

УДК 394.3

**Хузина Алина Ильшатовна**

*Кафедра алтаистики и китаеведения*

*Казанский (Приволжский) Федеральный Университет*

[Marmiladka27@mail.ru](mailto:Marmiladka27@mail.ru)

## **ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ КОРЕИ КАК ЛИНГВОСТРАНОВЕДЧЕСКИЙ АСПЕКТ**

**Аннотация.** В данной работе рассматриваются традиционные игры Кореи, а также их место в современной жизни корейцев.

**Ключевые слова и фразы:** традиционные игры, Корея, современное общество.

**Khuzina Alina Ilshatovna**

*Department of Altaic and Chinese studies*

*Kazan( Volga region ) Federal University*

[Marmiladka27@mail.ru](mailto:Marmiladka27@mail.ru)

## **TRADITIONAL GAMES OF KOREA AS A LINGUISTIC ASPECT.**

**Abstract.** In this article, we consider the traditional games of Korea and their place in the modern life of Koreans.

**Keywords:** traditional games, Korea, modern society.

Изучая язык определенной страны, нам необходимо осветить такой аспект как лингвострановедение. В нашем исследовании, мы хотели бы обратить внимание на такую составляющую данной науки как традиционные корейские игры, которые и по сей день остаются актуальными в корейском современном обществе. Наряду с традиционными играми, которые берут свое начало с древности, возникают и современные игры, набирающие все большую популярность среди молодежи. Тем не менее, традиционные игры все еще продолжают завоевывать сердца корейцев и являются неотъемлемой частью их повседневной и праздничной жизни.

Начиная знакомство с традиционными играми, мы не можем не отметить тот факт, что игры тесно связаны с праздниками и ритуалами, к которым корейцы бережно относятся и сегодня.

Самой популярной и широко известной за пределами Кореи игрой является Ют (윷놀이), что означает четыре. Точная дата возникновения неизвестна, однако считается, что играть в нее стали еще во времена эпохи трех королевств. Это исконно корейская игра, в которую играют в первый месяц по лунному календарю.

В игре участвуют две команды (или два игрока). Игроки играют четырьмя специальными деревянными палочками, которые имеют гладкую и выпуклую форму. В игре также используют доску и разноцветные фишки. Фишки передвигают по доске в зависимости от выпавших очков. Видимо отсюда и пошли наши настольные игры с игровым полем, фишками и кубиками. От количества выпавших палочек изменяется их название и сумма возможных ходов.

1. Плоской стороной вверх выпадает одна палочка – До (도, обозначающее «свинья»). Возможность пройти вперед на один шаг.
2. Плоской стороной вверх выпадает две палочки – Ке (개, обозначающее «собака»). Возможность пройти вперед на два шага.
3. Плоской стороной вверх лежат три палочки - Коль (걸, обозначающее «овца»). Возможность пройти вперед на три шага.
4. Плоской стороной вверх выпадает все четыре палочки - Ют (윷, обозначающее «бык»). Возможность пройти вперед на четыре шага.
5. Выпадают выпуклой стороной четыре палочки - Мо (모, обозначающее «лошадь»). Возможность пройти вперед на пять шагов.
6. Плоской стороной вверх лежит только палочка с крестиками «пакко», то необходимо сделать шаг назад [1].

Следующая игра, которую нельзя обойти стороной 바둑 (Падук), которая популярна на всем Дальнем Востоке и берет свое начало со времен Древнего Китая. В Японии данная игра носит название «Го». Суть игры состоит в передвижении белых и черных фишек по игровому полю «падук», которое и дало название самой игре. Считается, что данная игра имеет сходство с шахматами, но превосходит ее по сложности.

장기 (чанги) еще одна игра, истоки которой уходят в Древний Китай. Правила игры схожи с правилами шахмат, однако здесь присутствует фигурка «пушка», которая вносит свои коррективы в игру. Особой популярностью эта игра пользуется у молодежи.

Игра, получившая распространение среди корейских девочек и девушек 널뛰기 или качели. В нее играли на праздник Тано (день благодарения предков за урожай), который проводили 5 числа пятого месяца по лунному календарю[2]. В этот день корейцы устраивали танцы и пели песни. Существует мнение о том, что девушки, находившиеся при дворе, особо любили эту игру, т.к. раз в год они могли подпрыгнуть так высоко, что могли увидеть жизнь, кипящую за стенами дворца. Известный факт, что в Корее существовал принцип деления пространства на внешнее и внутреннее 내외(неви), согласно которому мужчина соотносился с внешним пространством, а женщине отводилось пространство внутри дома. Отголоски этих представлений обнаруживаются и сегодня в обозначениях мужа и жены, соответственно, как «внешнего человека» (바깥사람) и «домашнего человека» (집사람).

화투«Хато» или «Цветочные карты» пришли в Корею из Японии. В колоде 48 карт, которые подразделяются на 12 мастей, соответствующие 12 месяцам календаря. Существует несколько вариаций игр с данными картами, однако самой популярной среди корейцев считается Go- Stop.

Следующая игра набирающая все больше зрительских симпатий среди корейского населения – 딱지 (Такчи). Раньше «такчи» были популярны только среди детей, но сейчас в нее любят поиграть и взрослые на различных развлекательных телешоу. Игрок должен бросить свой «такчи» таким образом, чтобы перевернуть «такчи» соперника, тем самым сохранив свой.

Завершим свое исследование традиционной игрой 씨름«ссирым», которая сейчас приобрела статус спортивного соревнования. Это вид национальной борьбы, где борцы удерживают друг друга за пояс, обернутый вокруг талии, пытаются повалить соперника. Этот вид борьбы имеет глубокие корни, и завоевал особую любовь среди простого населения, таких как крестьян. За победу, борцу присваивали звание «самого сильного человека» и вручали быка. Аналогом данной игры является татарская борьба «корэш», где победителю вручали в подарок барана, которая сейчас находится в ранге спортивной борьбы. Игра также популярна среди татарского народа и по сей день. В настоящее время создана Южнокорейская Ассоциация Ссирым, которая успешно развивается и привлекает все большую аудиторию.

Подводя итог, нашей работы, хочется отметить тот факт, что корейцы являются большими поклонниками спорта и различных игр; особенно традиционных, к которым издревле относились бережно и с почитанием. Корейцы играют в них на телевидении, для поддержания интереса к традициям среди молодого поколения и привлечения иностранных зрителей.

## Литература

1. Ионова Ю.В. Обряды, обычаи и их социальные функции в Корее. Середина XIX – начало XX века. Москва: Наука, 1982, - С. 65
2. Республика Корея. Цифры и факты. Корейская служба информации для зарубежных стран. Сеул, 2007, - С. 185.
3. Naver Dictionary [Электронный ресурс]. URL: // <http://rudic.naver.com> (Дата обращения: 12.02.2018).