



# АҚИҚАТ ✓

ҰЛТТЫҚ ҚОҒАМДЫҚ - САЯСИ ЖУРНАЛ

[www.akikatkaz.kz](http://www.akikatkaz.kz)



[www.facebook.com/akikatkaz](https://www.facebook.com/akikatkaz)



[www.twitter.com/akikatkaz](https://www.twitter.com/akikatkaz)

[akikat1921@mail.ru](mailto:akikat1921@mail.ru)



Қамбар ата

№10 • 2014



Серік ЕРҒАЛИ,  
«Тұран-Астана» университетінің  
магистранты

Түркі халықтарының қазақ, қырғыз, қарақалпақтарда сақталған манкала тектес ойыны – тоғызқұмалақ. Тоғызқұмалақ зерттеушілерінің пайымы бойынша, ойынның тарихы кемінде 4-5 мыңжылдық уақытты қамтиды. Ағылшындық ғалым Э. Маккей түрлі құмалақ (шарик, тас) ойындарын 5 мың жыл бұрын тайпалық халықтарда ойналғанын жазады. Осыған ұқсас африкалық овари ойынының шығу кезеңін зерттеушілер 6 мың жылға апарып жүр. Осынша уақыт ішінде бұл ойын қалыптасып қана қоймай, сол өзін туғызған орта тарапынан түрлі аспект бойынша байытқаны да қисынды. Осынша, ежелгі тарихы мен болмысы бар тоғызқұмалаққа да үңілу арқылы оның бойындағы тарихи үдерісте сіңірген мәдени-танымдық сипаттардың қатпарларына қанығуға болады.

Зияткер ойындарды зерттеуші ресейлік И.Зелинская мысырлық калах ойынынан тараған деген пайыммен [4], тоғызқұмалақтың түркі халықтарының төлтума мәдени өнім екеніне күмән келтіреді. Әрине, сыртқы ойындық тұрқына қарап оның шығу тегін тектеу соншалықты қисынды бола бермейді, оның үстіне тоғызқұмалақ ойыны калах ойынымен сырттай ұқсастығы болғанымен, оның сыртқы тұрпаты мен ішкі болмысын, мазмұндық сипатын білдіретін барлық құрамталар (компоненттер) тоғызқұмалақтың дербес ойын ретінде қалыптасып, күрделене дамығанын

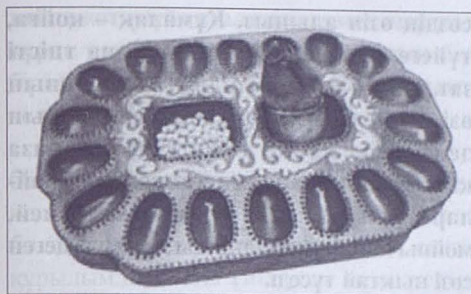
## ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ – ТҮРКІЛЕРДІҢ ЛОГИКА ДАМЫТУ ОЙЫНЫ

немесе неге біреулер төлтума ойын екеніне күмән келтіреді?

көрсетіп отыр. Қазақстандық зерттеуші М. Шотаев [13, 508] *«Тоғызқұмалақ – ең алдымен халықтың дүниетанымы, одан кейін ой шығармашылығы, спорт, ғылым. Ресейлік және американдық зерттеушілер тоғызқұмалақты этнографиялық ерекшелік ретінде қарастырса, европалықтар ұлттық мұраны ой шығармашылығының бір түрі ретінде, ешбір халыққа бұрмаламай, әділ бағасын беріп отырған»* деп пайымдайды.

Ойынның қай маңның, қай ұлттың таным мен болмысын аңғартатынын оның ғасырлар бойы түзілген мәдени-танымдық сипаты назар аудартады. Әрине, мұндай зияткерлік ойын бір күнде немесе белгілі бір уақыт кезеңінде пайда бола қалуы мүмкін емес. Тіпті, оның бастапқы туындау сәті басқа ойынмен туыстас болғанымен, белгілі бір дәуірде қалыптасқан өзге этномәдени мазмұндар мен сипаттардың ойынға мүлдем басқа танымдық-философиялық қатпар енгізуі шынайы да, қисынды әрі тарихи жайт. Тоғызқұмалақ та өзінің түзілу тарихында түрлі сипаттар мен тұрпаттарды сіңіре отырып, бүгінгі толық та аяқталған нұсқасын қалыптағандығы сөзсіз. Біздің мақсатымыз да – тоғызқұмалақтың мүмкіндігі мен болмысын қарастыра отырып, оның бойындағы мәдени-танымдық қырына үңілу және ойынның түпкі сипаты мен дүниетанымдық мазмұнын зерделеу.

Тоғызқұмалақты түркі халықтарының ойлау мәдениетімен қатар, олардың дүниетанымдық төлтума болмысы мен философиялық көзқарасын да танытатын тарихи дәйек екенін мойындауға болады. Ойынның мұндай танымдық қабілеті оның



атаулары мен ережесінде, құрылымында, ішкі логикалық сипаты мен мазмұнында сақталған. Тоғызқұмалақ ойынының атауы белгілі бір дәрежеде оның болмысы мен сипатына жол ашады. Оны түркі халықтары түрліше атағанымен, ойынның негізгі сипаты мен тумысы сақталған, өзгергені сыртқы көрініске қатысты жағы ғана. Мәселен, қазақтар бергінірек «**тоғызқұмалақ**» деп, ал, қырғыздар «**тоғызкоргоол**» («*коргоол*» – *маңғолия «құмалақ»*) атағандарымен, бұның екеуі де «**құмалақ, домалақ**» деген ойын құралының сыртқы сипатын ғана білдіріп тұр. Ал, Ақтеңіз жағалауындағы көшпелі түркі тайпалары «**тоғузташ**» атағаны да мәлім [11,521]. Бұл ойынның ішкі мазмұнын бұзбайтын, бар болғаны ойынның ережелік мәніне емес, сыртқы тұрпаттық қасиетке тән атау екені көрініп тұр.

Орыс географы әрі этнографы А.Н. Краснов [5,15] Жетісу қазақтарының тұрмыс-тіршілігін зерттей келе, тоғызқұмалақ ойынына да назар аударып, оны көшпенділердің ойыны деп есептейді. Ол тоғызқұмалақ туралы ойын: «*Тоғызқұмалақ очень остроумная игра, заставляющая киргизь ломать голову не менее, чем у нас в шахматы. В перевод на русский тоғызқұмалақ значит девять катышков баранего помята – название*

*прямо показывающее, что это изобретение принадлежит исключительно кочевникам*» деп түйеді. Алайда, ойынның атауына қатысты жіті назар аудартатын жайт – XIX ғасырда қазақ-қырғыздар тұрмысынан жазба қалдырған ресейлік этнограф Г.С. Загряжскийдің [3,531] тоғызқұмалақты «Тоғызат» атауымен сипаттап қалдыруында. Біздің ойымызша, ойынның осы атауы оның түпкі болмысына барынша жуық әрі шынайы. Одан кейінірек тоғызқұмалақ ойынын жазып қалдырған Н.Н. Пантусовтың 1906 жылы жарияланған сипаттамасында [7] ойын өзінің болмысынан ажырап «**аттын**» орнына «**құмалақ**» анықтауышының қосылғаны байқалып отыр.

Тоғызқұмалақ ойынының құрылымына зер сала отырып, оның салт аттылар өмірінен ажырағысыз мәдениеттен хабар беретініне куә боламыз. Атаулар мен ұғымдар негізінен жылқыға, аңшылыққа және көшпелі бағдарға қатысты. Аталмыш ойындағы отау атаулары қазақ, қырғыз, қарақалпақ халықтарында сәл өзгерістері болғанымен, әуелгі тұтас мазмұнға барынша жуық әрі бірін-бірі толықтырады. Оны төмендегі кестеде берілген отау атауларынан [8,17-21], [6,12] байқауға болады.

Мұндағы «**мандай**» – «**арт**» немесе «**қу мойын**» - «**құйрық**» түркі танымына қатысты полярлық қарама-қарсы бағдар екені белгілі, бұлар қозғалыс нысанының қайдан басталып, неден бітуін білдіруге қатысты түркілік танымдық әмбебап ұғымдар. Соғыс не шайқас үдерісінде мандай майданға, арт/құйрық тылға қатысты ұғылады. Зерттеуші Т. Сұлтанбеков [8] тоғызқұмалақтың әскери

Отаулар	Қазақша	Қырғызша	Қарақалпақша
№ 9 отау	мандай	ооз	манлай
№ 8 отау	көкмойын	көк моюн	көк мойын
№ 7 отау	қандықакпан	эки тишти	қаңлы қақпан
№ 6 отау	белбасар	ак колтук	бел басар
№ 5 отау	бел	бел	бел
№ 4 отау	атсыратар	далы	белдин алды
№ 3 отау	атөтпес	текилдек уй	жаман үй
№ 2 отау	тектұрмас	ат өтпес	ат өтпес
№ 1 отау	арт	қуйрук	қуйрук
			арт немесе таңдық

майданға қатысты бағдарын анықтай түседі: «Отау аттары кездейсоқ қойылмаған. Мәселен, ойынның алды және арты болады. Алды тоғызыншы отау – Маңдай, Арты – бірінші отау». Дегенмен, «бел» ұғымы түркілік кеңістің үшке бөліну дәстүрін тағы бір еске салады: «бел» – адам денесінің қақ ортасы ретінде аталғанымен, жалпылама кеңісті үшке бөле қарастыруда бұл ұғым кеңістің де, үдерістің де ортасын білдіреді. 5-отаудың қақ ортада тұрып, осылай аталуы да сондықтан. Ендеше, әр ойыншыға тән тараптың өз алдына бүтін кеңіс ретінде қарастырылып, оның басы мен аяғы және ортасы нақтыланып тұр. Ал, көк-мойын, қандықақпан /экишти, бел-басар/ аққолтық, атсыратар, атөтпес/ жаманүй, тектұрмас аталған ұғымдардың төркіні ойын үдерісіне тән ақуалды ұйымдастыратын әрбір отаудың сипатын танытады. Тоғызқұмалақты зерттеушілер бұл атаулардың әр отауға сәйкес міндеті мен мүмкіндігін ашатындығын пайымдауда.

Бұл ойында барлық отауы дымсыз қалған ойыншының жағдайын «атсырау» ұғымымен атайды, бұл – атысыз қалу дегенді білдіреді. Егер де, ойын барысы атқа байланысыз болғанда оны «құмалақсырау» немесе «тассырау» секілді ұғымдармен беруге болар еді. Демек, ойынның басты атрибуты да ат болғаны және бір кезде «тоғызат» аталғандығы да осыдан көрінеді; атысыз қалған өмірдің аттылы қоғамда тұл екендігін білдіріп, үдерістің бұл ахуалы ойынды аяқтауға апарып тірейді. Тіпті, ойын кезіндегі жүрістің «көшу» етістігімен айтылатыны да [11,537] тоғызқұмалақтың «көшпелі» болмысын аша түседі. Ендеше, ойынның бар мазмұны аттылы, көшпелі қоғамды дәріптеуде болып тұр. Тоғызаттың аттылар өркениетіне тиесілі екенін С.Аманжоловтың [2]: «Бұл ойынның ерекше бір қасиеті терминдерінде: терминге қарап бұл нақтылы мал шаруашылығының тудырған нәрсесі екен дейсің. Шынында да «құмалақ» деген

сөздің өзін алыңыз. Құмалақ – қойға, түйеге, ешкіге, қоянға, т.т. ғана тиісті зат. Ал, «көк мойынды» алсақ, оның өзі бейнелі сөз. Нақтылы көк мойын деп қазақ, көпке дейін ұстатпай ыза қылған, артынан ұсталғаннан кейін айлар бойы мойнына бұғалығы түспей, мойны көгерген жылқыны айтады» деген сөзі нықтай түседі.

Бұған қарап, тоғызқұмалақ ойынының тақтасы белгілі бір дәрежеде аттылардың біртұтас әрекет алаңын елестетеді де, әрбір отау/үй ойын үдерісіне тән субъектілік қасиетін аңдатады. Демек, бұл атаулар мен ұғымдардың түбінде түркілік қозғалыс пен кеңістік, ондағы үдерістің барысын аңғартатын ілімнің ізі анық байқалады. Бұған назар аударып отырып, ежелгі түркілік мемлекеттердің тоғыз тайпалық одақ арқылы толыққанды хандық мемлекеттің бекер құрылмағандығын аңдауға болады. Бұны «тоғыз оғыз» аталған түркілік мемлекеттік құрылымды, «тоқсоба» атауымен рулық қауымның «тоғыз үй» мағынасын білдіретін құрылымнан аңғару қиын емес.

Ойынның келесі бір тұтас танымдық бірлігі «қазан» аталып жүрген қарсы тараптардың ұпайды жинау орындары бұрын «орда» аталған [2] да, тоғызқұмалақтың өзі де соған сәйкес обаста «орда» [6,30] делінгендігі анық:

*Баишаптыр Манас Ордону,*

*Ордо деген оюнду*

*Бизге мирас қылғаны*

*Тоғыздан коргоол салғаны*

*Бу Манастан қалғаны («Манас» жырынан).*

Тоғызқұмалақ ойынының болмысынан зерттеушілер көшпелі түркілердің түрлі өмірлік көрінісінен бастап [10,30] көшпелі қоғамның саяси сипатына дейінгі тірлік мазмұнын аңғаруда. Тоғызқұмалақтың ойын үдерісінен екі тараптың әскери шайқасын елестете отырып, оның нағыз көшпелі қоғамға тән әскери тайталасын байқаймыз. Айталық, қазір «қазан» аталып жүрген шұңғылдың бір кезде «орда» аталғанын да ескерсек, онда ойын тақтасы қарама-қарсы орналасқан құрамында тоғыз тайпасы (ойында әр

тайпа «отау/үй» аталатын ұямен шартты түрде таңбаланған) қос хандықтың бір бірімен тайталасу көрінісі көз алдымызға келеді. «Қазан», «орда» ұғымдарының екеуі де біріктіруші атрибуттық ұғымдар болып табылады: **тайқазан** – елдің рухани-идеологиялық бірлігін қамтушы нышан болса, **орда** – әуелден-ақ көшпелі саяси құрылымды басты ұйытушы мемлекеттік орган, астана.

«Қазан» ұғымын этнограф Г.С. Загряжский [3,531] Шу мен Сырдария қазақтарының тоғызқұмалақты сипаттаған жазбасында бұл ұяның «қала» атауын келтіріпті. Бұл атау да көшпенділер үшін қаланың белгілі бір дәрежеде орталық, астана екендігінен хабардар етеді. Шамасы, ойынға дөп-дөңгелек шұғыл болғандықтан «қазан», аттың орнына «құмалақ» ұғымдарының кірігуі көшпелі өмір салтының әлсіреп, сыртқы көріністік ұғымдардың ығыстыруынан ойынның атауы да, бұрынғы біртұтас танымын жоғалтқан ұғымдардың орнын кейбір «өгей» атаулардың басуынан аңғару қиын емес.

Енді, әрбір отаудың түркілік танымда тұтас әулетті білдіретін ұғым бар, оны «үй» атайды, қырғызша ойындағы отаудың «үй» [11,541] аталуы да содан. Қазақ ұғымындағы бұл тұтастық ежелгі мифологиялық «Ер-төстік» ертегісінде Ернарздың 9 ұлы ретінде көрініс береді. Тоғызқұмалақ ойынында да әрбір отау біртұтас үйді мензейді де, соғыс жағдайында ол әскери қолға тең: 9 ат және ойнаушы түркілік әскери құрылымның онбасы/жүзбасы/мыңбасы рөлінде іспетті.

Зерттеуші М. Шотаев [13]: *«Кентаулық шебер Т. Құдияров тоғызқұмалақты әскери ойынға жатқызып, осы отаулардың орналасу ретіне өзгеше көзқарас ұстанады. Яғни ойындағы 9 отау – белгілі бір мемлекеттің, көшпенділер үшін қағанаттың құрылымы»* деген дәйекті ұсынады. Мәселен: №1 отау – жаяу әскер; №2 отау – шекара; №3 отау – қорған; №4 отау – штаб; №5 отау – уәзір орны; №6 отау – ханзада орны; №7 отау – хан сарайы; №8 отау – қазына; №9 отау – халық.

Ғалым әрі белгілі тоғызқұмалақшы М. Шотаев [11,513] бұл пайымды одан әрі:

*«Тоғызқұмалақта жүріс бағытқа негізделгендіктен, шындап келгенде бетпе-бет соғысу жоқ. Ойын ережелеріне көнедегі гұндардың сенімі әсер еткен. Сондай-ақ, тоғызқұмалақ ойынында гұндардың таңдап алған соғысу стратегиясына сәйкес, тактикалары да көрініс тапқан. Мәселен, шабуылдау, қорғану, торуылдау, негізгі күштерді артқы күштерден бөліп тастау, жауларын өз жеріне тереңдей енгізу арқылы тұтқиылдан шабуыл жасау және т.б.»* – деп аша түседі. Алайда, тоғызқұмалақ ойынын тек қана түркілік дүниетаным мен болмыстың, құндылықтың көзі ретінде ғана қарау жеткіліксіз. Аталмыш ойынға ежелгі математикалық ойлау жүйесінің де араласы бары байқалады. *«Находки шариков III-IV веков до н.э. только подтверждают мысль, что игра древнее самой казахской нации. Уникален факт сохранения игры казахами в условиях кочевого образа жизни»* – деп

тамсана жазып, зияткер ойындарды ресейлік зерттеуші А. Шилиев [12] тоғызқұмалақ ойынын жер бетіндегі ондық санау жүйесінің пайда болу кезі ретінде тартады. Белгілі алашордашылай кайраткер әрі ғалым Елдес Омарұлы өзінің «Қазақ тарихынан» деген мақаласында Шыңғысханнан бастау алады дейтін «ондық жүйелі» әскердің жасақталуынан мың жыл бұрын, аталмыш жүйені ең алғашқы ғұн қағаны Мәдениң (Модэ) мемлекеттік жүйесі ондық, жүздік, мыңдық бөліністерден тұратын әскери құрылымнан тұрғандығын ежелгі Қытай мен Әбілғазы ханның шежіресіне сүйене отырып, ашып жазады. Әзірге адамзаттық өркениетті туындатқан Азия мен Еуропа құрлықтарындағы мемлекеттік-әскери сала бойынша ондық санақ жүйесінің басты тұтынушысы ретінде түркілер көзге көбірек түсетінін жоққа шығару қиын.

Зерттеуші А. Шилиев өз мақаласында *«Казахи широко применяли десятичную систему, а счетная доска могла применяться для вычисления налогов»* деуінде тиянақты қисын бар. Түркі қағанаттарында, әсіресе Шыңғысхан мемлекетінде әрбір табыстың оныншы бөлігі ғана мемлекетке салық есебінде алынғанын

ескерсек, А. Шияев мырзаның «Слово тоғыз переводится с казахского языка: девять. Многие авторы считают, что число 9, доминирующее в игре тоғызқумалак, считается священным у монгольских и тюркских народностей и его можно считать традиционным у казахов. Однако, если смотреть на игровую доску как на древнейшую счетную доску, то цифра 9 - символ заполнения разряда, т.к. при попадании в лунку следующего камушка все камушки из нее вынимаются и в следующую лунку кладется один камень. Казахи широко применяли десятичную систему, а счетная доска могла применяться для вычисления налогов...» деп, оны қазақ танымына телуі шынында да тоғызқумалак ойынының салық салуға қатысты тағы бір қыры мен оның мемлекеттік сайман түріндегі сипатын әйгілейді.

А.Шияевтың тоғызатқа қатысты пайымын тереңдете түссек, бұл ойын ғана емес [2], «бұл ойын қазақтың барлық ойынының ішіндегі ең қиыны, ойнаған

адамның миы істеп, есепшілігі артып, тез тапқыштық жағы күшеймек», яғни, бұл далалықтардың зерде мен логиканы дамыту құралы болғандығын әйгілейді. Тіпті, одан да маңыздысы сол – тоғызаттың ежелгі гректердің абақ санауыш құралымен қатар қолданылған математикалық сайманы болғанын аңдауға болады. Тоғызат тақтасының жартысы алсақ, уя-отаулардың 9 цифрлы санды білдіретінін және 9-дан асқан сан 10-ордаға/қазанға түсетінін аңдасақ та жеткілікті.

Қорыта келгенде, тоғызқумалак ойыны – түркі халықтарының мәдени-танымдық құндылығын бойына сіңірген күрделі де аса терең мағыналы зияткерлік мұра. Сол себепті де, аталмыш ойын түркілік қоғамдық-саяси құрылымды, тарихи-дүниетанымдық құндылықты, тұрмыстық-әлеуметтік көзқарас пен қажеттілікті қамтитын әмбебап ақпараттар мен дәйектер көзі ретінде жан-жақты зерделеуді қажет етеді.

#### ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР:

1. Абдужаппаров М.Н., Сағындықов И.Ө., «Зияткерлік тоғызқумалак ойынындағы отау аттарының мағынасы» //Түркі өркениеті және тәуелсіз Қазақстан. ҚР тәуелсіздігінің 20 жылдығына арналған халықаралық конференция материалдары. I (А-Й). Ш.Ибраевтың редакциясымен. – Астана, 2011.482 б.
  2. Аманжолов С. Тоғызқумалак. – А., 1936. Қазақша және орысша.
  3. Загрязский Г.С., // Быт кочевого населения долин Чу и Сыр-Дарьи. «Туркменские ведомости», 1874 г., №29.- «Игры народов СССР», 1933 г.»Полиграфкнига», г. Ленинград, 563 стр.
  4. Зелинская И. Домино, нарды, кости. – Москва: «Вече», 2001.
  5. Краснов А.Н. Очерь быта Семиреченских Киргизь. (Известия русского географического общества). Общ. 23 том, 1887.
  6. Орозобаков Т., Чылымов А. Тоғуз коргоол. – Бишкек, 1997.
  7. Пантусов Н.Н., // «Киргизская игра «Тоғузқумалак». 4-выпуск XXII тома «Известия Общества археологии, истории и этнографии при Императорском Казанском университете» (том 22, вып. 4, Казань, 1906 г., стр.249-252).
  8. Сұлтанбеков Т. Шахмат, дойбы, тоғызқумалак. – Алматы: Қазақстан, 1967.
  9. Таникеев М. От старта к Олимпиаде. – Алматы, 1983. – С.165.
  10. Төтенаев Б. Қазақтың ұлттық ойындары. – А.: Қайнар, 1994.
  11. Түркологиялық зерттеулер. Жауапты редактор Сағидолда Г. – Астана, «Сарыарқа» баспа үйі, 2012. – 560 б.
- Шияев А., *Тоғызқумалак*. Казахская игра - свидетельство зарождения десятиричной системы счисления - [http://thaichess.narod2.ru/shahmatnie\\_legendi/nagrada\\_izobretatelyu/](http://thaichess.narod2.ru/shahmatnie_legendi/nagrada_izobretatelyu/)
12. Шотаев М., Жұмбаев Н., Ақназаров С. Таңғажайып тоғызқумалак. – Түркістан: ХҚТУ баспасы, 2004.