өзінде ойын феномені интернет кеңістігін де оңай жаулап алды. Демек ойынның тұрмыстық, қоғамдық-әлеуметтік мәнін, даму ерекшеліктерін, әлеуетті мүмкіндіктерін түсіну бүгінгі күннің аса өзекті мәселесіне айналды. Өйткені дәстүр мен рухани құндылықтар маңыздылығын жоғалта бастаған қазіргі қоғамда адам мен адамның, адам мен қоғамның арасы барынша күрделеніп барады. Сондықтан да осы күрделі мәселенің табиғатына бойлауды диттеген бұл мақаланың да өзектілігі жоғары болуы тиіс.

Адамзат қоғамындағы аса маңызды әлеуметтік феномен ретінде ойын мәдениеттің - рәсім (ритуал), ғұрып (обряд), салт (обычай), дәстүр сияқты элементтерімен тығыз байланысты. Олар тұрмыстық, әлеуметтік, қоғамдық өмірде бір-бірімен астарласа өріліп, адамның өмір салтында аса маңызды қызмет атқарады. Аталмыш мақалада біз осы күрделі ғылыми мәселенің астарына үңілуге тырысамыз

**Талдау.** Жалпы, зерттеушілердің ойын табиғатына деген көзқарастары алуан түрлі, олардың сан түрлілігі сондай, кейде бір-біріне қарама-қайшы келіп те жатады. Ойын

элеуметтік феномен болғандықтан уақыт өткен сайын метаморфозаға, трансформацияға ұшырап, заманына қарай әртүрлі мазмұн иеленіп, ерекше қоғамдық-мәдени сапаға ауысып отырады.

Көп жағдайда оның шығу тегін магиялық және культтік қажеттіліктер мен дәстүрге лайық өзгерістерге ұшырататын ежелгі наным-сенімдер мен діни ғұрыптар ықпалымен байланыстырып түсіндіріп жатады. Ғұрып пен рәсімнің құрылымы, атқарылу реті, сыртқы сипаты тектік тұрғыдан ойынға өте жақын, тіпті, көптеген ғұрыптар мен рәсімдерде ойындық элементтер араласып жүреді. Тұтастай алғанда, рәсім құрылымында да драмалық тартыс, рөл ойнаушылық, би мен ән, күлкі мен мысқыл, тылсым күшке, сиқырға сену, сәуегейлік жасау, мінәжат ету т.б. сияқты сипаттар тұрақты түрде болады. Мәселен, “Бақсы ойыны” рәсіміндегі бақсы биі адамды қастерлі (сакральное) әлеммен байланыстыратын әрекет. Бақсы ойыны экстазға дейін жетіп, терең ғұрыптық әрекеттерге ұласатын күрделі кешенді құрайды. Ол «жоғарғы», «ортаңғы», «төменге» әлемді түгел кезіп, тылсым күшпен күресіп, драмалық тартысқа түседі. Бақсылардың барлық әрекеті өзіне тән музыкамен, сарынмен, ырғақпен орындалады. Бұл соған сәйкес бақсыдан үлкен әртістік қабілет пен тылсым іс-әрекетті талап етеді. Ғалымдардың сөзімен айтқанда: «...шаманы владели искусством гипнотезоров и были неплохими психотерапевтами. Кроме всего этого, они были и хранителями открытий народной медицины... Они являлись хранителями обычаев, «ответственными» за культ. Играли они определенную роль и в накоплении первых теоретических знаний (математических, астрономических), и в развитии искусства (поэзии, танца, драматического и изобразительного его видов)» (Бромлей, Подольный, 1984: 124). Оның киім-киісі, жүріс-тұрысы, музыкалық аспапта ойнауы т.б. ойын-сауықтық сипатқа тән элементтер. Сондықтан да қазақтар оны «бақсы ойыны» (Всеволодская-Голушкевич, 1996: 144) деп атаған. Мұндағы би мен музыкада қазіргідегідей демалу, эстетикалық ләззат алу, рахаттану функциясы болған жоқ, ойындық элементтер «бақсы ойынының» құрамдас бөлігі ретінде сіңісіп кеткен. Демек, ойындық мәдениеттің тегі арғы замандағы көне наным-сенімдерге, магияға, культтік табынуларға, ежелгі маусымдық немесе отбасылық ғұрыптарға барып тіреледі (Валиханов, 1985: 48-71). Мәселен, академик С. Қасқабасовтың пайымдауынша қандай халықтың болмасын ойындық мәдениетінің түп тамыры маусымдық еңбек пен отбасындағы ғұрыптық рәсімдерден нәр алады (Қасқабасов, 355-356). Мәселен, науырыз кезінде ойналатын «Қалтырауық қамыр кемпір» мен «Ақ боран» арасындағы ойындық тартыс немесе қыз бен жігіт арасындағы «Қол тұзақ» ойындары қыс пен жаздың, ескі мен жаңаның, кәрі мен жастың, қыз бен жігіттің арасындағы күресті бейнелейді. Қалай болғанда да «жаз», «жаңа» мен «жас», «жігіт» жеңеді. Немесе отбасылық рәсімдердің – құдалық, қыз ұзату, келін түсіру, тіпті, аза тұту (ас беру) ғұрыптық кешендерінің барлығы ойын-сауықсыз өтпейді. Әрбір отбасылық рәсімнің құрылымында соған сай ойындар ойналады. Демек, дәстүрлі қоғамда ойын мен рәсім біртұтас синкретті құрылым.

Бір кездері ғұрыптық кешеннің құрамдас бөлігі болған бұл ойындық элементтер кейіннен өз алдына отау тігіп, жекелеген ойын ретінде бөлініп шықты. Олар өзінше ірге тепкен сайын өздерінің алғашқы ғұрыптық мәнінен жырақтай түседі. Мұндай үрдісті біз арғы тегі рәсімдік кешеннен бастау алатын ұлттық ойындардың қай-қайсысынан болмасын байқаймыз. Мәселен, түркі тектес халықтар арасында өте кең таралған, бүгінде ұлттық ат спорты ойындарының өзгеше бір түрі болып саналатын «Көкпар» ойынынан бұл құбылысты айқын көруге болады. Аты айтып тұрғандай, оның арғы тегі «көк бөрі» тотемінен шыққан. Г. Н. Симаковтың айтуынша оның «көк бөріге» қатысты бір нұсқасы қырғыздар арасында бертінге дейін сақталған. Қырғыз ақсақалдарының мәліметінше, олар аңшылық кезінде қасқырды сойылмен соғып алған жігіт оны алдына өңгеріп, алып қашады екен, ал қалғандары қуып жетіп тартысып, рәсімдік ойын жоралғысын жасайтын көрінеді (Симаков, 1984:148).

Ойынның мифтік, ғұрыптық, рәсімдік түп тамыры жөніндегі пайымдарды кезінде Э.Б. Тайлор, Й. Хейзинга, В.Н. Всеволодский-Гернгросс, М.М. Бахтин, А.Я. Гуревич

сияқты ғалымдар нақты тарата көрсеткен (Тайлор, 2000: 624 с., Хейзинга, 2014: 539). Ойынның рәсіммен байланысын саралай келіп А. Байбурын мынадай пікір айтады: «...скорее игра предшествует ритуалу как имитация событий, которые затем могут приобрести сакральный смысл <...> Сфера игры могла пополняться из ритуального фонда культуры, но <...> ритуал – отнюдь не единственный источник игры» (Байбурын, 1993: 243). Демек, рәсім мен ойынның тектік байланысы бір жақты байлам жасауға келе бермейтін өте күрделі үрдіс.

Ежелгі адамның санасында ойын мен культтық ғұрыптар біртұтас құбылыс ретінде өмір сүрді. Ғұрыптық іс-әрекет ойынның алғашқы тарихи типі ретінде танылды, адамның дүниетанымын қастерлі (сакральды) іс-әрекет анықтады. Зерттеушілердің пайымдауынша рәсім діни жоралғыларды атқарудағы ғұрыптық әрекеттердің белгіленген ретінің жиынтығы іспеттес деген ойға саяды. Ол адам табиғатының шектеулі мүмкіншілігін сыртқы күштерге ойын мен рәсім арқылы әсер етуге болатынына сенген мифтік дүниетанымын, наным-сенімін бейнелейді. Демек, рәсімді атқару кезінде қатысатын қастерлі тұлғалардың ерекше мінез-құлық дағдыларын, әрекет әдебін белгілейтін ережелер жиынтығы ретінде тануға болады. Сондықтан да В. Топоров оны қастерлі әлемді ұйымдастырудың нормалары мен ережелерінің топтамасы деп пайымдады (Топоров, 1995: 624).

Ойын адам санасындағы әлем бейнесінің құрамдас бөлігі бола отырып, көптеген дүниетанымдық міндеттердің түйінін шешеді. Уақыт өте келе ойын мен рәсімдердегі музыканың, бидің, ым-ишаралардың, сөздің магиялық, қастерлілік, ғұрыптық мәні әлсірей береді. Соның салдарынан бұрынғы дәстүрлі формалар мен тәжірибелердің негізінде енді басқа түрлер пайда болады: мәселен, культтік маска кию, бет-бейнені өзгерту – карнавалға, театрға көшсе, бал ашу, көріпкелдік, жауырын ашу, асық ойнау сияқты түрлер – құмар ойындармен сабақтасады.

Уақыт өткен сайын рәсімдер мен ғұрыптарды түсіндіру де қоғамдық өмірде болып жатқан секуляризация үрдісі мен мәдениеттер типінің түрленуіне байланысты өзгеріп отырады. Бір кездері көне наным-сенімдердің (магияның) тәжірибедегі көрінісі болған «рәсім» ұғымын қазір қоғамдық әрекеттің ғұрыптық сипатымен байланыстыратын болдық, мәселен, отпен аластау, беташар, жар-жар, тұсау кесер, өлім жөнелту жоралғылары т.б. бүгінгі қоғамдағы рәсімдердің де құрамдас белгілеріне айналды. Рәсім ойынмен бірге өріле отырып, отбасылық және әлеуметтік қарым-қатынастың: азаматтық ғұрыптардың, әдептің, салт-дәстүрлердің ресми арнасына ауысады. Тарихшылар да, әлеуметтанушылар да, философтар мен мәдениеттанушылар да, этнографтар мен фольклористер де рәсімді адамның мәдени тіршілігінің бір түрі деп санайды. Бұл – тарихи қалыптасқан, мінез-құлықтың символдық саласын айқындап, белгілі әлеуметтік қарым-қатынасты білдіретін, өзінше кодталған әрекет жүйесі. Мақалада В. Пропптың, Кл. Леви-Стросстың, Ю. Лотманның, А. Байбурыннің, С. Қасқабасовтың еңбектеріне сүйене отырып осындай қорытынды жасалады. Бұл орайда, француз ғалымы А. ван Геннептің (Геннеп, 1999: 198). көзқарасы айырықша назар аударуға тұрады. Оның пайымынша, ғұрыптардың ықпалымен хаостан тәртіпке, жүйелілікке өту қамтамасыз етіледі және ол рәсім арқылы атап өтіледі, (мәселен, жыл мезгілдерінің ауысуы, бір жастан екінші жасқа, бір әлеуметтік топтан екіншісіне өту т.б.), былайша айтқанда, рәсімдер адам өмірінің аса маңызды өмір кезеңдерін атап өтіп отыратын жоралғылар кешені.

Ойынға берілген анықтамалар мен классификациялардың алуан түрлілігін (Берн, 1998: 247) ескере отырып, біз өз мақаламызда олардың ғылымда біршама орныққан мынадай түрлеріне баса назар аударудық: Ғұрыптық-рәсімдік ойындар, бұлар көне-наным сенімдер мен діни ғұрыптар негізінде пайда болған; рөлді-драмалық ойындар, бұлар өз бойына адамзаттың магиялық, ойын-сауықтық, тәжірибелік, көркемдік ақыл-ойының барлық сипатын жинақтаған, синкретті сипаттағы ойындар; тартысты ойындар, бұған көбінесе арғы тегін рәсім мен ғұрыптан алатын, бүгінгі күні өзінше салаға айналған, қазіргі тілмен айтқанда, әскери, спорттық ойындар жатады.

Ойын ғұрыптық рәсіммен астасып, құдіретті күшке ие болған өзгеше бір әлеуметтік манипулятордың рөлін атқарады. Ол шынайы әлемнің өзгеше бейнесін жасап, сондағы рөлдер мен драмалық тартыстардың шешімі арқылы қоғамдағы әлеуметтік қайшылықтар мен текетірестерді бәсеңдетеді. Ойынның қажыр-қайратқа, ептілікке, тапқырлыққа, білім-білікке, әртістікке негізделген табиғаты адамды оңашаланған, тұйықталған өзгеше әлемнен, шынайы әлемге жақындатады. Сондықтан да педагог-ғалымдар оның балаларды үлкен өмірге дайындайтын тәрбиелік мәніне ерекше көңіл бөледі.

Жалпы зерттеушілер рәсім мен ойынның ара-қатынасын әртүрлі анықтайды. Кейбір ғалымдар оларды, тіпті синоним ретінде қолданады. Ойынтанушы Э. Берн ойынды өте күрделі құрылым деп санайды да, ал рәсімді қарапайым стереотиптерден тұратын қоғамдық әрекет деп санайды (Берн, 19-20). А. Байбурын оларды: «двумя основными разновидностями условного поведения» деп екіге бөліп қарайды (Байбурын, 1993: 243). Біздің ойымызша да бұл екі категорияны бірі-бірін толықтырып, іштей тығыз байланысқан жеке-жеке мәдени феномендер деп қарастырғанды жөн санаймыз.

Ойын мен ғұрыптың біртұтас табиғатын олардың күйкі тірліктен жоғары тұратындығы, шынайы өмірді астарлап бейнелеуі, тартыс пен құштарлықтың күштілігі, үйлесімділік пен ырғақтың болуы, міндетті түрде сақталатын ереженің, шектеулі уақыт пен кеңістіктің міндеттілігі сияқты ортақ сипаттары бекіте түседі. Ойынның күнделікті тұрмыстан бөлек құпиялылығы адамның бет бейнесін өзгертіп, басқа әлемге, бөтен кейіпке ауысынан байқалады. Адам әлдеқандай рөлді «ойнап», бір сәтке басқаға айналады. Алуан түрлі болып құбылу, өз кескін-келбетін, табиғатын өзгерту (жынысын, жасын, кәсібін т.б.) оның бет перде киюімен, тосын әрекеттерге баруымен, киім-кешегін алмастыруымен, әлеуметтік мәртебесі мен заманын, уақытты, мінез-құлқын өзгертуімен атқарылады.

Ойынға қатысушылар күнделікті тірліктен өзгеше, ойын ережесі арқылы жасалған басқа әлемге ауысады. Ойын мен рәсім кезінде символдық-атрибутивтік сипатта қолданылатын заттар мен материалдарды манипуляциялау арқылы тұрмыстың өзі уақытша қос қатпарлы құбылысқа ұласады, шынайылық – жалғандыққа, біртұтастық – құрамалы құбылысқа айналады. Ойын осындай өзгеше әлем, нақтырақ айтқанда қос қатпарлы (шынайы мен жасандылықтың шекарасындағы) әлем «жасақтап», ол тұрпайы шынайылықтан да, әсіре қиял-ғажайыптылықтан да алшақтап, басқа әлемге айналады.

Ойын да, рәсім де оған ынты-шынтысмен берілген, басқа әлемді ұмытқан, бар назары соған ауған, ерекше құмарлықпен, құштарлана берілген жоғары салтанатты немесе мерекелік ойын-сауықтық ерекше көңіл-күйді талап етеді. Дегенмен ойындық көңіл-күй өзгермелі болып келеді. Оны кез-келген сәтте тоқтатуға, уақытша үзе тұруға, ойыншыны өзгертуге, үзіліс жариялауға – шынайы өмірге табан асты қайта оралуға болады. Ал әдет-ғұрып рәсімдеріндегі көңіл-күйді олай табан асты өзгертуге болмайды.

Ойынға тән тұрақты сипаттың тағы бірі – оның ауқымының шектеулілігі, тұйықтығы. Кез-келген ойын – тұрмыстан бөлек, өзінше моделденген, ойын кеңістігінде (ойын алаңында, жүгіру мәре сызықтары арасында, күрес кілемдерінде, сайыс шеңберлерінде, т.б. белгіленген) алдын-ала белгіленген, тұйықталған шынайылық.

Оқшауланған кеңістік (киелі орынның аумағы, белгілі қауым болып жиналатын орын т.б.) ғұрыпты да өзгешелейді. Оның өзіндік әрекет үйлесімі, ішкі байланысы, дамуы, шарықтау шегі, шешімі, уақытша шекарасы болады. Бұл жерде рәсімдік іс-әрекет сырттай ойынмен өзектес, бірақ уақыт өлшемі өзгешелеу болып келеді. Рәсім мен ғұрыптың ойыннан айырмашылығы олардың әсері рәсім аяқталғаннан кейін де толастамайды. Ол ойын табиғатында бола бермейтін «жоғарғы құдіретті күшке» сыйынған, соған жалбарынып, табынған әрекеті арқылы табиғатқа, адамға, қоғамға жағымды әсер ету пәрменін ұзақ уақыт сақтайды. Мәселен, «Наурыз мерекесі» сияқты маусымдық рәсімдер кезіндегі әрекет нәтижесі адамдар санасында ұзақ сақталады немесе Тәңірге жалбарынып «тасаттық беру», «кұрбандық шалу», рәсімдері т.б. ойындағы сияқты ойын бітісімен ұмытылмайды, оның үрдісі, тіпті, жылдарға созылуы мүмкін. Сол сияқты үйлену ғұрпында атқарылатын «жар-жар», «бет ашар» немесе аза тұту ғұрпындағы «жетісін, қырқын, жүзін

беру» немесе «ас беру» рәсімдері де бір сәттік құбылыс емес, олардың нәтижесін адамдар келешектен ұзақ күтеді, көптеген уақыт санасында сақтайды.

Кез келген ойынның жүргізілу ретін белгілі ереже тиянақтайды. Ал рәсім үшін бұл одан да маңызды. Рәсімді ұйымдастырушы ата-баба дәстүрі арқылы қанына сіңген мінез-құлық пен әдет-ғұрыпты қандай жағдайда болмасын берік ұстануға тиісті. Ол ойын кезіндегі сияқты қалыптасқан жағдайға байланысты рәсім ережелеріне өзгерістер енгізуге, өз қиялы мен шығармашылығына ерік беруге, рәсімнен уақытша шығуға немесе тоқтатуға құқы жоқ. Ғұрыптық рәсімдердің діни-символдық, нақты заттық мәнін зерттеушілер олардың әлеуметтік қарым-қатынастық рөлін ерекше бөліп көрсетеді. Ойын мен рәсім тек адам мен табиғат арасын жалаң байланыстырушы ғана емес, олар адам мен тәңірдің арасын, адам мен адамның арасына да делдалдық қызмет атқарады. Бұл құбылыстардың қарым-қатынастық әлеуеті өте жоғары. Адамзатты қоғамға біріктіруші ұлы күш – еңбек етуге, демалуға, білім алуға, құдайға жалбарынуға - бірлесіп әрекет ету мүдделігі. Оны ғалым В. Шалаев былай түсіндіреді: «Человек по сути своей есть человек коммуницирующий, а его история коммуникаторов – непрерывная борьба за власть в обществе <...> за власть друг над другом, над природой» (Шалаев, 2015: 223) . Осы күресте мықты, үстем болу үшін адамдар өздеріне пәрмен беретін сиқырлы рухани күш әлемін қалыптастырады. Өзінің күш-қуаты жете бермейтін, білім-білігі мен ой қисынына да көне бермейтін жағдайда адамдар қисынды шындықтан алшақтап, өзінің ішкі эмоциялық қуатына, қиялына бағдарланған ішкі наным-сенімінен, рухани әлемінен туындаған ойындық әрекеттерге тізгін береді.

Рәсімнің мазмұны мен күш-қуатын адамдар әртүрлі қабылдауы мүмкін. Біреулер ерекше әсерленіп, құлай сеніп, эмоциялық тұрғыдан қабылдаса, енді біреулер сезімін тізгіндеп, суық ақылмен, логикалық қисынмен, сыни пікірмен қабылдап жатады. Рәсімдік әрекетке қатысушылар оны бір жағынан арғы архетиптік түп тамырға қайта оралу, екінші жағынан табиғатпен, қоғаммен жекебас үйлесімділігін табудағы әлеуметтік қарым-қатынас мүмкіндігі ретінде қабылдайды. Ал өздері оған тікелей араласпай сырттай бақылаушылар үшін ол - жағдаятқа байланысты қалыптасқан мағынасыз, мәнсіз таптауырын болған әрекеттердің жиынтығы сияқты болып көрінуі де ықтимал.

Ойынның қатысушыларымен қатар, көрермендері мен жанкүйерлері болатыны белгілі. Ойындағы тартысты, қойылымды, түрленген құбылуларды міндетті түрде біреулер сырттай көріп, бағалауы тиіс. Бұл орайда И. Канттың: «...игру без зрителей можно счесть безумием» деген сөзі еріксіз ойға оралады (Гадамер, 1988: 637). Канттың осы ойын келтіре отырып, Гадамер оны былай жалғастырады: «игр “в одиночку” вообще не бывает <...> всегда должно наличествовать нечто, с чем играющий ведёт игру и что отвечает встречным ходом на ход игрока». Бұл пікірді «следующих друг за другом трансакций (единиц общения)», - деп Э. Берн де бекіте түседі. Бір сөзбен айтқанда ойын – көпшілік арасында аса кең ауқымда қолданылатын маңызды әлеуметтік қарым-қатынас құралы.

Ойын мен рәсімнің символдық және қарым-қатынастық ортақ сипаттары жекелеген жағдайда да, ұжымдық ортада да айқын көрініс береді. Олар адамның өз жұртының өміріне немесе басқа мәдениетке етене еніп кетуіне, әртүрлі әлеуметтік топтарға еркін араласуға жәрдемдеседі.

Біз негізінен, рәсімнің жеке тұлғаны әлеуметтендіру, ықпалдастық қарым-қатынасты арттыру, психотерапевтік әсер ету сияқты басты қызметтерін басты назарда ұстадық. Оларды (рәсімді) дәстүрлі ойындардың осы тектес басқа да әлеуметтік-мәдени қызметтерімен салыстырған кезде бұл феномендердің әлеуметтік қызметтеріндегі ұқсастықтарын байқадық. Олар әлем құрылымының архетиптік түсінігін қалыптастыруда, адамзаттық әмбебап, этностық сипаты басым салт-дәстүрлерді қоғамдық тәжірибе арқылы ұрпақтар арасына таратуда, белгілі дәрежеде шындыққа деген ұлттық ұғым-түсінікті, мінез-құлықты, өзіндік бірегейлікті қалыптастыруда (этностық ерекшеліктер, әсіресе, отбасылық ғұрыптарда ерекше көрінеді) бірін-бірі толықтырып, қанаттаса қызмет жасайды.

Әлеуметтік-мәдени феномен ретінде ойын мен рәсім күнделікті тұрмыста да аса жоғары мәнге ие. Олардың адамның қоғамдық-әлеуметтік қарым-қатынастағы рухани

қажеттіліктерін өтеуге әлеуетті екендігін бүгінгі қоғамнан да айқын көреміз. Рәсім мен ойын қоғамды үйлесімді дамытудың тәсілі ретінде тұрмыспен сабақтаса байланыста болады, сол арқылы олар әлеуметтік тіршіліктің тұрақтылығын нығайтуға жәрдемдеседі. Олардың көмегі арқылы адамзат өміріндегі табиғилық пен жасандылық, еркіндік пен мәжбүрлік, шынайылық пен виртуальдылық, мәнділік пен ермектік, салиқалылық пен жеңілтектік т.б. арасындағы бітіспес қарама-қайшылық еңсеріледі. Сонымен қоса, рәсімде тұрақты түрде кездесетін жұптық қарама-қайшылықты (бинарную оппозицию) ойын табиғаты сол қалпында қабылдай бермейді. Ойындағы тартыс жұптық қарама-қайшылықтан (бинарную оппозицию) өзгеше сипатқа ие. Ойын рәсімнен ірге ажыратқан сайын ондағы көне наным-сенім әсері де әлсірей береді. Ал рәсімнің құрылымындағы, жүргізілу ретіндегі жұптық қарама-қайшылық (бинарная оппозиция) сияқты өзгермейтін элементтердің қалыпқа түскен «қасаңдығы» («шаблондылығы») оның тұрақтылығы мен өміршеңдігінің негізі болып табылады.

**Қорытынды.** Түйіндеп айтқанда, рәсім мен ойын өзінің рәміздік (символдық) сипатымен, астарлы мағынасымен, көп қатпарлы мәніменен (наным-сенімдік, діни немесе тұрмыстық) ғана емес, онтологиялық, гносеологиялық және аксиологиялық маңызымен де ерекшеленетін, көп қызметті, қос тінді (амбивалентті) және өзінше біртұтас әлеуметтік феномен.

Ойындық әрекет әрқашан адамның шынайылықпен қарым-қатынасының әмбебап тәсілі болып келген. Дәстүрлі рәсімдер мен ойындарда, мерекелерде әлем келбетінің өзінше сипатын ашатын белгілі мәдени жүйе көрініс тауып отырады. Ойын әлеуметтік ортада мәдени, адамгершілік басымдықтарды, жасқа, жынысқа, кәсіпке байланысты стереотиптерді орнықтыруға ықпал етеді.

Қазіргі кезде ойын әлеуметтік мәдени жағдайды, қарым-қатынас пен құндылықтар жүйесін, постмодерн дәуіріндегі адам санасындағы өзгерістерді көрсете отырып, дәстүрлі этномәдени тұғырынан ауытқып, космополиттік бағдарсыздыққа, жасандылыққа ойысып барады. Дәстүрлі тарихи санаға негізделген ойындық элементтер көп жағдайда жалған мифтік, жасанды ғұрыптық, рәсімсымақтық күмәнді әрекеттерге, ұлттық сананы тұмандандыратын тобырлық ойын-сауықтарға пайдаланылатын болды. Ұжымдық, әлеуметтік бағдарлы, таза көпшілікпен қарым-қатынасқа құрылатын ойындар енді жекелеген мүддені күйіттейтін, адамның қарақан басына ғана қатысты озбырлық, басқыншылық, жеке меншіктік көңіл-күйді насихаттайтын сипатқа ауыса бастады. Ежелгі таза табиғи ойындық қатысымның орнын бүгінде жасанды виртуальды ойындар алмастыруда. Қазіргі әлем-жәлем, даңғаза мерекелер ішкі мазмұны тұрғысынан көбінесе қарабайыр, жұпыны болып келеді. Ойын мен ғұрып бұрынғыдай қастерлілік пен қарапайым тірлікті тұтастыра қамтымайды. Ойын мазмұнындағы жақсылық пен жамандықтың, жігерсіздік пен биік рухтың, өлім мен өмірдің, трагедия мен комедия арасындағы бітіспес тартыстар жоғалып, ол таза коммерцияның құралына айналуға. Осының барлығы ойын мәдениетінің түбегейлі өзгеріске ұшырап, тіпті, дағдарысқа ұласып бара жатқандығын көрсетеді. Сондықтан ойын мәдениетінің тарихи тамырластығы мен әлеуметтік-коммуникативтік әлеуетін көтеру қажеттілігі бүгінгі күннің өзекті мәселесіне айналып отыр. Бұл өз кезегінде адам мен қоғам өмірін байсалды, өміршең бола түсуіне ықпал етеді.

**Матыжанов К. С.**

Институт литературы и искусства им. М.О. Ауэзова

Алматы, Казахстан

E-mail: kmatyzhanov@gmail.com

**Игры и ритуалы - важнейшие средства социального взаимодействия в человеческом обществе.**

**Аннотация.** В статье всесторонне исследован феномен игры и его взаимосвязь с культурными и социальными категориями, такими как обрядность, ритуал, обычаи и традиции на основе фольклорно-этнографических материалов казахского и тюркских народов. Игровая культура как наиболее активное средство культурного и социального взаимодействия в социуме, глубоко укоренившаяся во всех сферах жизни человека, – неотъемлемый элемент развития современного общества. Народные обычаи и традиции находят отражение в религии, искусстве, ремеслах, политике, науке, военно-спортивных играх, в образовании, воспитании, экономике и предпринимательстве. Игра, отражаясь в общественной жизни, влияет на социокультурную активность, разнообразие в многообразии, трансформацию понятий и на будущее развитие общества.

В статье определены онтологический смысл и архетипическая основа взаимодействия игр и социо-культурных процессов современности, выявлены общие атрибуты и своеобразие игр. Проиллюстрировано проявление древних верований в играх шамана, раскрыта их роль в конкретном ритуале, прослежена интеграция игровых элементов в ритуальный комплекс, многогранность личности шамана, взаимосвязь между игровыми элементами и ритуалами.

Истоки игровой культуры восходят к древним верованиям, магии, культам, семейным ритуалам. Например, игры молодежи «Дрожащая баба баба», «Белая буря» и «Ручная ловушка» воссоздают противостояние зимы и лета, старого с новым, молодым, отношения между девочкой и мальчиком. Преимущественно выигрывают и одерживают победу «лето», «новый» и «молодой», «парень». Эти игровые элементы, которые когда-то были неотъемлемой частью ритуального комплекса, позже были объединены и выделены в отдельную игру. Каждый последующий раз они отходят от первоначального ритуала. Данная тенденция прослеживается во многих национальных играх, зарождение которых относится к периоду обрядового фольклора.

Игра «Кокпар», чрезвычайно популярная у тюркских народов, представляет собой национальную конную игру. Название игры происходит от тотема «синий волк». Автор статьи доказательно констатирует, что во время долгой охоты молодой человек похитил убитого (раненого) волка, остальные участники игры пытались его поймать.

В итоге проведенного исследования важен вывод о том, что ритуал и игра многофункциональны, многоязычны, различаются не только своей символикой, но и тем, как в них отражены верования, религиозные мотивы и быт. Велики их онтологическая, эпистемологическая и аксиологическая значимость, амбивалентность. Игра всегда была и остается универсальным способом взаимодействия с реальностью. Традиционные церемонии, игры и праздники отражают культурную составляющую народа, раскрывают природу мира. Игра продвигает культурные и нравственные приоритеты в социальной среде, стереотипы, связанные с возрастом, полом, профессией. Сегодня игра выходит за строго ограниченные рамки традиционных этнокультурных явлений, отражая социокультурную ситуацию, систему отношений и ценностей, изменения человеческого сознания в эпоху постмодерна. Игра космополитична, порой, искусственна. Игровая культура, таким образом, претерпевает радикальные изменения и испытывает кризис, что актуализирует необходимость приумножения моральных ценностей, нравственных основ, сохранение исторических корней и социально-коммуникативного потенциала игровой культуры. Это, в свою очередь, способствует стабильности и жизнеспособности человеческой и общественной жизни.

Статья подготовлена в рамках грантового проекта Комитета науки Министерства образования и науки Республики Казахстан AP08856460 «Великие степные игры (игровой фольклор): роль национальных игр в возрождении общественного сознания как особый культурный феномен».

**Ключевые слова:** игра, обряд, явление, обычай, общество, культура, сакральное действие.



**Matyzhanov K.S.**

M.O. Auezov Institute of Literature and Art  
Almaty, Kazakhstan  
E-mail: kmatyzhanov@gmail.com

**Games and rituals are the most important  
means of social interaction in human society.**

**Abstract.** The article comprehensively investigates the phenomenon of play and its relationship with cultural and social categories such as ritual, ritual, customs and traditions based on folklore and ethnographic materials of the Kazakh and Turkic peoples. Game culture as the most active means of cultural and social interaction in society, deeply rooted in all spheres of human life, is an integral element of the development of modern society. Folk customs and traditions are reflected in religion, arts, crafts, politics, science, military sports games, education, upbringing, economics, and entrepreneurship. The game, reflected in public life, affects socio-cultural activity, diversity in diversity, transformation of concepts and the future development of society.

The article defines the ontological meaning and archetypal basis of the interaction of games and socio-cultural processes of our time, identifies the general attributes and originality of games. The manifestation of ancient beliefs in the games of a shaman is illustrated, their role in a specific ritual is revealed, the integration of play elements in the ritual complex, the versatility of the shaman's personality, the relationship between play elements and rituals are traced.

The origins of the gaming culture go back to ancient beliefs, magic, cults, family rituals. For example, the youth games "Shivering Baba Baba", "White Storm" and "Hand Trap" recreate the opposition of winter and summer, old and new, young, the relationship between a girl and a boy. Mostly "summer", "new" and "young", "guy" win and win. These game elements, which were once an integral part of the ritual complex, were later combined and separated into a separate game. Each subsequent time they deviate from the original ritual. This tendency can be traced in many national games, the origin of which dates to the period of ritual folklore.

The game "Kokpar", extremely popular among the Turkic peoples, is a national equestrian game. The name of the game comes from the "blue wolf" totem. The author of the article conclusively states that during a long hunt, a young man kidnapped a killed (wounded) wolf, the other participants in the game tried to catch him.

As a result of the study, it is important to conclude that ritual and play are multifunctional, multilingual, differ not only in their symbolism, but also in how beliefs, religious motives and everyday life are reflected in them. Their ontological, epistemological, and axiological significance and ambivalence are great. The game has always been and remains a universal way of interacting with reality. Traditional ceremonies, games and holidays reflect the cultural component of the people, reveal the nature of the world. The game promotes cultural and moral priorities in the social environment, stereotypes related to age, gender, profession. Today, the game goes beyond the strictly limited framework of traditional ethnocultural phenomena, reflecting the socio-cultural situation, the system of relations and values, changes in human consciousness in the postmodern era. The game is cosmopolitan, sometimes artificial. The game culture, thus, is undergoing radical changes and is experiencing a crisis, which actualizes the need to increase moral values, moral foundations, preservation of the historical roots and socio-communicative potential of the game culture. This, in turn, contributes to the stability and vitality of human and social life.

The article was prepared within the framework of the grant project of the Science Committee of the Ministry of Education and Science of the Republic of Kazakhstan AP08856460 "Great steppe games (game folklore): the role of national games in the revival of public consciousness as a special cultural phenomenon".

**Keywords:** game, rite, phenomenon, custom, society, culture, sacred action.

**Информация об авторе:** Матыжанов К. С., генеральный директор института литературы и искусства им. М.О. Ауэзова, доктор филологических наук, член корреспондент НАН РК. E-mail: kmatyzhanov@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7016-0304, Scopus ID: 57216628445

#### Әдебиеттер:

- [1] Абылхасимов Б. Телқоңыр. Қазақтың көне наным-сенімдеріне қатысты ғұрыптық фольклоры. - Алматы, 1993. 89-166 бб.;
- [2] Байбурун А.К. Ритуал в традиционной культуре. СПб.: Наука, 1993. 243 б. – Б.20.
- [3] Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. - Москва: Художественная литература, 1990. – 543 б.;
- [4] Баялиева Т.Д. Доисламские верования и их пережитки у Киргизов. - Фрунзе, 1972.
- [5] Берн Э. Игры, в которые играют люди. М.: Университетская книга, 1998. 247 б. – Б.11.
- [6] Бромлей Ю.В., Подольный Р.Г. Создано человеком. - Москва, 1984. – Б.124.
- [7] Валиханов Ч. Ч. Следы шаманства у киргизов (казахов). //Собрание сочинений в пяти томах. Т. 4. – Алматы 1985. Б. 48-71.
- [8] Всеволодская-Голушкевич О.В. Баксы ойыны. - Алматы: Рауан, 1996. – 144 б.
- [9] Всеволодский-Гернгросс В.Н. История русского театра, т. 1—2, Л. — М., 1929;
- [10] Гадамер Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики. М: Прогресс, 1988. 637 б.
- [11] Геннеп А. Обряды перехода. М.: Восточная литература, 1999. - 198 б.
- [12] Гуревич А.Я. Средневековый мир: культура безмолвующего большинства. – Москва, 1990. – 306 б.
- [13] Игры народов СССР. Сб. материалов, Москва — Ленинград: Академия, 1933. – 272 б.;
- [14] Қасқабасов С. А. Казахское народное драматическое искусство. //Елзерде. – Алматы: Жібек жолы, 2008. Б.352-435.;
- [15] Сағындыков Е.А. Қазақтың ұлттық ойындары. — Алматы: Рауан, 2001. — 175 б.
- [16] Симаков Н. Н. Общественные функции киргизских народных развлечений в конце XIX – начале XX в. – Ленинград, 1984. Б. 148.
- [17] Тайлор Э. Б. Миф и обряд в певобытной культуре. – Смоленск: Русич, 2000. – 624 б.
- [18] Таникеев М.Т. История физической культуры в Казахстане. – Алматы, 1977. Б.14.;
- [19] Токарев С.А. Раннее формы религии. Москва, 1964. Б.176-177. ;
- [20] Толеубаев А. Т. Реликты доисламских верований в семейной обрядности казахов (XIX – начало XX вв.). – Алматы, 1991.
- [21] Топоров В.Н. Миф. Ритуал. Символ. Образ. Исследования в области мифопоэтического. М.: Прогресс, Культура, 1995. - 624 б.
- [22] Тотенаев Б.Т. Казахские национальные игры. — Алматы: Казахстан, 1976. — 144 б.;
- [23] Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М.: АСТ, 2014. 539 б.;
- [24] Хусаинов Ш., Дюсенбаев И. Элементы театрального зрелища в казахском народном творчестве // Известия АН КазССР, сер.искусствоведени. 1950, Вып. I. Б. 15-28.;
- [25] Шаласев В.П. Человек и общество в глобализированном мире: метаморфозы, вызовы, перспективы. Йошкар-Ола: ПГТУ, 2015. - 292 б. Б.223.

#### Литература

- [1] Абылхасимов Б. Телқоңыр. Ритуальный фольклор, связанный с древними казахскими верованиями. - Алматы, 1993. С. 89–166;
- [2] Байбурун А.К. Ритуал в традиционной культуре. СПб.: Наука, 1993. 243 с. - С.20.
- [3] Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Возрождения. - М.: Художественная литература, 1990. - 543 с.;
- [4] Баялиева Т.Д. Доисламские верования и их пережитки в Кыргызстане. - Фрунзе, 1972.
- [5] Берн Э. Игры, в которые играют люди. М.: Университетская книга, 1998. 247 с. - С.11.
- [6] Бромлей Ю.В., Подольный Р.Г. Создано человеком. - Москва, 1984. - С.124.
- [7] Валиханов Ч. Гл. Следы шаманизма у киргизов (казахов). // Сборник сочинений в пяти томах. Т. 4. - Алматы 1985. С. 48-71.
- [8] Всеволодская-Голушкевич О.В. Шаманская игра. - Алматы: Рауан, 1996. - 144 с.
- [9] Всеволодский-Гернгросс В.Н. История русского театра, т. 1-2, Л. - М., 1929;
- [10] Гадамер Г. Правда и метод. Основы философской герменевтики. М: Прогресс, 1988. 637 с.
- [11] Геннеп А. Порядок перехода. М.: Восточная литература, 1999. - 198 с.
- [12] Гуревич А.Я. Средневековый мир: культура неумолимого большинства. - Москва, 1990. - 306 с.
- [13] Игры народов СССР. Суббота. материалы, Москва - Ленинград: Академия, 1933. - 272 с.;
- [14] Қасқабасов С. А. Казахское народное драматическое искусство. // Эльзерде. - Алматы: Шелковый путь, 2008. С.352-435.;
- [15] Сағындыков Е.А. Казахские национальные игры. - Алматы: Рауан, 2001. - 175 с.

- [16] Симаков Н. Н. Общественные функции развлечения киргизов в конце XIX - начале XX веков. - Ленинград, 1984. С. 148.
- [17] Тейлор Э. Б. Миф и обряд в народной культуре. - Смоленск: Русич, 2000. - 624 с. ;
- [18] Таникеев М.Т. История физической культуры в Казахстане. - Алматы, 1977. С.14. ;
- [19] Токарев С.А. Ранние формы религии. Москва, 1964. С.176-177. ;
- [20] Толеубаев А. Т. Реликвии доисламских верований в семейном обряде казахов (XIX - начало XX вв.). - Алматы, 1991г. И др.
- [21] Топоров В.Н. Миф. Ритуал. Условное обозначение. Изображение. Исследования в области мифопоэтики. М.: Прогресс, Культура, 1995. - 624 с.
- [22] Тотенаев Б.Т. Казахские национальные игры. - Алматы: Казахстан, 1976. - 144 с. ;
- [23] Хайзинга Дж. Homo Ludens. В тени завтрака. М.: АСТ, 2014. 539 с. ;
- [24] Хусаинов Ш., Дюсенбаев И. Элементы театрального зрелища в казахском народном искусстве // Известия АН КазССР, сер.искусствоведени. 1950, вып. I. С. 15-28. ;
- [25] Шалаев В.П. Человек и общество в глобализированном мире: метаморфозы, вызовы, перспективы. Йошкар-Ола: ПГТУ, 2015. - 292 с. С.223.

#### References:

- [1] Abyl'khasimov B. Korichnev'j. Ritual'ny'j fol'klor, svyazanny'j s drevnimi kazakhskimi verovaniyami. - Almaty', 1993. S. 89-166;
- [2] Bajburin A.K. Ritual v tradicijnoj kul'ture. SPb.: Nauka, 1993. 243 s. - S.20.
- [3] Bakhtin M.M. Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura srednevekov'ya i Vozrozhdeniya. - M.: Khudozhestvennaya literatura, 1990. - 543 s. ;
- [4] Bayaliev T.D. Doislamskie verovaniya i ikh perezhitki v Kyrgyzstane. - Frunze, 1972.
- [5] Bern E'. Igr'y, v kotory'e igrayut lyudi. M.: Universitetskaya kniga, 1998. 247 s. - S.11.
- [6] Bromlej Yu.V., Podol'ny'j R.G. Sozdano chelovekom. - Moskva, 1984. - S.124.
- [7] Valikhanov Ch. Gl. Sledy' shamanizma u kirgizov (kazakhov). // Sbornik sochinenij v pyati tomakh. T. 4. - Almaty' 1985. S. 48-71.
- [8] Vsevolodskaya-Golushkevich O.V. Shamanskaya igra. - Almaty': Rauan, 1996. - 144 s.
- [9] Vsevolodskij-Gerngross V.N. Istoriya russkogo teatra, t. 1-2, L. - M., 1929;
- [10] Gadamer G. Pravda i metod. Osnovy' filosofskoj germenetiki. M: Progress, 1988. 637 s.
- [11] Gennep A. Poryadok perekhoda. M.: Vostochnaya literatura, 1999. - 198 s.
- [12] Gurevich A.Ya. Srednevekovy'j mir: kul'tura neumolimogo bol'shinstva. - Moskva, 1990. - 306 s.
- [13] Igr'y narodov SSSR. Subbota. materialy', Moskva - Leningrad: Akademiya, 1933. - 272 s. ;
- [14] Kaskabasov S. A. Kazakhskoe narodnoe dramaticheskoe iskusstvo. // E'G'zerde. - Almaty': Shelkovy'j put', 2008. S.352-435. ;
- [15] Sagyndy'kov E.A. Kazakhskie naczional'ny'e igry'. - Almaty': Rauan, 2001. - 175 s.
- [16] Simakov N. N. Obshhestvenny'e funkczii razvlecheniya kirgizov v koncze XIX - nachale XX vekov. - Leningrad, 1984. S. 148.
- [17] Tejlor E'. B. Mif i obryad v narodnoj kul'ture. - Smolensk: Rusich, 2000. - 624 s. ;
- [18] Tanikeev M.T. Istoriya fizicheskij kul'tury v Kazakhstane. - Almaty', 1977. S.14. ;
- [19] Tokarev S.A. Rannie formy` religii. Moskva, 1964. S.176-177. ;
- [20] Toleubaev A. T. Relikvii doislamskikh verovanij v semejnem obryade kazakhov (XIX - nachalo XX vv.). - Almaty', 1991g. I dr.
- [21] Toporov V.N. Mif. Ritual. Uslovnnoe oboznachenie. Izobrazhenie. Issledovaniya v oblasti mifopoe'tiki. M.: Progress, Kul'tura, 1995. - 624 s.
- [22] Totenaev B.T. Kazakhskie naczional'ny'e igry'. - Almaty': Kazakhstan, 1976. - 144 s. ;
- [23] Khajzinga Dzh. Homo Ludens. V teni zavtraka. M.: AST, 2014. 539 s. ;
- [24] Khusainov Sh., Dyusenbaev I. E'lementy` teatral'nogo zrelissha v kazakhskom narodnom iskusstve // Izvestiya AN KazSSR, ser.iskusstovvedeni. 1950, vy`p. I. S. 15-28. ;
- [25] Shalae V.P. Chelovek i obshhestvo v globalizirovannom mire: metamorfozy`, vy`zovy`, perspektivy`. Joshkar-Ola: PGTU, 2015. - 292 s. S.223.