

Д.Х. Темирова

*Старший преподаватель филологического факультета,
кафедры русского языка и литературы.*

Бухарский государственный университет, Узбекистан

Temirova.D.X.17@gmail.com

Историко-генетические корни игры «Белый тополь, зеленый тополь»

Аннотация Народные игры всегда и во всех обществах играли воспитательную функцию. В отличие других видов воспитания в народных играх этот процесс организуется в виде соревнования и непринужденности. Посредством народных игр можно развивать человека как физически, так и умственно. Народные игры дают возможность участия всем желающим, и этим качеством он является самым демократическим видом воспитания. В данной статье рассматриваются истоки узбекской национальной игры «Ок теракми, кук терак» (Белый тополь, зеленый тополь)

Abstract National games have always played an educational function in all societies. Unlike other types of education in folk games, this process is organized in the form of competition and ease. Through folk games, you can develop a person both physically and mentally. Folk games provide an opportunity for everyone to participate, and by this quality it is the most democratic type of education. This article examines the origins of the Uzbek national game "Ok terakmi, kuk terak" (White poplar, green poplar)

Ключевые слова : национальные игры, исторический процесс, обычаи, мифы и легенды

Key words: national games, historical process, customs, myths and legends

Узбекские игры прошли определенный исторический процесс развития. Это можно определить по изменениям мотивного состава, структуре, игровым припевам и т.д. Как и другие жанры узбекского фольклора, традиционные детские игры имеют свои историко-генетические корни. На их формирование в значительной степени повлияли примитивные представления древних людей, ранние мифологические воззрения, религиозные верования, различные символические формы поведения, образ жизни, обычаи, обряды.

Народные игры всегда играли воспитательную функцию. В отличие других видов воспитания в народных играх этот процесс организуется в виде соревнования и непринужденности. Посредством народных игр можно развивать человека как физически, так и умственно. Народные игры дают

возможность участия всем желающим, и этим качеством он является самым демократическим видом воспитания.

Испокон веков в народных играх ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желании обладать физической силой и умом. А участникам предстояло проявлять такие качества, как ловкость, выносливость, быстрота и красота движений, смекалка, выдержка, творческая выдумка, находчивость, стремление к победе и коллективизм.

По характеру появления узбекские народные игры классифицируются следующим образом :

- охотничьи игры (Ганг, Жамбил, Лаппак, Ошик, Хаппак, Чиргизак и др.);
- пастушьи игры (Туптош, Кутарма тош, Эчки уйин, Чупон ва шокол, Кадама таёк, Чиллик, Подачи, Чанта, Чув-чув и др.);
- ремесленнические игры (Дандарак, Чархпалак, Беш бармок, Пакиллок, Ланка, Чигирик, Узук солди, Варрак, Сартарош, Куз боглар и др.);
- земледельческие игры (Палахмон, Жон бургам, Сомон сепди, Чанок уйин, Шафтоли шакар, Курикчи и др.);
- подражательные игры (Хола-хола, Топалок, Ким олади-ё, Айик уйин, Хуроз уриштириш, Оксок турна, Босари, Асалари, Гозлар и др.);
- двигательные игры (Чунка шувок, Чим отиш, Ким тез, Хуркач, Туфалок, Чори чамбар, Мушук-сичкон, Ёгоч оёк, Дурра солиш, Халинчак и др.);
- словесные игры (Ким чаккон, Болкон-болкон, Ботмон-ботмон, Жуфтми-ток, Ок куёним аломат, Ок теракми, кук терак, Пирр этди и др.);
- игры посиделок (Гап-гаштак, Тупик уйин, Подшо-вазир, Подшо-угри, Арши аёло и др.);
- народная борьба и связанные с ним игры (Миллий кураш, Полвонбозлик, Елкада кураш, Бел олиш кураши и др.);
- игра наездников (Чавгон, Улок-купкари, Пиёда пойга, Олтин кобок, Шогулок, Киз кувиш, Эшак минди и др.).[1]

В основу многих игр легли реальные и правдивые события, образ жизни, профессиональная деятельность, интересы и стремления предков; реалии, связанные с военными знаниями и опытом. Вот почему реальность является наиболее важной составляющей игр. А ведущая роль отводится изображению событий через действие, слово, игрушку или ритуал.

Так как действие в играх связано с реальными событиями и несет в себе следы древних представлений, традиций и обрядов, то игры выступают в роли не праздных развлекательных мероприятий, а как совокупность социально-исторических значимых действий, имеющих огромное воспитательное значение.

Так основная сюжетная составляющая игр представляет собой проигрывание персонажами событий древности. А постоянное стремление к победе в играх, беспроигрышный исход игры, проверка физических или умственных способностей детей-это, как правило, традиционные мотивы, присущие эпическим произведениям, свидетельствующие о том, что жанр игры также является древним и создается в рамках эпической традиции.

В поддержку теории жизнеподобия игр служит тот факт, что в играх часто называются имена, прозвища персонажей, их профессиональная деятельность, жизненная позиция. Например, такие игры, как «Стрекоза», «Тетя Турсун», «Продавец и покупатель», «Царь и министр», «Волк и пастух».

Также в ряде игр встречаются такие образы, как пастух, гончар, продавец, учитель. Все это указывает на реалистичность событий, составляющих сюжетную основу игр. Однако большая часть игр была создана в прошлом, и их происхождение было основано на анимистических, тотемических и различных магических представлениях, верованиях древних предков.

Это заметно в некоторых мотивах, отражающихся в названии или содержании игр. Например, популярная среди детей игра «Белый тополь, зеленый тополь» основана на мифологических представлениях первобытных людей о белом и зеленом цвете, а также тотемистических представлениях о поклонении деревьям. Эта игра рассматривается практически в каждой работе, посвященной узбекскому детскому фольклору. Но до сих пор, говоря о ней, останавливались лишь на ее содержании, структуре, анализе поэтического текста, периоде возникновения, особенностях локализации. Историко-генетические аспекты игры до сих пор тщательно не изучены.

Первые сведения об игре «Белый тополь, зеленый тополь» (структура и содержание) были даны русским востоковедами, побывавшие на территории страны во второй половине XIX века, супругами Н. и М. Наливкиными в книге «Очерк быта женщины оседлого туземного населения Ферганы». В начале XX века этнограф Е.М. Пещерова провела сравнительный анализ узбекской игры «Белый тополь, синий тополь» и русской детской игры «Чью душу желаете?», пытаясь выявить сходство и различия между этими двумя играми [2].

Фольклорист Г.Жахонгиров, пытаясь определить историко-генетические корни игры, связывал ее происхождение с образом жизни людей племенного периода. Ученый считал, что на возникновение игры повлияли правила ведения боевых действий того периода [3].

Рассуждения Жахонгирова поддержал и другой видный исследователь узбекского детского игрового фольклора Ш.Галиев. Он утверждал, что игра «Белый тополь, зеленый тополь» возникла на основе древних ритуалов, демонстрирующих дуальную структуру племенного рода, то есть символические сражения внутри племени между фратриями для решения спорных моментов [4].

Татарский фольклорист Р.Ягфаров считает, что исторические корни игры «Белый тополь, зеленый тополь» уходят в «культ дерева». По его мнению, это одна из причин, по которой топонимические термины, связанные с тополем, широко используются во многих местах, где живут тюрки. В частности, он отметил наличие поселка «Бойтерак» в Березовском районе Пермского края, а в окрестностях Ташкента таких топонимических

объектов (районов), как «Белый тополь» и «Синий тополь». Исследователь не сомневается в том, что в основе этих топонимических терминов лежит тотемное дерево.

Р. Ягфаров считает, что дети через игру «Белый тополь, зеленый тополь» передают и взаимоотношения двух племен, двух народов. Его предположения связаны с тем, что в игре может быть художественно отражена не только сцена обмена пленными, но и смешанного брака между двумя племенами, выдача девушки замуж за парня. А слова, проговариваемые в процессе игры, когда-то были свадебной песней [5].

На наш взгляд, основной мотив игры связан с военными действиями. В игровых припевах, которые составляют его вербальную часть, есть строки, которые напоминают о них: захват, пленение, требование компенсации. Дети в процессе игры сначала выстраиваются в круг, образуя живую цепочку. Цель игры: разорвать цепи, образуемые командами, и увести в «плен» соперников. Если участник не справился с заданием, его команде засчитывается поражение, сам участник «попадает в плен». Следовательно, чтобы разорвать живую цепь, необходимо определиться со «слабым звеном» цепи и попытаться его пересечь. Выполнение этих задач, помимо формирования у детей тактической бдительности и навыков стратегического предпринимательства, вырабатывает еще и умение принимать быстрые, действенные решения. В этом причина краткости вопросов и ответов участников.

- Белый тополь, зеленый тополь.

Кто вам от нас нужен?

Игроки противоположной команды чаще называют имя сильного игрока, на что получают в ответ вызов: Если таково ваше желание, ожидайте поражение. Таким образом, неизбежно столкновение для решения проблемы. В других вариациях этот мотив углубляется.

Узбекский фольклорист О. Сафаров выяснил, что игра " Белый тополь, зеленый тополь" имеет десятки вариантов, отражающих местные особенности, а в сборнике образцов детского фольклора под названием «Бойчечак», привел семь законченных художественных текстов игры.

Анализируя эти тексты, ученый пришел к выводу о том, что в результате трансформации песенного текста в духе эпохи возникли различные варианты. Но порядок в самой игре оставался строгим: разорвав цепь – победитель приводил в свою команду «пленного», тем самым укрепляя свой ряд; в случае неудачи - проигравший сам становился в ряды соперников, тем самым ослабляя свои [6].

О. Сафаров также отмечает, что подчинение победителю, послушание проигравшего открывает детям путь к пониманию основ права как юридической составляющей игры, побуждая каждого участника чувствовать ответственность перед своими товарищами по команде. Кроме того, он определил влияние трансформационных процессов, происходивших на определенных этапах жизни узбекского народа, на изменение словесных формулировок в игровых вариантах в различных регионах. Например, под

влиянием хлопковой монополии в тексте песни слово «тополь» (терак) заменялось словом «лопата» (кўрак), что в свою очередь меняло идейную составляющую игры.

Несмотря на то, что данный факт свидетельствует о влиянии политики и идеологии на мировоззрение детей, он же помогает определить отношение детей к профессии хлопкороба.

Следовательно, новые игровые вариации, вызванные трансформационными процессами, связанными с имитацией различных профессий, являются для детей своеобразной экспериментальной платформой для создания той или иной игровой песни. В частности, заслуживает внимания игра «Белый рис, синий рис», которая сформировалась в основном среди детей фермеров. Цветовая гамма риса указывала на качество урожая риса. Так «белый рис» указывал на высококачественное рисовое зерно, «синий рис» обозначал «больные», потемневшие, низкокачественные зерна риса или сорго. Выбранные цвета неслучайны, они содержат в себе мифологические представления о символических значениях каждого из них: белый - счастье, удача, свет, добро; синий/зеленый - символ смерти (цвет траура).

Ш. Галиев, анализируя символику поэтического языка игры, связывает цвета «белый» и «синий» с временами года. По мнению исследователя, зеленый - это поэтический аналог весны, когда весь мир покрыт зеленой одеждой, а белый –аналог зимы, когда вся земля застелена белым снежным ковром [7].

Таким образом, очевидно, что игра «Белый тополь, зеленый тополь, как и каждая традиционная детская игра, имеет свою историю происхождения и является одним из активных способов реализации запросов и потребностей детей и подростков.

Литература

1. Нарбашева М.А. Из истории детских народных игр Узбекистана// Вестник современной науки.- Том 2 № 1 (35)
2. Пещерова Е.М. Некоторые игры среди оседлого населения Туркестана. - Отд. оттиск из «Бюллетень САГУ», №11 . - Т., 1925. - С.82-98.
3. Жахонгиров Г. Узбекский детский фольклор. - Т.: «Учитель», 1975. - С. 102.
4. Галиев Ш. Узбекский детский игровой фольклор. - Т.: «Наука», 1998. - С. 96.
5. Ягъфаров Рэшит. Шеърият чашмалари. – Казань, 1985. -С. 158.
6. Сафаров О. Узбекские народные детские игры. - Т. 2004.
7. Галиев Ш. Узбекский детский игровой фольклор. - Т.: «Наука», 1998. - С. 98.