

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ



ЖАС ҒАЛЫМДАР КЕҢЕСІ



Студенттер мен жас ғалымдардың
«ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ БІЛІМ - 2016» атты
XI Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XI Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ - 2016»

PROCEEDINGS
of the XI International Scientific Conference
for students and young scholars
«SCIENCE AND EDUCATION - 2016»

2016 жыл 14 сәуір
Астана

**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ**

**Студенттер мен жас ғалымдардың
«Ғылым және білім - 2016»
атты XI Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XI Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«Наука и образование - 2016»**

**PROCEEDINGS
of the XI International Scientific Conference
for students and young scholars
«Science and education - 2016»**

2016 жыл 14 сәуір

Астана

ӘӨЖ 001:37(063)

КБЖ 72:74

Ғ 96

Ғ96 «Ғылым және білім – 2016» атты студенттер мен жас ғалымдардың XI Халық. ғыл. конф. = XI Межд. науч. конф. студентов и молодых ученых «Наука и образование - 2016» = The XI International Scientific Conference for students and young scholars «Science and education - 2016» . – Астана: [http://www.enu.kz/ru/nauka/ nauka-i-obrazovanie/](http://www.enu.kz/ru/nauka/nauka-i-obrazovanie/), 2016. – б. (қазақша, орысша, ағылшынша).

ISBN 978-9965-31-764-4

Жинаққа студенттердің, магистранттардың, докторанттардың және жас ғалымдардың жаратылыстану-техникалық және гуманитарлық ғылымдардың өзекті мәселелері бойынша баяндамалары енгізілген.

The proceedings are the papers of students, undergraduates, doctoral students and young researchers on topical issues of natural and technical sciences and humanities.

В сборник вошли доклады студентов, магистрантов, докторантов и молодых ученых по актуальным вопросам естественно-технических и гуманитарных наук.

ӘӨЖ 001:37(063)

КБЖ 72:74

ISBN 978-9965-31-764-4

©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия
ұлттық университеті, 2016

2. Еремеев Д.Е. К семантике тюркской этнонимии// Этнонимы: сборник статей.- Москва: «Наука», 1970. С.133-142
3. Махпиров В.У. Древнетюркская ономастика.- Алма-Ата: «Гылым»,1990.- 159 с.
4. Кляшторный С.Г., Савинов Д.Г. Степные империи Евразии/ Серия: Тюркские народы России.- Санкт-Петербург: «Фарн», 1994.- 166 с.
5. Кляшторный С.Г. Древнетюркские рунические памятники как источник по истории Средней Азии.- Москва: «Наука», 1964. -214 с.

УДК 299.528

СПОРТ И РЕЛИГИЯ В ЯПОНИИ: СИНТЕЗ И ИСТОРИЯ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ

Хайролла Абай Айтуарұлы

aba_jaconda_94@mail.ru

Студент 4 курса специальности «востоковедение», факультета международных отношений, ЕНУ им. Л.Н.Гумилева, Астана, Казахстан

Научный руководитель – магистр социальных наук, старший преподаватель кафедры востоковедения ЕНУ им. Л.Н. Гумилева Г.К. Утеулиева

Роль синтоизма в развитии сумо

Древнейшей и самой распространенной религией японцев является синтоизм, обозначающий в переводе «путь богов». В отличие от конфуцианства и буддизма, синтоизм — это сугубо национальная религия, характерная только для японцев.

Основной смысл синтоизма заключается в обожествлении природных сил и явлений, и поклонении им. Всё сущее на Земле едино, в той или иной степени одушевлено, обожествлено и тесно связано между собой. Даже вещи, которые принято считать неодушевленными: горы, реки, камни, деревья, огонь, ветер — у всего есть свой божественный дух Ками. К Ками относятся и божественные предки японского народа, духи умерших, божества, олицетворяющие человеческие добродетели и божества-покровители отдельных местностей и ремёсел. Люди в синтоизме не очень отличаются от Ками, так как считается, что каждый человек имеет свой божественный дух, либо обязан обрести его в процессе жизни.

Долгое время мифы и верования сосуществовали без всякой системы, пока в своде законов «Тайхорё» (702 г. по Р. Хр.) синтоизм не получил статуса государственной идеологии. В основе синтоизма лежит провозглашение божественной природы власти японского императора, родословная которого уходила к богам. «В императорах живут боги, которые и руководят всей их деятельностью», — провозглашает синтоизм. Отсюда и идея о непрерывности императорской династии [1, 84].

Философские школы синтоизма формируют еще одну часть идеологии, которая носит наименование — кокутай (тело государства), согласно которой божества живут в каждом японце, осуществляя через него свою волю. Открыто провозглашается особый божественный дух японского народа и его превосходство перед всеми остальными. Было так же объявлено об особой роли Японии в этом мире, где она должна занимать центральное место. Япония — это страна богов, перед которой должны склониться все остальные страны, если не добровольно, то под действием силы. Это дало огромный толчок развитию физической культуры в Японии, безусловно, оно носило характер военной направленности физических упражнений. Воины стремились стать лучше, оттачивая свои навыки в ежедневных тренировках и показывая свои умения в состязаниях, проводимых в честь императора и императорского двора. Так в Японии зародились традиционные игры и спорт. Состязания были прочно укоренившимся обычаем, вошедшим в официальную символику императорской власти.

Философия синто опирается на мифологические сборники «Кодзики» и «НихонСёки», созданные, соответственно, в 712 и 720 годах нашей эры. Именно в «Кодзики», являющейся старейшим существующим источником японской письменности приводятся первые письменные упоминание о борьбе сумо [2, 83]. Согласно приведенной там легенде, 2500 лет назад боги Такэмикадзути и Такэминаката схватились в поединке сумо за право владеть Японскими островами. По преданию в первом поединке победу одержал Такэмикадзути. Именно от этого героя древности ведёт свою родословную император Японии.

Сумо упомянуто в старинных японских текстах, датированных VIII в., под названием сумаи. В дополнение к своему основному предназначению, сумо ассоциировался с ритуалом религии Синто. По сей день в некоторых монастырях можно увидеть ритуальную схватку человека и бога. Сумо было важным ритуалом императорского двора. Представители всех провинций должны были участвовать в соревновании при дворе. Известна также роль сумо в боевой подготовке: тренировки сумо позволяли выработать умение твердо стоять на ногах в бою.

Считается, что современная площадка для сумо — дохё, появилась около XVI века [3, 52], однако форма и размер дохё менялись со временем. Правила сумо сложились в эпоху Хэйан (794—1185 гг.) [4, 64]. Запрещалось хватать друг друга за волосы, бить конечностями ног и бить в голову.

Параллельно с храмовым и придворным, существовало и уличное народное площадное сумо, поединки силачей или просто горожан и крестьян на собственную потеху и забаву толпе. Существовали различные борцовские забавы, сходные с сумо, в весёлых кварталах, такие, как поединки женщин (часто с похабными борцовскими именами), поединки женщин и слепых, комическая борьба и тому подобное. Уличное сумо неоднократно запрещалось, потому что уличные схватки иной раз перерастали в массовые потасовки и городские беспорядки. Женская борьба сумо тоже подвергалась ограничениям и практически исчезло к началу XX века, сохранившись только как редкий храмовый ритуал и на любительском уровне.

Буддизм и философия кэндо

Кроме этого необходимо отметить гигантскую адаптирующую силу культурной японской традиции, способной быстро и радикально преобразовывать проникавшие в страну чужие идеи, умело и весьма гармонично их канонизировать, как это, в частности произошло с буддизмом и конфуцианством. Проникновение Буддизма из Древней Индии в Японию оставило неизгладимый след в истории и духовном развитии государства, принося новые веяния в традиционных устоях японского народа.

Японцы поначалу восприняли Будду как "Ками" - синтоистское божество, но только чужеземное. Буддийские проповедники не стремились ниспровергать местных богов, которые по-прежнему считались охранителями местности. Сооружение буддийского храма никогда не начинали до тех пор, пока на это не получают соизволение местных богов. Даже такой ревностный приверженец буддийского учения, как Сётоку Тайси (основатель японского буддизма), говорил в 607 году: «Разве может кто-нибудь перестать уважать и возносить молитвы небесным и земным богам? Поэтому пусть все мои приближенные всем сердцем почитают богов Неба и Земли» [5, 68].

Буддизм постепенно и медленно, но все же сумел влиться практически во все сферы деятельности государства, в том числе это ярко выразилось и на физической культуре Японии. С XII века на японских островах получило распространение учение школы дзэн буддизма, которое пришло из Китая. В начале XVII столетия появились десятки школ, которые предлагали потенциальным ученикам ключи к познанию тайн техники владения мечом. Эти школы находились под сильным влиянием буддийского течения дзэн. Известнейшими среди них были Итто-рю («школа одного мяча»), Муто-рю («Истинная школа одного меча без лезвия»), МунэнМусо-Рю. Первая школа делала акцент на одном главном ударе, трактуя другие приёмы как исходящие от него. Вторая школа учила, что «меча извне не существует» и тренировала, прежде всего, волю фехтовальщика. Третья

сводила технику владения мечом к рефлексу, так что воин фехтовал рефлексивно — «не раздумывая» [6, 15]. Данные школы оказали значительное влияние на формирование современного кэндо (путь мяча) - современное искусство фехтования.

В слове «меч» заложены главнейшие идеи кэндо. Первая идея заключается в том, что человек, вооружённый мечом, не имеет права на ошибку и не имеет возможности исправить её. Соответственно, как в поединке, так и повседневной жизни, ко всему следует относиться серьёзно. Вторая идея сводится к тому, что одинаковых ситуаций не бывает: к каждому противнику, бою, следует подходить с обновлённым духом и запалом. Поэтому слово «меч» в кэндо воспринимается, прежде всего, как оружие, которое тренирует дух человека.

Под «законами» понимаются три составных, которые необходимы для осуществления результативного удара. Это «закон меча», что состоит в правильном проведении удара, «закон тела», по которому удар должен быть нанесён в правильной осанке, и «закон сердца», что означает бодрость и энергичность духа при ударе. Суть трёх законов изложена в принципе «Ки-кэн-тай но ити», что переводится как «Дух, меч и тело — всё едино». Одна из самых важных заповедей в кэндо гласит: «Правильно и серьёзно изучать путь меча, воспитывать бодрый дух, закаляя душу и тело, и через особенности кэндо уважать вежливость, ценить честь, откровенно и постоянно работать над собой, и благодаря этому любить государство и общество и широко содействовать миру и процветанию человечества...» [7, 78].

Путь в кэндо — это дорога усовершенствования человека, «формирование» его как личности. Стать совершенным невозможно, поэтому именно процесс — «формирование» и усовершенствование, является одним из краеугольных положений философии этого боевого искусства. Происхождение кэндо тесно связано с историей боевых искусств в Японии. В период Камакура (1185—1233) фехтование, вместе со стрельбой из лука и владением копьём, было неотъемлемой частью подготовки воина-самурая. Однако в течение четырёх столетий меч использовался не как главное оружие, а имел вспомогательную функцию: сферой его применения были самооборона в случае отсутствия другого оружия, обезглавливание противника и ритуальное самоубийство сэппуку.

Сэппуку более известно нам как Харакири (букв. «вспарывание живота»). В идеологии существует точка зрения, согласно которой сэппуку усиленно насаждалось религиозными догматами буддизма, его концепцией бренности бытия и непостоянством всего земного [8, 58]. В философии дзэн-буддизма центром жизнедеятельности человека и местоположением его души считалось не сердце или голова, а живот, занимающий как бы срединное положение по отношению ко всему телу и способствующий более уравновешенному и гармоничному развитию человека. В связи с этим возникла масса выражений, описывающих разные душевные состояния человека с использованием слова «живот», по-японски хара (фуку). Считается, что вскрытие живота путём сэппуку осуществляется в целях показать чистоту и незапятнанность своих помыслов и устремлений; открытие своих сокровенных и истинных намерений, как доказательство своей внутренней правоты; другими словами, сэппуку является последним, крайним оправданием себя перед небом и людьми.

Возможно также, что возникновение этого обычая вызвано причинами более утилитарного характера, а именно постоянным наличием при себе орудия самоубийства — меча. Вспарывание живота мечом являлось очень действенным средством, и остаться в живых после такой раны было невозможно.

Влияние буддизма на феномен японской игры «Го»

Довольно трудно коротко и всесторонне рассмотреть такой феномен, как «Го». Об этой игре написаны тысячи книг, трактатов, исторических исследований, и всё равно до сих пор неясно, где, когда и как возникла эта игра с простейшими правилами и чрезвычайно сложными стратегией и тактикой, от какой игры она произошла, и как проходила её эволюция.

Поразительно и странно, что «Го» — единственная известная древняя игра этого семейства, все родственные игры возникли в XX веке и на её основе. Игра тысячелетиями

развивалась и культивировалась исключительно в Азии, никаких аналогов «Го» в Европе, Африке и обеих Америках не найдено. Казалось бы, при такой точности ничего не стоит найти первоисточник, однако Азия – древний и очень обширный культурный регион. История «Го» по самым скромным предположениям насчитывает от 2,5 до 4 тысяч лет [9, 23] – за это время на Востоке сменились десятки цивилизаций, расцвели и рассыпались в прах могучие империи, произошли грандиозные переселения народов. Но можно четко констатировать факт, что становление современного «Го» принято связывать, в основном, с Японией, где игра пережила сильнейший подъём в XV веке, оформилась как искусство и спортивная дисциплина, но на острова её, скорее всего, была завезена в VII веке из Кореи переселенцами, эмигрировавшими от политического хаоса [10,125].

Игра «Го», возникшая многие тысячелетия назад и широко распространившаяся на Востоке, до сих пор остаётся одной из величайших загадок вселенной. Во многих азиатских странах история этой игры имеет глубокие корни, подстраиваясь под форму религии и культуры, она сохраняет свою исконную суть.

Почти 200 лет «Го» было закрытым развлечением императорского дома, и только монахи-буддисты, невзирая на запрет, использовали Го как духовную практику. Только аристократам и высшему духовенству было разрешено проводить время за игрой в «Го». Закон объяснял это так: «Логические игры недоступны тем, кто не знает в совершенстве историю и философию, кто не просвещен в религии. Неподготовленный ум, увлечённый такой игрой, рождает гнев и злонамеренность, проявляя все аспекты неведения. Такой ум не имеет понимания о чёрном и белом, не имеет примеров прошлого. Неправильное понимание природы явлений может свести с ума того, кто не готов к встрече с реальностью. Для простонародья существуют песни, танцы, кости, лотерея, гадания, пословицы и поучительные истории прошлого; именно эти виды досуга делают людей добрее...» [11, 56].

Лишь спустя столетия официальным императорским указом игра была объявлена не азартной и запрет сняли. Японцы дали игре новое название, но никаких изменений в механизм и правила не внесли, более того, в Японии сохранились архаичные элементы правил.

«Го» своим глубоким смыслом соответствует основам буддизма, истинам о «Пустоте и Законе Перемен». В японском «Го» преобладают буддийские термины, такие как «дыхание, пустота или вечность». При этом в буддизме главный акцент всегда делается на борьбу внутри себя, борьбу с гневом, неведением и привязанностью с помощью многообразия методов Учения Будды. Благодаря символизму и глубине философии игры в годы распространения буддизма в Азии одновременно и «Го» приобретает огромную популярность в Японии и ряде других стран. Торговые отношения, устанавливающиеся через Великий Шёлковый Путь, несли различные учения из страны в страну, от самых вершин Гималаев к берегам японского архипелага, от странствующих святых монахов к властным правителям. Не каждый мог понять друг друга и поделиться опытом на чужеземном языке, но каждый мог говорить через доску или холст, или просто расчерченный квадрат на земле и камни двух цветов - через игру в «Го». Самый первый и древнейший язык визуальных символов был понятен всем, и с помощью него можно было: как проповедовать буддийские истины, так и выигрывать сражения, разделять мысли или узнавать сокрытые тайны.

Японский историк-любитель, Хадзимэ Ясунага предположил, что первоначально доски для «Го» были календарями, которые помещали над изображением квадратной земли. Следы подобных практик можно увидеть в тибетском Го, на доске которого звёздных пунктов не 9, а 12, что совпадает с количеством знаков Зодиака, причём, игра начинается с обязательного заполнения этих точек. Также Ясунага провёл параллель с двенадцатеричной системой исчисления, бытовавшей в Китае во времена династии северная Инь (1384-1112 гг. до н.э.).

Число 12 вообще имеет важное значение в даосизме и религии Бон (букв. «Бон-по» – «практикующих Бон»). В частности, священный «Квадратный город» Олмо Лунгринг (Шангри-Ла, аналог буддистской Шамбалы) имеет 12 дворцов. Пусть даже колыбелью игры

«Го» является религия Бон, своим глубоким смыслом игра соответствует и основам буддизма. В классической буддийской «Сутре Сердца» говорится: «Форма есть пустота, пустота и есть форма. Нет формы помимо пустоты, нет пустоты помимо формы. Так же и чувства, различающие мысли, энергии и сознание, пусты...» [12, 79].

Играющий в «Го» увидит в этих словах много знакомого. Философия буддизма – поиск срединного пути, близка философии «Го», игре, в которой нельзя нарушать баланс. Из истории настольных игр мы знаем множество примеров, когда игра изначально представляла собой священный ритуал и сакральную практику. Да и в наши дни великий японский мастер Го Сэйген (выдающийся японский игрок в го китайского происхождения) на вопрос о возможной игре с Богом ответил с пугающей серьёзностью профессионала: «На двух камнях форы у меня немного шансов на победу. На трёх камнях мои шансы выше. Чтобы с гарантией выиграть партию, мне потребуется ещё один камень. А так как в игре с Богом ставка – жизнь, мне нужен ещё камень. Значит, пять камней...» [12, 98].

Таким образом, история развития спорта в Японии очень своеобразна, так как долгое время страна была закрыта для иностранцев и не участвовала в международных спортивных соревнованиях. В Японии развивались лишь национальные виды спорта – фехтование на мечах и на палках, состязания в борьбе сумо известны с периода Хэйан, о чем уже говорилось выше. В период Камакура начали складываться многие системы единоборств, не только боевые, но и искусства развивающие ум и являющиеся осмысленным времяпровождением, которые в последующем завоюют мир своей философией и эффективностью как, например игра «Го». И, несмотря на то, что в мировой спорт Япония внесла, пожалуй, меньше видов спорта, чем позаимствовала у других народов, но, тем не менее, нельзя не признать ее огромный вклад в данную сферу.

Список использованных источников:

1. Боги, святилища, обряды Японии. Энциклопедия синто. Отв. ред. А. Н. Мещеряков. – М.: РГГУ, 2010. с. 310](Труды «Института восточных культур и античности». Вып. XXVI)
2. Оно С., Вудард У. Синтоизм: Древняя религия Японии. — М.: «София», 2007.
3. Мещеряков А.Н., Грачев М. В. История древней Японии. — М.: Наталис, 2010.
4. Грачёв М. В. Япония в эпоху Хэйан. *Orientalia et Classica XXIV*. Труды Института восточных культур и античности. [794—1185]. — М.: 2009. — 424с.
5. Лепехова Е. С. Буддийская сангха в Японии в VI—IX веках. — М.: «Восточная литература», 2009.
6. Трубникова Н. Н. Бачурин А. С. История религий Японии: IX—XII века. — М.: «Наталис», 2009.
7. Уинстон Л. Кинг. Дзэн и путь меча. Опыт постижения психологии самурая. — «Евразия», 2002.
8. Федянина Л. «Китано Тэндзинэнги» как исторический источник культа
9. Сугавара-но Митидзанэ // История и культура традиционной Японии. *Orientalia et Classica*. Труды Института восточных культур и античности. Выпуск XVI. — М.: РГГУ, 2008.
10. Гик Е. Я., Носовский А. М., Попов А. П. Го. Рэндзю. — М.: Советский спорт, 1991. — первая книга по го и рэндзю, изданная в России.
11. Гришин И., Емельянов М. Русский Учитель японского Го. — «Готовая книга», — Ниж. Тагил: 2009. — 270с.
12. Гришин И. Мастер Го. — «Готовая книга», — Ниж. Тагил: 2009. — 178с.
13. Гришин И., Емельянов М., Степанов А. Мыслить и побеждать. Игра Го для начинающих. — Астрель, АСТ, Олимп, 2006. — 320с.