



Для ссылок: Кыласов А.В. Традиционные игры и состязания вдоль Шелкового пути // Международный журнал «Этноспорт и традиционные игры», №1 (1). М: Институт наследия, 2019. С. 1–11.

DOI: <https://www.doi.org/10.34685/ИИ.2019.24.83.001>

ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ И СОСТЯЗАНИЯ ВДОЛЬ ШЕЛКОВОГО ПУТИ

Алексей Валерьевич Кыласов

кандидат культурологии, ORCID: 0000-0001-5350-6214

Российский НИИ культурного и природного наследия им. Д.С. Лихачева,

руководитель центра традиционных игр и спорта;

Международный журнал «Этноспорт и традиционные игры»,

главный редактор;

РОССИЯ

Аннотация

Статья состоит из тезисов выступления автора на заседании экспертов ЮНЕСКО по теме «Традиционные игры и спорт Интерактивного атласа культурных взаимодействий вдоль Шелкового пути» 4-5 декабря 2018 года в Ашхабаде, Туркменистан. Представлены два основных подхода в изучении традиционных игр и состязаний – теоретический и праксиологический, позволяющих переосмыслить основные проблемы исследований онтогенеза и филогенеза традиционных игр и состязаний вдоль Шелкового пути, обусловленные тем, что их происхождение связывается в наши дни с народами, заявившими их в качестве объектов своего нематериального культурного наследия, что является типичной ловушкой культурной памяти. Игровые традиции в обширном материале исторических источников предстают перед нами в качестве составной части обрядов мужской инициации, их бытование связано с обрядами праздничной культуры солнечно-лунного календаря. Представлена типология традиционных игр. Описание традиционных игр в эпосах, литературе и научных трудах позволяет говорить об их высокой культурной значимости, благодаря чему они пополняют Список нематериального культурного наследия ЮНЕСКО. Отмечается проблема спортизации традиционных игр и состязаний, которая ведет к утрате аутентичности в результате того, что они проводятся как спортивные соревнования с немислимыми для традиционной культуры замерами времени, присуждениями очков и делениями на весовые и возрастные категории. Но главную угрозу представляют так называемые «фестивали традиционных игр», использующие неуместную формулу мультиспортивных игр Олимпиад МОК, в результате чего профанируется идея олимпизма, подмененная культивированием псевдоолимпийских игр с программой из набора примитивных соревнований, образцом которых являются Всемирные игры кочевников. Критичное отношение к богатому эмпирическому материалу позволяет сделать заключение о том, что устойчивое развитие традиционных игр возможно в качестве субъектов событийного туризма – наиболее динамично развивающегося кластера мировой экономики.

Ключевые слова: нематериальное культурное наследие, событийный туризм, спорт, традиционные игры и состязания, этноспорт.



Феноменологическое изучение культурного пространства в исторических зонах Шелкового пути началось с того, что немецкий ученый Фердинанд фон Рихтгофен (1833–1905) ввел в научный оборот название Die Seidenstrasse для обозначения системы торговых связей Китая¹. Таким образом, Рихтгофен заложил основу целому направлению исторических исследований, впоследствии ставшему междисциплинарным, поскольку предмет анализа – процессы культурного, экономического и политического взаимодействия государств вдоль Шелкового пути. Новый импульс исследованиям придала стратегия международного сотрудничества китайского правительства «Один пояс – один путь»², направленная на возрождение взаимодействия со странами пояса древнего Шелкового пути и нового морского направления – Шелкового пути XXI века.

Кроме того, по инициативе Китая и при участии более чем 55 стран успешно реализуется проект международной онлайн-платформы ЮНЕСКО «Интерактивный атлас Шёлковый путь». Среди проектов Интерактивного атласа – изобразительное искусство, кухня, мода и текстиль, музыка, религии и верования, ремесла и др. Одной из тем стали традиционные игры и состязания. Заседание экспертов ЮНЕСКО «Традиционные игры и спорт Интерактивного атласа культурных взаимодействий вдоль Шелкового пути» впервые состоялось в рамках международной конференции «Значение Великого шелкового пути: настоящее и будущее развитие» 4-5 Декабря 2018 в Ашхабаде, Туркменистан³.

На сайте Интерактивного атласа Шелкового пути заявлено, что он служит установлению активных связей между народами в прошлом и продолжению «культурного взаимодействия, а также устойчивого развития творческих индустрий, образования и туризма». В аннотации утверждается, что «путём постоянного взаимодействия на Шелковом пути зародились традиционное мастерство, такое как шёлкоткачество, общественные ритуалы, как например празднование Навруза, и спортивные мероприятия, например, испытание навыков верховой езды. Их присутствие до сих пор является доказательством удивительной истории Шелкового пути со сложившимися традициями, которые передаются из поколения в поколение на протяжении многих веков. Предоставленная онлайн-платформой информация о традициях помогает понять значимость сближения культур и обычаев пользователям, проживающим в странах традиционного Шелкового пути и за его пределами (40 % из которых путешествуют в культурных целях). Богатое Всемирное культурное и природное наследие, живые традиции (многие включены в Список НКН ЮНЕСКО⁴) музеи и

¹ Название Die Seidenstrasse для обозначения системы торговых связей Китая появилось в первом томе пятитомника «Китай. Результаты собственных путешествий» (1877–1911), издание которого было завершено уже после смерти автора.

² Стратегия «Один пояс – один путь» впервые озвучена председателем КНР Си Цзиньпином во время его выступления в Астане, в рамках государственного визита в Казахстан в сентябре 2013 года.

³ Автор статьи принял участие в заседании экспертов ЮНЕСКО, тезисы его доклада положены в основу этой статьи.

⁴ Список НКН ЮНЕСКО – представительный список шедевров устного и нематериального культурного наследия человечества, который формируется в соответствии с Конвенцией ЮНЕСКО об охране нематериального культурного наследия 2003 года.



движимые культурные ценности, изделия народного творчества и языки способствовали обогащению территорий, через которые проходил Шелковый путь»⁵.

Подходы в изучении традиционных игр и состязаний

В изучении традиционных игр и состязаний используют два основных подхода – теоретический и праксиологический. Теоретический подход основан на этнографических материалах, литературных источниках и научных работах по теме игр. Весомый вклад в развитие теоретического подхода внесли Йохан Хейзинга, Марсель Мосс, Роже Кайуа, Конрад Лоренц, Пьер Бурдьё, Хеннинг Айхберг, Аллен Гуттман и Борис Горбунов. Праксиологический подход нацелен на поиск эффективных мер по сохранению и развитию традиционных игр и состязаний в современном обществе, преимущественно он основан на междисциплинарных исследованиях наук о спорте и включает в себя работу с актуальными источниками – законами и межправительственными соглашениями, нормативными документами в сфере нематериального культурного наследия, образования, спорта и туризма. Праксиологические исследования, оказавшие существенное влияние на габитус игрового наследия, провели Пьер Парлеба, Войцех Липонски, Ги Жауэн, Андрей Яровой и Анатолий Тедорадзе. Сегодня в праксиологическом подходе наиболее часто используется понятие «этноспорт», введенное в научный оборот автором этой статьи в Энциклопедии ЮНЕСКО-EOLSS в 2011 году⁶.

Онтогенез и филогенез традиционных игр и состязаний

Целостность образа Шелкового пути создает иллюзию того, что происхождение традиционных игр и состязаний связано именно с теми народами, которыми они заявлены в наши дни в качестве нематериального культурного наследия. Однако это типичная ловушка культурной памяти, обусловленная сетью филогенетических связей лудокультурных практик.

Когда мы говорим о происхождении конкретных традиционных игр и состязаний вдоль Шелкового пути, то следует это делать только в контексте их детерминированности этнокультурным обычаем. Такой подход вполне укладывается в методы этнологии, а также позволяет использовать концепцию этнодвигательности Пьера Парлеба⁷.

Традиционные игры и состязания вдоль Шелкового пути, рассмотренные на обширном материале исторических источников, чаще всего предстают перед нами в качестве составной части обрядов мужской инициации. Важно отметить, что женские игры не обладали теми же социальными смыслами, которыми наделялись мужские состязания, и потому не могут рассматриваться (как правило) в контексте публичных социальных практик. Женские игры были частью

⁵ Онлайн-платформа ЮНЕСКО «Шелковый путь». URL: <https://ru.unesco.org/silkroad/unesco-silk-road-online-platform> (дата обращения: 27.03.2019).

⁶ Кыласов, А.В.; Гавров, С.Н. Этнокультурное многообразие спорта // Энциклопедия систем жизнеобеспечения (EOLSS). Наука о спорте. – ЮНЕСКО/EOLSS, Магистр-пресс, 2011. – С. 462–491.

⁷ Parlebas, P. The Destiny of Games Heritage and Lineage // In: Studies in Physical Culture and Tourism. – Poznan, Vol. 10, №1, 2003. – Pp. 15–26.



досуга, они детерминированы в культуру повседневности, в то время как мужские состязания устраивали исключительно в рамках праздников, и потому они были частью праздничной культуры – обрядов инициации в универсуме примордиальной традиции, согласно определению Рене Генона⁸.

Фактом участия в играх мужчины демонстрировали готовность к продолжению традиций своего рода, поэтому победители соревнований становились престижными женихами. Разумеется, истории некоторых участников традиционных игр становились легендами, дошедшими до нас в эпосе. Один из многочисленных примеров содержится в киргизском эпосе Манас, внесённом в Список НКН ЮНЕСКО Китаем. С появлением письменности сюжеты традиционных игр и состязаний стали появляться в литературе народов Шелкового пути, например, в произведениях Иоанна Златоуста, Фирдоуси, Михаила Лермонтова, Чингиза Айтматова и др.

Наиболее часто традиционные игры устраивали в рамках родовых праздников и обрядов, где и складывалась игровая этика и обычаи регламентов соревнований. Расширение участия до уровня межродовых событий происходило крайне редко – в случае объединения территорий в результате завоеваний или открытия торговых путей через родоплеменные места традиционного обитания народов. Таким образом, можно заключить, что развитие сети торговых маршрутов сыграло решающую роль в формировании общей типологии традиционных игр и состязаний в истории большинства народов вдоль Шелкового пути, но важно отметить, что культурные заимствования чужих игровых традиций распространялись только на регламенты, сами же матрицы традиционных игр и состязаний оставались неприкосновенными и аутентичными по форме и содержанию.

Исключение составляли только зоны культурной конвергенции, когда проживающие по соседству народы практиковали взаимное участие в праздничных гуляниях. Например, широко известны случаи участия русских в традиционных играх на татарских праздниках Сабантуй по всему Поволжью и, соответственно, татар в исконных забавах на общерусских праздниках – Масленице, Красной горке или Троице.

Несмотря на активную межкультурную коммуникацию, традиционные игры и состязания вдоль Шелкового пути демонстрируют две разнонаправленные тенденции – в одном случае, мы наблюдаем универсализацию правил и обычаев на фоне широкого *распространения* игровых традиций, в другом случае, отчетливо проявляется *замыкание обычаев* в рамках локального бытования этнических групп. Наиболее *распространенными* традиционными играми и состязаниями в Азии стали гонки с использованием верблюдов и лошадей (внес в Список НКН ЮНЕСКО Оман), игры на лошадях – кок-бору, поло, човган (внесли в Список НКН ЮНЕСКО Азербайджан, Иран, Казахстан, Китай и другие) и различные стили традиционной борьбы (внесли в Список НКН ЮНЕСКО Грузия, Иран, Казахстан, Корея и другие). Примером *замкнутой традиции* локальных обрядов могут служить восточные единоборства, образовавшие кластеры обособленной игровой культуры (внесли в Список НКН ЮНЕСКО Китай и Республика Корея).

⁸ Эту мысль высказал Рене Генон в статье «Заметки об инициации». Цит. по изд.: Генон, Р. Символика креста. Пер. с фр. Т.М. Фадеевой. М.: Издательство Прогресс-Традиция, 2003.



Основным фактором универсализации правил и обычаев проведения традиционных игр и состязаний стала схожесть культурной среды и ландшафтов. В этом контексте особый интерес вызывает сингулярность китайской традиции, которая проявляется даже сейчас в создании чайна-таунов, именно она привела к изолированности игровых традиций. Однако исторические процессы завоеваний Запада и последовавшей колонизации Азии привели к размыканию границ в распространении восточных практик традиционных видов физической активности, а также к неизбежной трансформации игровых обычаев под воздействием модели англо-саксонского спорта. В результате, сейчас индийская *йога* и китайский *тайцзицюань* утратили былую функцию практик медитации и телесной аскезы в обществе Премодерна, превратившись в этнически стилизованные комплексы гимнастических упражнений. Аналогичная ситуация произошла и с боевыми искусствами, в которых утрачена основная функция передачи навыков убийства или ликвидации противника в бою, и они превратились в безобидные спортивные единоборства, пригодные даже для женщин: *бокатор* в Камбодже, *каратэ* в Японии, *каларипаятту* в Индии, *лердрит* в Таиланде, *силат* в Малайзии и др.

Особый интерес у исследователей вызывают традиционные логические игры вдоль Шелкового пути, имеющие сегодня глобальное доминирование в качестве наиболее распространенных интеллектуальных видов спорта – *шахматы*, *го* (*бадук*, *вейчи*) и *нарды*. Большинство исследователей сходятся в том, что наиболее древние упоминания логических игр зафиксированы в Индии, с которой связывают происхождение *шахмат* от игры *чатуранга*. В этой гипотезе следует признать только то, что *чатуранга* – древнейшая из известных нам логических игр согласно найденным артефактам и описаниям в Ведах, а вот в утверждении того, что *шахматы* происходят от *чатуранги*, стоит усомниться, хотя бы потому, что нет никаких свидетельств заимствования этой игры другими народами за пределами субконтинента Индия. Между тем, эволюция игры, ставшей впоследствии *шахматами* в Персии, вполне очевидна и связана с настольными развлечениями ее прародителей – персов, упомянутых в тех же Ведах – в Ригведе, но есть главное различие, которое стало непреодолимым препятствием для генеалогии от *чатуранги* к *шахматам*: *шахматы* отличаются от *чатуранги* тем, что за игровой доской всего два игрока, тогда как в *чатуранге* их трое или пятеро. Так или иначе, но все же следует признать тот факт, что заимствование логических игр между Индией и Персией все-таки было. Вне всяких сомнений оно произошло и стало продолжением культурного влияния Персии, усилившегося после того, как царь Дарий I (правил в 522–486) завоевал огромные и густонаселенные территории Индии. Окончательный факт проникновения *шахмат* и *нард* в Индию был зафиксирован во времена правления Хосрова I Ануширвана (правил в 531–579).

Трансформации индийской *чатуранги* на восточном направлении вызывают не меньше сомнений, чем на западном. Совпадение по времени проникновения буддизма в Поднебесную с широким распространением широко известных нам китайских игр явно недостаточно для категоричного утверждения о том, что именно буддийские монахи стали теми проводниками, кто способствовал распространению индийских игровых традиций. Кроме того, слишком уж отличаются от *чатуранги* все три китайские игры – шахматы *сянцы*, карточная игра *маджонг* и наиболее популярная на всем Дальнем Востоке игра



– *вейчи* в китайской традиции, она же *бадук* в корейской традиции и *го* в японской традиции. Но главный аргумент сомнения в трансформации индийской игры *чатуранга* тот же самый, что и в отношении персидских игр – китайские игры парные, а индийская игра для троих или пятерых игроков. Кроме того, различия в инвентаре слишком разительны, относительная схожесть есть только с игрой *вейчи*.

Как бы то ни было, вклад народов вдоль Шелкового пути в развитие интеллектуальных игр по достоинству оценен в мировом спортивном движении и Пекин был выбран местом проведения первых Всемирных интеллектуальных игр в 2008 году, в программу которых включили китайское наследие *вейчи*, персидское наследие *шахматы*, японское наследие *го*, шумерско-арабское наследие *шашки* и англо-саксонское наследие *бридж*.

Типология традиционных игр

Важно отметить, что мероприятия, на которых практиковали традиционные игры и состязания вдоль Шелкового пути, не были мультиспортивными. Исключение составляют только Эрын гурбан наадан (Три игры мужей), где одновременно устраивали состязания борцов, лучников и лошадиные скачки во время праздника Надом в Монголии (внесен в Список НКН ЮНЕСКО). Обычно же проводились турниры по одному из традиционных видов физической активности, классификация которых изложена в теории этноспорта⁹:

1. Традиционная гимнастика и танцы.
2. Традиционные гонки (бег, плавание, каноэ, каяки, лошади, верблюда, слоны, собаки и др.).
3. Традиционные единоборства (традиционная борьба, кулачный и палочный бой, бой с оружием).
4. Традиционные игровые состязания (поединки и командные).
5. Традиционные соревнования силачей в метании, поднятии, перетягивании и удержании тяжестей (камней, брёвен, мешков и др.).
6. Традиционные прыжки (в длину, в высоту, через препятствие, с использованием шеста, тетивы и др.).
7. Традиционные соревнования на меткость (метание ножа, топора, дротика, стрельба из лука, стрельба из рогатки и др.).
8. Традиционные логические и настольные игры.

Габитус традиционных игр и состязаний в современном обществе

В исследовании современного габитуса традиционных игр и состязаний Хеннинг Айхберг отмечает, что их бытование «связано как с идеологией правых (немецкий *völkisches Turnen*), так и левых (итальянский *sport popolare*). В Португалии существует различие между “традиционными играми” (*jogos tradicionais*) – романтическими, исконными и идиллическими, и “народными играми” (*jogos populares*), апеллирующими к принципам самоопределения нации,

⁹ Кыласов, А.В. Теория этноспорта. Орг. Объединенных Наций по вопросам образования, науки и культуры, Комис. Российской Федерации по делам ЮНЕСКО. – М.: Советский спорт, 2012.



которые активно поощряются в левых кругах»¹⁰. Интерес политиков к традиционным играм и состязаниям обусловлен процессами самоидентификации народов в условиях глобализации и угрозой стирания культурных различий и потому в ряде стран реализуются программы, возведенные в статус государственных, по сохранению и развитию традиционных игр и состязаний. К таким странам можно отнести Казахстан, Китай, Кыргызстан, Монголию, Россию, Турцию, Узбекистан, там проводятся на средства правительственных грантов регулярные спортивные мероприятия с включением в их программу традиционных игр и состязаний.

Благодаря интересу в обществе, в последние годы сформировалось (пока разрозненное) движение за сохранение традиционных игр и состязаний, состоящее из нескольких международных и региональных неправительственных организаций. Однако преобладание спортсменов в этом движении создает риски превращения традиционных игр и состязаний в виды спорта, что ведет к утрате аутентичности, потому что они проводятся как спортивные соревнования с немыслимыми для наших предков замерами времени, присуждениями очков и делениями на весовые и возрастные категории. Все дело в том, что спортсмены-организаторы используют привычную, но неуместную формулу мультиспортивных олимпиад МОК, и проводят так называемые «фестивали традиционных игр». В результате получаются псевдоолимпийские игры с программой из набора примитивных соревнований, в которых участвуют спортсмены-неудачники, не достигшие высоких достижений в олимпийских видах спорта. Например, неудачники из вольной или греко-римской борьбы участвуют в соревнованиях поясной борьбы. К сожалению, «фестивалей традиционных игр» становится все больше: ежегодно проводится свыше 50 национальных фестивалей и 2-3 международных фестиваля в разных странах. Практика проведения таких «фестивалей традиционных игр» не только извращает игровую традицию, но и превращает игровое наследие в ненужное барахло, подобное тому, которым торгуют на блошиных рынках.

Кроме всего прочего, такие мероприятия создают вызовы олимпийскому движению, поскольку примитивизация соревнований ведет к размыванию ценности олимпизма, объединяющего разные виды спорта. Вплоть до первого десятилетия нулевых годов международные спортивные федерации по видам спорта с этнической стилизацией стремились к признанию МОК и включению их в программу олимпийских игр, но сейчас ситуация постепенно меняется, зарождается радикальное отрицание олимпизма как ценности западного общества. В первую очередь, это происходит в исламских странах Центральной Азии под эгидой Тюркского совета, в котором главную роль играет Турция, установившая антирекорд по заявкам и отказам на проведение олимпийских игр: на семь заявок было получено семь отказов МОК. Возможно, именно это стало поводом для Турции создать антиолимпийское движение, стартовавшее под эгидой содействия Ad hoc комитету советников ЮНЕСКО по традиционным

¹⁰ Eichberg, H. Folk sports and traditional games in Europe. In: John Nauright & Charles Parrish (eds.): Sports around the World: History, Culture, and Practice. Santa Barbara, California: ABC-CLIO 2012, vol. 2: 304-312.



играм и спорту¹¹.

Этому предшествовало то, что Турция взяла на себя покрытие основных расходов организаторов Всемирных игр кочевников в Киргизии, ставших главным мероприятием азиатских антиолимпийцев. Здесь надо отметить, что отрицание олимпизма – броский, но отнюдь не актуальный мотив для продвижения современного спортивного события. Но организаторам оказалось достаточно уже того, что это событие поддерживают правительства слаборазвитых центрально-азиатских стран, где проживают тюркоязычные народы, которым трудно обеспечить результативность своих национальных команд на мировой спортивной арене и поэтому они стремятся создать для них нишевые событийные возможности. Впрочем, это же обстоятельство превращает в фарс такой вызов олимпизму, на эффект от которого всерьез рассчитывали в Турции вместе с организаторами игр в Киргизии.

Вдобавок организаторы Всемирных игр кочевников буквально путаются в понятиях, они преподносят свое мероприятия как этнокультурное, основанное на игровых традициях номадизма, но приглашают к участию команды из тех стран, где это явление никогда не существовало: Австрия, Бразилия, США, Франция и др.¹² Еще больший абсурд привносит наличие в программе видов спорта, которые не имеют никакого отношения к традициям кочевников: иранская борьба пехлевани, корейская борьба ссирым, перетягивание каната, японская борьба сумо, а также стилизованные новоделы, свидетельствующие о вопиющей некомпетентности организаторов, такие, как киргизский новодел – борьба «Алыш», советский новодел – борьба самбо и якутский новодел – масрестлинг¹³.

Результатом не критичного отношения организаторов Всемирных игр кочевников к сохранению традиций вкупе с неуместным вызовом олимпизму стало отсутствие зрителей и телевизионных трансляций. Однако киргизский опыт пренебрежения аутентичными традициями не единичен, к большому сожалению его можно обнаружить во всем спектре объектов нематериального культурного наследия. Рассуждая об этих процессах новодела, Андре Девалле отмечает, что такого рода нелепые события упорно называют «фольклорными фестивалями, которыми пичкают Западную Европу уже полтора века»¹⁴. Добавим, что не только Западную Европу, но и Восточную Европу, и Азию, и всю

¹¹ Турция стала спонсором заседания IV коллективной консультации Ad hoc комитета советников ЮНЕСКО по традиционным играм и спорту, которое прошло в 2018 году под эгидой фейковой организации «Всемирная конфедерация этноспорта», данных о регистрации которой нет ни в Турции, где якобы расположен ее офис, ни в Киргизии, где якобы она была учреждена в 2015 году. Автор материала направлял запрос в Правительство Киргизии и получил ответ от министра спорта о том, что какой-либо организации этноспорта в их стране нет и никогда не было.

¹² Всемирные игры кочевников. URL: <http://www.worldnomadgames.com/> (дата обращения: 27.03.2019).

¹³ Там же.

¹⁴ Desvallées, A. La muséologie et les catégories de patrimoine immatériel. Questions de terminologie, à propos de intangible heritage / patrimoine immatériel et patrimoine intangible // Museology and Intangible Heritage. International Symposium, org. by ICOFOM. 20th General Conference of ICOFOM. Complete edition of the papers. Seoul: ICOM – München: MPZ, 2004. Pp. 7–14.



Америку.

Традиционные игры в событийном туризме

Между тем, в мутной череде фейков традиционных игр продолжают свое бытование настоящие традиционные игры, среди которых наиболее яркие и привлекательные – Три игры мужей на празднике Надом в Монголии, традиционные игры Атмановские кулачки в России и традиционные соревнования по масляной борьбе яглы гуреш на фестивале Кыркпынар в Турции. Неслучайно именно эти события сформировали востребованные десятками тысяч посетителей направления событийного туризма, создающими новый тренд устойчивого развития этого сектора туристической индустрии.

Все больший интерес для развития событийного туризма представляют аутентичные традиционные игры в местах исконного бытования. В одном случае, это локальные мероприятия, бытующие на протяжении столетий и не претендующие стать частью индустрии событийного туризма. В другом случае, это манифестации локальной культуры, направленные на повышение индекса узнаваемости традиционной культуры этнических групп.

Рассуждая о том, на чем строится интерес событийного туризма к аутентичным мероприятиям, Джон Мерриман предложил разделить страны в отношении владения культурными ценностями на две категории: страны происхождения (source nations) – например, Германию и Скандинавские страны, где предложение таких ценностей превышает спрос на них, и страны сбыта (market nations) – например, Италию и Грецию, где спрос превышает предложение¹⁵.

Идеям Мерримана созвучна позиция нобелевского лауреата Роберта Ауманна, который утверждает, что если у государства есть какая-то востребованная на мировом рынке ценность, его обязывают к насильственному сотрудничеству (forceful cooperation) из страха применения санкций (fear of punishment), чтобы он не смог отказаться предоставить к ним коммерческий доступ на предложенных (навязанных) условиях¹⁶. Ауманн заключает, что такова необходимость в развития мирового рынка, частью которого является и событийный кластер глобальной индустрии туризма, регуляция которого осуществляется по той же схеме «неизбежной кооперации». Следовательно, нам остается лишь ждать стремительного увеличения субъектной базы событийного туризма, где традиционные игры представляют собой один из ресурсов устойчивого развития благодаря нарастающему интересу к ним в обществе.

Традиционные игры и современный спорт

Спортизация коснулась не только рассмотренной формулы «фестивалей традиционных игр», но и отдельных состязаний по традиционным видам физической активности, которые массово превращают в виды спорта. В последнее время появились международные спортивные федерации игры в городки, зурхане, йоги, казах корес, ушу и другие. Что ж, потребители ценят спорт

¹⁵ Merryman, J. H. Two ways of thinking cultural proprieties // The American journal of international law. 1986. Pp. 831-853.

¹⁶ Интервью с Робертом Ауманном // О чём думают экономисты. Беседы с нобелевскими лауреатами / под ред. П. Самуэльсона и У. Барнетта. — М.: Юнайтед Пресс, 2009. — С. 390–457.



с этнической стилизацией, она создает серьезные когнитивные преимущества на рынке зрелищ. Но важно заметить, что спортивная федерация развивает не игровые традиции, а спорт, пусть и с этническим колоритом, но все равно спорт, и тому есть масса примеров: дзюдо, каратэ, керлинг, муай-тай, скелетон, тхэквондо и другие.

Португальский антрополог Луиш Силва, рассуждая о превращении деревни в объект культурного наследия и как следствие – в субъект сельского туризма, отмечает, что возникающая «вторая жизнь в виде наследия» может мешать первой и основной, формирующей пространство жизнедеятельности деревенского населения¹⁷. Аналогичным образом можно объяснить культурный конфликт федераций этнически стилизованных видов спорта – в их уставах отсутствует пункт с графой «национальность» и упоминанием «игрового наследия», поскольку они предсказуемо создают ненужные проблемы для массового распространения.

Подлинная гармонизация взаимоотношений традиционных игр и спорта стала возможной только благодаря инновационной формуле турниров Мирового этноспорта – Этноспорт Челлендж, к участию в соревнованиях которых по правилам и с инвентарем локальных традиционных игр в целях сохранения и развития нематериального культурного наследия этнических групп приглашаются знаменитые спортсмены. Турниры Этноспорт Челлендж проводятся в рамках Мировой серии с 2018 года и уже состоялись в России, Малайзии, Бразилии и Литве.

Традиционные игры в образовании

Образовательные программы в качестве инструмента сохранения игрового наследия впервые стали использовать как раз те страны, что находятся вдоль Шелкового пути – Индонезия, Китай, Корея, Япония и др. Эти же страны остаются лидерами в инклюзивном подходе с включением этнопедагогики по сей день. Университеты стран Евросоюза участвуют в рамках программы Erasmus + в изучении азиатского опыта.

Вывод

Традиционные игры и состязания вдоль Шелкового пути сохранились до наших дней и стали культурной основой развития конного спорта, спортивной борьбы, единоборств, гонок на лодках и многих других видов спорта. Однако в условиях глобализации они оказались перед угрозой исчезновения или превращения в виды спорта по англо-саксонской модели, оставляющей лишь некоторые внешние признаки связей с аутентичной традицией. Интерес в обществе к различным проявлениям нематериального культурного наследия создает оптимистичные предпосылки к сохранению традиционных игр, устойчивое развитие которых возможно в качестве субъектов событийного туризма – наиболее динамично развивающегося сектора мировой экономики.

¹⁷ Silva, L. Beneath the Surface of the Heritage Enterprise. Governmentality and Cultural Representation of Rural Architecture in Portugal // *Ethnologia Europaea. Journal of European Ethnology*. Vol. 41:2. 2011. Pp. 39–53.



Библиография

1. Всемирные игры кочевников. URL: <http://www.worldnomadgames.com/> (дата обращения: 27.03.2019).
2. Генон Р. Символика креста. Пер. с фр. Т.М. Фадеевой. М.: Издательство Прогресс-Традиция, 2003.
3. Интервью с Робертом Ауманном // О чём думают экономисты. Беседы с нобелевскими лауреатами / под ред. П. Самуэльсона и У. Барнетта. — М.: Юнайтед Пресс, 2009. — С. 390–457.
4. Кыласов А.В., Гавров С.Н. Этнокультурное многообразие спорта // Энциклопедия систем жизнеобеспечения (EOLSS). Наука о спорте. — ЮНЕСКО/EOLSS, Магистр-пресс, 2011. — С. 462–491.
5. Кыласов А.В. Теория этноспорта. Орг. Объединенных Наций по вопросам образования, науки и культуры, Комис. Российской Федерации по делам ЮНЕСКО. — М.: Советский спорт, 2012.
6. Онлайн-платформа ЮНЕСКО «Шелковый путь». URL: <https://ru.unesco.org/silkroad/unesco-silk-road-online-platform> (дата обращения: 27.03.2019).
7. Desvallées A. La muséologie et les catégories de patrimoine immatériel. Questions de terminologie, à propos de intangible heritage / patrimoine immatériel et patrimoine intangible // Museology and Intangible Heritage. International Symposium, org. by ICOFOM. 20th General Conference of ICOFOM. Complete edition of the papers. Seoul: ICOM – München: MPZ, 2004. Pp. 7–14.
8. Eichberg H. Folk sports and traditional games in Europe. In: John Nauright & Charles Parrish (eds.): Sports around the World: History, Culture, and Practice. Santa Barbara, California: ABC-CLIO 2012, vol. 2: 304-312.
9. Merryman, J. H. Two ways of thinking cultural proprieties // The American journal of international law. 1986. Pp. 831-853.
10. Parlebas, P. The Destiny of Games Heritage and Lineage // In: Studies in Physical Culture and Tourism. — Poznan, Vol. 10, №1, 2003. — Pp. 15–26.
11. Silva, L. Beneath the Surface of the Heritage Enterprise. Governmentality and Cultural Representation of. Rural Architecture in Portugal // Ethnologia Europaea. Journal of European Ethnology. Vol. 41:2. 2011. Pp. 39–53.