Айдаркулов К.А., Арзыбаев Т.К.

КЫРГЫЗДЫН УЛУТТУК «ОРДО» ОЮНУНДАГЫ АЙРЫМ ТАРЫХЫЙ МААЛЫМАТТАРЫ

Айдаркулов К.А., Арзыбаев Т.К.

НЕКОТОРЫЕ ИСТОРИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ В КЫРГЫЗСКОЙ НАЦИОНАЛЬНОЙ ИГРЕ «ОРДО»

K.A. Aidarkulov, T.K. Arzybaev

SOME HISTORICAL DATA IN THE KYRGYZ NATIONAL GAME OF «ORDO»

УДК: 94(575.2) (04)

Ордо – өтө кеңири тараган, байыркы доорлордон бүгүнкүгө чейин келип жеткен, кыргыздын улуттук оюну. “Ордо” деген сөздүн өзү “кандын ордосу, кан сарайы” дегенди туюндурат. Оюн ошол кандын ордосун басып алуу максатын көздөйт. Оюндун өзөгүндө ички саясатты туура жүргүзүү талап кылынат, башкача айтканда чийиндин ичинде же бийликте турганда абдан этияттык зарыл. Чынында бардык оюндан эрежени бузса, шылтоо издесе чыр чыгат. Ат чабыштан, көк-бөрүдөн, жорго салдыруудан, оодарыштан жана башка бардык оюндан кынтык таап, чыр чыгарууга болот. Ордонун эч кандай жаман жагы жок. Бул биздин байыркы эл экенибизди, 6 миң жылдан ашуун тарыхыбызды далилдеген керемет оюн. Дөбө мүрзөлөрдөн томпой, чүкөлөрдүн табылышы кыргыз элинин эң байыркы эл экенин айтып, далилдеп турат.

Негизги сөздөр: *ордо, карта, мамлекет, жоокерлер, айлана, Бакай, хан, чүкө.*

Ордо – одна из самых распространенных игр кыргызов, дошедших с древних времен до современности. Само слово «ордо» означает «ханская ставка, ханский дворец». Целью данной игры является захват ставки хана. В основе игры также лежит умение ведения правильной внутренней политики, что характерно соблюдением осторожности, будучи уже внутри круга, то есть у власти. На самом деле, если в каждой игре нарушать правила, то возникает конфликт. Во всех играх, например конные скачки, кокбору, жорго салдыруу, оодарыш можно к чему-либо придраться и привести к конфликту. В игре Ордо нет ничего плохого. Эта замечательная игра доказывает нашу историю о том, что мы древние народы, которые существуем более чем 6 тысяч лет. Найденные из могил альчики доказывают, что кыргызы являются древнейшим народом.

Ключевые слова: *Ордо, карта, государство, воины, круг, Бакай, хан, альчик.*

Ordo – one of the most common games of the Kyrgyz, which have survived from ancient times to modern times. The very word "ordo" means "khan's rate, khan's palace". The game reproduces the battle for the capture of the bet. At the heart of the game is also the ability to maintain a proper internal policy, which is characteristic of the observance of caution, being already inside the circle, that is, in power. In fact, all the rules are violated, then the game seeks to justify the conflict. In fact, if you break the rules in every game, there is a conflict. In all games, for example horse racing, Kok-Boru, Gorgo, aldyruu, oodarysh is possible for anything to nitpick and lead to conflict. There's nothing wrong with playing Ordo. This wonderful game proves our story that we are ancient peoples who exist for more than 6 thousand years. Found from the graves of alchiks prove that the Kyrgyz are the oldest people.

Key words: *Ordo, map, state, warriors, circle, Bakay, Khan, alchik.*

Кыргыз жергеси бир убактарда байыркы адамдардын мекени болгондугун жана алар өз дооруна таандык маданиятты түзгөндүгүн археологиялык бай табылгалар айгинелеп турат. Байыркы адамдардын табигый кырсыктары менен күрөшүүсү, жан багуу үчүн жасаган аракеттери, эмгеги, көчмөн турмушу, аскерий жортуулдары деги эле эркин жашоо үчүн болгон баатырдык күрөштөрү, жалпы элден, алардын уул-кыздарынан чыдамкайлыкты, эрдикти, биримдикти, машыгууну талап кылаары шексиз.

Бул жагдайлар элдин күндөлүк турмушундагы кайталанып туруучу көнүмүш адат болуп, эл турмушунда өз изин, өз тагын калтырбай койгон эмес. Айрыкча, кыргыз элинин баатырдык эпосторунан, мезгилдин демин, шаңын уксак, ал эми элдик оюн-зooктордун көпчүлүгүнөн ошол кездин байыркы турмуш үзүндүлөрүн көрө алабыз. Бул жерде биз, элдердин өткөн замандардагы турмуш-тиричилигинин кээ бир жактарын чагылдырган элдик оюн-шоокторго гана токтолуп, ошого карата болгон, өзүбүздүн ой-пикирибизди ортого салмакчыбыз.

Кыргыз элинин илгерки оюн-шоокторунун ичинен элдин тарыхый турмушун өз ичине көбүрөөк камтыганы – «ордо» оюну.

Бул оюн кыргыз элинде гана учурайт. «Ордо атыш», «Ордо» деп оюундун аты эле айтып тургандай, оюн көпчүлүктүн тагдыры чечилген чоң жыйындарда, айыл арасында көпчүлүктүн катышуусу менен көп ойноло тургандыктан «жыйындын оюну», «ордонун оюну» болуп аталып калган. Көпчүлүк жазма адабияттарда жана элдик оозеки чыгармачылыкта «ордо» деген сөз хандын **же** уруу жетекчилерин жана башка билермандардын турган жайы катары берилгендиги белгилүү. Ал эми кыргыз тилинде «ордо» деген термин эки мааниде айтылат:

1) Жогоркудай эле кол жетекчисинин турган жайын билдирсе.

2) Элдик оюн «ордону» билдирет. Экөөндө тең «ордо» деген термин «орто» деген түрк тилиндеги сөздөн келип чыгышы ыктымал. Бул сөз түрк тилиндеги элдердин кайсынысына таандык болсо дагы кыргыз тилинде «т» тыбышынын «д» тыбышына

өтүүсү менен «орто» деген сөз «ордо», башкача айтканда, орто-ордо, ак орто – ак ордо болуп өзгөрүшү мүмкүн. Элдик оозеки чыгармачылыгынын кээ бир мисалдарына кайрылалы. «Манас» жана «Семетей» эпосторунда хандардын ак ордосу бир канча айылдын, көп жерлердин так ортосу катары берилет. Ак ордо тигилген Боз дөбө кыргыз эли жайлаган Иле өрөөнүнүн Текес, Күнгес өзөндөрүнүн, Музарт, Жылдыз тоолорунун, Каркыра, Аксы, Үч Мерки ж.б. жайлоо конуштарынын так ортосу катары сүрөттөлөт да, Манас мына ушул «жер киндиги» Боз Дөбөгө ордо куруп. Аны борборго айландырат [1, 69-б.]. Ошондуктан эпосто «жер ортосу» Боз Дөбө деп берилет [2, 256-б.].

Ушул жер ордосу Боз Дөбөгө тигилген Ак ордо ак койдун жүнүнөн кылдаттырылып, аппак борго бордотулуп, ак кийизден жасалгандыгы үчүн «ак ордо» деп аталгандыгы шексиз [3, 10-б.].

Мында көчмөн турмушта "тегерек тартып, түз конушкан" байыркы кыргыз айылынын жалпы конуу тартибин, сырткы көрүнүшүнө өзгөчө маани берилгендигин жалпы эле айыл элесин» көрө алабыз.

Ал эми ортого тигилген "чоң үй" менен айланадагы үйлөрдүн илгери-кийиндиги билинбей, бирдей аралыкта болушу үчүн атайын аркан менен ченелүүсү өзгөчө кызыгууну туудурат.

Манастын ордосу гана эмес, анын күмбөзү да оң санаалаш ойроттун, оң менен солдун ортосуна Таласка салынгандыгы ак ордонун символу катары көрүнөт [5, 702-б.]. "Ордо" деп аталган хандын ордосу айылдын гана ортосунда болбостон, шаардык курулуштун да ортосунда болгондугу төмөнкү мисалдан байкалат:

Калаанын аты Кайыр шаар
Ортосуна ошонун
Кан ордосу салынган [6, 65-б.].

«Жангар» эпосунда кезигүүчү «цахар» термини менен хан ордосун тегерене конушкан бир топ кедей үйлөрүнүн аталгандыгын көрөбүз.

Ушул **эле** көрүнүштү «Семетей» эпосунан да окуй алабыз:

Жетимиш короо айылы,
Тегиз жайлоо көк талаа,
Тегерек тартып конду эле,
Конуш жакты бейбакка [4, 366-б.].

Мында «тегерек тартып» конушкан кыргыз айылынын көрүнүшү чагылдырылат.

Ал эми монгол тилиндеги «курень» кыргыз тилиндеги «ордо» деген сөз менен негизги мааниси боюнча үндөшкөндөй көрүнөт. Мисалы: «Байыркы монгол уруулары бир жерден экинчи жерге көчүп конушканда, ийрилип, тегерек тартып жайгашкан. Алардын жол башчысы бул учурда ошол айлананын ортосунда калгандыктан аны ортодогу чекитке окшоштуруп «курень» деп аташкан [7, 37-б.].

Бул мисалдарга Караганда «ордо» түрк тилиндеги элдердин «орто» деген сөзүнөн келип чыгышы мүмкүн.

Кыргыз элинин улуттук «ордо» оюнунда да жогоруда биз сөз кылган «чоң айылдын» конуу тартиби, алардын сырткы көрүнүшү, жайгашкан мекен жайы чагылдырылган. Оюндагы жалпы чийин менен ушул топтун ээлеген орду, кыштоо конушу, жайлоо жайыты, деги жалпы эле чеги белгиленип көрсөтүлгөн. Айлана формасында тигилген көп үйлөрдүн **ортосундагы** «ак өргөө» хандын үйү болсо, ордо оюнунда жогорку катар-катар тигилген көп үйлөр – катарланган көп чүкөлөр менен алмашылып, алардын ортосуна коюлган кичинекей болор-болбос сөөктүн ак сыныгы «хан» деп аталып, хандык милдетти аткарган «Хан үйүнүн» көп айылдын так ортосунда аппак болуп маңкайып көрүнүүсү бир жагынан сөөлөт, даңк болсо, экинчи жагынан айыл коргонунда коргонуу болгон.

"Ордо оюнунда" сөөк сыныгынан жасалган "ханды" көп чүкөнүн ортосундагы чуңкурчага салуу максатка ылыйык болгон, себеби сырттан урулган катуу сокку "ханга" жетпестен кырка тарткан көп айыл тобуна урулган сыяктуу эле кыркаланган көп чүкөлөрдүн тобуна урулуп, топ жарылган.

Топ жарган оюнчунун бардык аракети чийиндин ичинде жаткан чүкөлөр менен бирдикте ханды да чейинден чыгарып.жеңишке жетүү.

Эгер оюндун бул жагына кайрылсак, анда эки жактын бир жагы чийинден көп чүкө атып чыгышпаса да, ханды чертип чыгармайын толук жеңишке жетишпейт жана экинчи оюнда бул жак биринчи болуп топ жарууга, кезектешип чүкө атууга укук албайт. Качан гана ханды чертип чыгарып, чүкө атууга укук алгандан кийин гана жеңиш эки жактын бирөөнө ыйгарылат. Ошондуктан "хан чертүү" "ордо" оюнунда өзгөчө **мааниге** ээ. Анткени "хан чертүүнүн" мындай өзгөчөлүгүн жоокерчилик турмуштан да көрүүгө болот. Кан майданда, эки жактын беттешүүлөрүндө жоо жетекчисин же ханды жок кылуу согушту жеңип чыкканга барабар экендиги эпостун материалдарында байкалат.

Ордодогу "кан чертүү" менен чоң майданындагы беттешүү канды саюу же жоо жетекчисин жок кылуу менен аяктаган. Ал эми оюндун социалдык, тактык жагына көңүл бурсак, анда "оюндун негизги мааниси хандын ордун элөө экендиги берилген. Чындыгында эле таптык коомдо, жашоонун запкысын тартып, аламан турмуштан кыйналган "кара аламан" – эл, "ак ордодо" сөөлөт күткөн "хан" менен "бектердин" бийлигин жоготуп, "ордосун" талкалап, теңдик турмушка жетүүнү көздөгөндүгүн тарых айгинелейт. Мына ушул жакшы максаттарын, тунук кыялдарын турмушка ашыра албаган көпчүлүк эл аны "ордо" жана "хан таламай" оюндарында чагылдырышкан. Феодалдык-патриархалдык коом үстөмдүк кылган мезгилде бытыранды уруулардын ортосундагы келишпестиктердин күчөп турган доорунда, таптык күрөш – уруулар ортосундагы кагылышууларга сиңип кеткендиктен, өзүнчө ачыкка чыга алган эмес.

Ар кайсы жерде мал артынан жүргөн жардыжалчыларды биримдикке, ортого, жалпы активдүү аракетке чакырган бирден-бир ураан – бул "ордо" атыш оюну. Бирок мындай жакшы башталмалар

эзүүчү таптын колунда болгондуктан, бул оюн тескерисинче элди эзүүгө карата жумшалган курал гана болуп кала берген. Анткен менен "ордо оюну" уруу аксакалдары, бектер тарабынан уюштурулуп, уруулар ортосундагы карама-каршылыктарды жоюунун ордуна аны күчөтүүгө алып келген. Оюндун катышуучулары жаатма-жаат болуп мелдешке чыккандыктан, жыйынтыгында эки жактын кагылышуусу, чатактакташуусу чыккан. Мындай окуялар турмушта тез-тез кайталанып тургандыктан, "Манас" эпосунан да орун алган. Манас «чоң казатка» бара жатканда жолдо чоролор эки жаатка бөлүнүп ордо ойношот.

Ал эми "ордо" оюнуна дүнүйө сайып мелдешип ойношкон бектердин малына мал кошулуп, анын байлыгы артканы менен ошол малды тапкан кара аламан барган сайын жардыланып байлардын колун карап, көз карандылыгы күчөгөн.

Мына ушул себептүү карапайым эл өзүн эзген бектердин союлун бирге чабышкан, жортуулуна бирге барышкан. Ак-караны ылгап билүүгө чамасы жетпеген элдин абалы "Семетей" эпосунда төмөнкүчө берилет:

Жакыптан коркуп келдик деп
Жанга жабыр көрдүк деп,
Жазыгы жок курган жан,
Жан аманат өлдүк деп.
Кандары жардык кылган соң,
Кара аламан - букара,
Амырында турчу деп.
Ур дегенди урчу деп,

Көбөштүн союлун көтөрүп, Семетейге каршы турган элдин ачык жообу, арман муңу, эпосто ачык берилет.

Жогоруда айтылгандарды жайынтыктаганыбызда:

1. «Ак ордо», «Ордо» – деген терминдер «Орто» деген сөздөн келип чыккан.

2. Оюндун негизин түзгөн чүкөлөр менен оюндагы «хандын» тигилүү ыкмасы боюнча бир кездеги кыргыз айылынын конуу тартиби чагылдырылган.

3. Оюндун эң негизги таптык мааниси: жалпы элдин «хан ордосун» талкалап, жеңишке жетүү.

Мунун баары "ордо" оюнундагы чагылдырылган катмарлардын сырткы белгилери. Булардын ар жагында байкалбай жаткан дагы кандай сырлар, кандай ойлор бар деген суроого биз төмөнкүдөй ой жүгүртөбүз.

Адамзаттын жана жалпы эле коомчулуктун тарыхы, анын келип чыгуусу, калыптануусу, узак жолду басып өкөндүгүн кимдер билбейт. Биз сөз кылып жаткан "ордо" оюнунун алгачкы этабы да адамдардын жөнөкөй ишенимдеринен, көз караштарынан, түшүнүгүнөн, ритуалдык ырымдарынан келип чыккан. Ушул ишенимдердин негизинде байыркы адамдар, ууга барардан мурда (уудан жолдуу кайтсам деген үмүттө) ууланууч жаныбардын сүрөтүн (кейпин) жерге тартып, аны алыстан таш же жаа менен атып, же уруп көрүшкөндүгү маалым. Сүрөткө урулган таш же жаа кайсыл жерине тийсе ошол көрүнүшүндө жерге тартып, айлана түрүндөгү чийин менен же башка бир предметтер менен коргондоп, "ушинтип жарадар кылам, жолдуу болом" деген ишенимде ууга кетишкен. Бул жер "ыйык" деп эсептелгендиктен, аны тебелебестен айланып өтүшкөн. Майрам күндөрүндө чийинди тегеренип бийлеп көңүл ачышкан. Албетте, алгачкы адамдар үчүн алардын өмүрүнө коркунуч туудурган жырткыч айбанаттар менен болгон кармашуулар да, алардын жетишкен эмгектери да, уучулуктарынын жакшы жыйынтыктары жана ар кандай максат менен жүргүзүлгөн ийгиликтүү жортуулардары алар үчүн чыныгы майрам болуп эсептелген. Ыйык саналган нерселерге (жерге, ууга, отко, жаныбарларга) сыйынуу, аларга өзгөчө сапат берүү башка элдердей эле "кыргыз элинде да болгон. Бул жөнүндө көп сандаган фактылардын негизинде жазылган Т.Б. Баялиеванын монографиясынан окуп тааныша алабыз [10, 57-б.].

Адабияттар:

1. Кыргыз ССРнин ИАнын Коомдук бөлүмүнүн кол жазмалар фондусу. Инв. №5187.
2. "Манас" эпосу 1-китеп. - Фрунзе, 1958.
3. "Семетей". Кыргыз ССРнин ИАнын Коомдук илимдер кол жазмалар фондусу. Инв. №1121. - 10-бет.
4. "Семетей". Кыргыз ССРнин ИАнын Коомдук илимдер бөлүмүнүн кол жазмалар фондусу. Инв. №844. - 363-364-бб.
5. "Семетей". Кыргыз ССРнин ИАнын Коомдук илимдер бөлүмүнүн кол жазмалар фондусу. Инв. №845.
6. "Жаныш, Байыш". Инв. №5186.
7. Владимирцев Р.Я. Общественный строй монголов. - Л., 1934.
8. "Семетей". - Фрунзе, 1958.
9. "Манас", 2-китеп. - Фрунз, 1958.
10. Баялиева Т. До исламские верования и их пережитки у киргизов. - Фрунзе, 1972.
11. Спиркин А. Происхождение сознания. - М., 1960. - С. 244.
12. Омурзаков Д., Мусин Ю. Киргизские народные игры. - Фрунзе, 1973.
13. Валиханов Ч.Ч. Сборник сочинений. Т.I. - Алма-Ата, 1961.
14. Помаскина Г.А. Когда боги были на земле. - Фрунзе, 1976.

Рецензент: д.и.н., доцент Джуманалиев А.