

В статье через попытку анализа сущности поэзии как игры дается краткий обзор основных литературных развлечений Японии, известных еще с эпохи Хэйан (794–1185). Японские игровые традиции рассматриваются через ряд знаковых интеллектуальных развлечений, к настоящему времени превратившихся в символы японской национальной культуры. На примере знаменитой поэтической антологии «Сто стихотворений ста поэтов» (Хякунин иссю, XIII в.) и игры в поэтические карты, созданной на ее основе в XVII в., показана большая роль литературного и поэтического творчества, лежащего в основе всей традиционной письменной и бытовой культуры Японии. Современное японское общество продолжает успешно развивать новые формы национальных культурных архетипов.

Ключевые слова: игровое пространство культуры, Япония, поэтическая антология «Сто стихотворений ста поэтов», «Хякунин иссю», поэтические карты, *ута-карута*.

За предшествующие столетия в странах Восточной Азии было создано значительное количество разнообразных игр и развлечений – причем на порядок больше, чем в западных культурах. Прежде всего это касается различных аспектов духовной культуры, основанных на интересе к внутреннему миру человека, на его неисчерпаемом творческом потенциале.

Возможно, такое обилие видов досуга вызвано и особенностями письма, поскольку существенную часть интеллектуальных развлечений на Востоке составляют игры, в полной мере использующие преимущества иероглифической письменности и основывающиеся на соединении слова и изображения. Не случайно исследователи все больше говорят об особенностях «иероглифического мышления», обусловленного визуализацией идеи высказывания, конкретизацией смысла за счет эмоциональности и ассоциативности изображения. Этот фактор зачастую предопределяет специфику многих интеллектуальных игр и развлечений, основанных на наглядном, изобразительном ряде. Именно характером и природой иероглифического выражения объясняется и взаимосвязь таких важных сфер дальневосточной культуры, как живопись, поэзия, каллиграфия, а также искусства чайной церемонии, составления цветочных композиций и благовоний.

В Японии, вслед за китайской традицией составления изысканных литературных загадок и палиндромов, где в игровой форме зачастую преподносились глубокие философско-религиозные идеи и морально-

этические сентенции¹, с начала эпохи Хэйан было создано немало интеллектуальных развлечений – и, прежде всего, в поэзии (как на китайском, так и на японском языках). Светские и религиозные практики, культовая атрибутика моделировали игровое пространство, активно используя такие свойства китайского и японского языков, как ассоциативность, полисемантизм, множественность интерпретаций, остроумная взаимосвязь формы и содержания.

Не вдаваясь в чрезвычайно сложную проблему взаимосвязи игры и культуры, можно утверждать, что вопрос о сущности поэтического творчества в этом контексте правомерно представляется центральным. Во всех цивилизациях поэзия выполняла социальную и литургическую функцию, а в дальневосточной культуре она пользовалась особенно высоким авторитетом, поскольку была тесно связана с ритуалом, идеологией и государственностью.

Этот вопрос не случайно давно занимает ученых. Так, нидерландский антрополог И. Хейзинга справедливо подметил, что любая древняя поэзия есть одновременно и культ, и праздничное увеселение, и коллективная игра, проявление искусности, мудрое поучение, пророчество, состязание. «В то время как обыденный язык нивелирует образную природу слова и приобретает внешне строго логическую самостоятельность, поэзия намеренно культивирует способность языка творить образ. То, что поэтическая речь делает с образами, есть игра: она располагает их в стилистическом порядке, вкладывает в них тайны, так что каждый образ, играя, словно отвечает на загадку... Поэтическое слово, подчиненное размеру, метру и ритму, рождается только в игре коллектива. Ритм, параллелизм предложений происходят из одних и тех же вечных игровых фигур – удара и ответного удара, подъема и спада, вопроса и ответа, загадки и разгадки. В своих истоках все они связаны с принципами пения, с красотой и магической силой музыки и танца – все, что первоначально включает в себя игра»².

Действительно, сложение стихов как публичная игра встречается в самых разнообразных формах в разных культурах. При этом всегда присутствует элемент состязания, который определяет такие формы, как антифонное пение, полемический стих, поэтический турнир.

Так, в Японии в Средние века большой популярностью пользовались поэтические турниры по сложению пятистиший *танка*³. Показательным также можно считать существование в истории японской ли-

¹ См., напр. Войтишек Е. Э., Борджигид А., Заец Ю. П. Палиндромы как традиция интеллектуальных развлечений в китайской культуре // Вестн. Новосибир. гос. ун-та. Серия: История, филология. 2010. Т. 9. Вып. 4: Востоковедение. С. 109–115.

² Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 413 с.

³ См., напр. Утаавасэ. Поэтические турниры в средневековой Японии (IX–XIII вв.). СПб.: Гиперион, 1998. 222 с.

тературы поэтического жанра 連歌 *рэнга* («сцепленные песни»), истоки которого можно обнаружить еще в VIII веке в Китае. Поэзия *рэнга* как составление стихотворных цепочек разными поэтами зародилась и существовала на японской почве преимущественно в аристократической среде при дворе, что говорит о ее элитарности и утонченности. Суть этой специфической поэтической формы – в изобретательном использовании игры слов двумя соревнующимися поэтами, в применении различных приемов стихосложения с обязательным изменением смысла последующей строфы для усиления эффекта неожиданности при появлении нового смысла. Как и в любой игре, существовал ряд правил: например, заданные размеры стихотворения, цепь ассоциаций, определенная тема *рэнга*, задача переосмысления предыдущего куплета и ориентировка на последующий. Игровая стихия, господствовавшая на состязаниях по сочинению *рэнга*, была основана на местных культурных традициях: в строфике и устойчивой образности – на традициях пятистиший *танка*; в ориентации на сиюминутность, мгновенность смыслового сцепления куплетов – на одной из основных категорий дзэн-буддизма – 即今 *соккон*, что означает «в данное мгновение».

Японская культура являет миру большое количество игр, связанных с литературой и особенно с поэзией. Среди самых древних и примечательных развлечений, носящих «культурообразующий» характер, можно отметить «пиры у изогнутой воды» 曲水の宴 *кёкусуй-но эн/утаэ*, когда поэты у ручья причудливой формы должны были сочинять поэтические экспромты на заданную тему; утонченные литературные состязания 韻寒ぎ *инфутаги* (букв. «закрывание рифм») по отгадыванию закрытой части рифмообразующих иероглифов в китайских стихотворениях; обучающие игры в чайном действе и искусствах составления цветочных и ароматных композиций, до сих пор широко практикующиеся в центрах традиционной культуры в Японии [2, с. 168, 177–218]⁴.

Отдельно стоит упомянуть о целом пласте игр, связанных со знаменитым романом «Гэндзи-моногатари» (или «Повестью о принце Гэндзи»), созданным на рубеже X–XI века придворной дамой Мурасаки Сикибу и являющимся не только величайшим литературным памятником, но и своеобразной энциклопедией различных сторон жизни и нравов японского общества эпохи Хэйан. Произведение служило постоянным источни-

⁴ См., напр. Войтишек Е. Э., Кудинова М. А., Шмакова А. С. Игровые традиции и ритуальное винопитие в культуре народов Восточной Азии // Вестн. Новосиб. гос. ун-та, Серия: История, филология. 2015. Т. 14. Вып. 4: Востоковедение. С. 92–100; Войтишек Е. Э., Кудинова М. А., Шмакова А. С. Ритуальное винопитие в культуре народов Восточной Азии: встречи у «изогнутой воды» // Вестн. Новосиб. гос. ун-та, Серия: История, филология. 2015. Т. 14. Вып. 10: Востоковедение. С. 137–150; Voytishek Elena. Anthropological aspects of the wine drinking rituals in the traditional culture of East Asia // Intern. multidisciplinary scientific conf. on social sciences and arts SGEM / Anthropology, archaeology, history, philosophy. Conf. proceedings. 26 August – 1 September, 2015. Albena, Bulgaria 2015. P. 11–18. 801 p.

ком идей для разнообразных интеллектуальных развлечений аристократической элиты эпохи Хэйан, а также представителей образованных сословий в периоды Камакура (1185–1333), Муромати (1392–1568) и Эдо (1603–1867). Начиная с эпохи Эдо, можно говорить о формировании «культуры Гэндзи». Благодаря развитию книгопечатания, в XVII–XVIII веках образы знаменитого произведения были многократно растиражированы с помощью книг, гравюр, литературных карт, разнообразных игр. Со временем эти образы перекочевали из письменной культуры в бытовую сферу: на орнамент кимоно, в названия традиционных сладостей, комнат в гостиницах, имена девушек-певичек, в искусства чая и ароматов. Идеями и образами романа «Гэндзи-моногатари» существенно обогащались и игровые традиции Японии. Здесь стоит упомянуть игры с раковинами *хамагури*, литературные карты, состязания по метанию веера, обучающие игры и состязания в чайном действе (源氏式 *гэндзи-сики* – «ритуал Гэндзи»), в искусстве благовоний (源氏香 *гэндзи-ко*: – «аромат Гэндзи») и составлении цветочных композиций *икэбана* (например, 54 комбинации *гэндзи хана-моногатари* 源氏花物語, соответствующие главам произведения о принце Гэндзи)⁵.

Что касается такого феномена японской культуры, как литературные карты (по типу *лото*), то имеющими отношение к поэзии можно признать практически все традиционные развлечения: собственно поэтические карты 歌かるた *ута-карута*, карты с пословицами いろはかるた *ироха-карута*, считающиеся упрощенным вариантом поэтических карт, и даже цветочные карты 花かるた *хана-карута*. Эта особенность касается не только традиционных карточных игр.

В лавине «образовательных карт», появившихся в Японии в последнее время, существенную долю также занимают литературные, поэтические карты. Среди них, к примеру, можно назвать карты *Басё-таби-карута* (芭蕉旅かるた), посвященные творчеству великого поэта-странника Мацуо Басё; карты *Мэйку-карута* (名句かるた) с наиболее известными стихотворениями в жанре *хайку* знаменитой триады поэтов XVII века Басё–Исса–Буссон; карты с изображениями оборотней *Оба-кэ-карута* (お化けかるた), построенные по принципу поэтического алфавита *ироха* и имеющие отношение к миру демонологии и к образам японского фольклора.

Обратимся подробнее к анализу феномена поэтических карт *ута-карута*, культурообразующий потенциал которых так и не исчерпан к настоящему времени.

По одной из версий, истоки игры в поэтические карты *ута-карута* уходят корнями в эпоху Хэйан (794–1185), когда в аристократических

⁵ Войтишек Е. Э. Игровые традиции в духовной культуре стран Восточной Азии (Китай, Япония, Корея). Новосибирск: изд-во Новосиб. госуниверситета, 2011. 2-е изд., испр. и доп. С. 169–218, 243–252.

кругах Японии было популярным развлечение под названием 貝覆い *каи-оои* («накрывание раковин»), или 貝合せ *каи-авасэ* («сложение раковин»). В этих играх использовались раковины моллюсков *хамагури*, представлявшие собой двухстворчатые ракушки различного цвета, формы и вида. Со временем на внутренних поверхностях обеих половинок раковин стали наносить узоры, а также разные части стихотворений, которые в процессе игры надо было найти и соединить.

Первоначально в этой игре использовалось 360 ракушинок, составляющих 180 пар. По тому же принципу, имеющему отношение к календарю, из них выбирали 12 половинок 地貝 *дзигаи* и располагали их по кругу на столе внутренней стороной книзу. В центр этого круга выкладывали по одной другие половинки раковин – 出貝 *дасигаи*. Игроки, глядя на рисунок или часть стихотворения, изображенные на этой половинке раковины, должны были из общей массы раковин выбрать подходящую пару и приложить к ракушке *дзигаи*. Игрок, набравший наибольшее число ракушинок, становился победителем.

Среди различных видов игры *каи-оои* была популярна игра в ракушки со стихотворениями. Эта игра называлась 歌貝覆い *утагаи-оои*, или сокращенно 貝 *утагаи*, что означает «раковина со стихами». По аналогии с игрой в «накрывание раковин» сначала в круг выкладывали правые половинки ракушинок (地貝 *дзигаи*) с написанными на внутренней части строчками, представлявшими собой заключительную часть стихотворения в жанре 和歌 *вака* («японские песни»). Затем, держа в руке левые половинки ракушинок (出貝 *дасигаи*), где были написаны начальные строчки стихотворений, играющие старались из множества раковин подобрать соответствующие друг другу половинки, чтобы составить стихотворение целиком. (Рис. 1)

В дальнейшем эволюция игры с ракушками шла параллельно с развитием поэзии. Стихотворение в жанре «японских песен» 和歌 *вака*, состоящее из 31-го слога, в соответствии с традицией сложения половинок раковин *хамагури*, стали разделять на части и помещать на двух картах, которые в процессе игры следовало соединить. Такое использование внутренней части ракушинок с нанесенными на них рисунками либо частями стихотворений стало существенным развитием смысла и содержания этой игры⁶. Сложение ракушинок со стихами в дальнейшем послужило прообразом многих карточных игр, основанных на знании знаменитых поэтических антологий и прозаических литературных произведений. (Рис. 2)

⁶ В дальнейшем на половинки раковин стали наносить также изображения людей, животных, птиц, рыб, растений и деревьев, известных храмов, святилищ и др. Об этом подробнее в книге: *Намики Сэйси*. Эдо-но юги: *каи-авасэ*, *карута*, *сугороку* : [Развлечения эпохи Эдо: сложение раковин, карты, сугороку]. Киото: Сэйгэнся, 2007. 111 с.

Игра с раковинками повсеместно распространилась на закате эпохи Хэйан, в конце XII века, достигнув расцвета в аристократической среде, и став особенно популярной среди женщин. В дальнейшем она завоевала популярность и среди самурайского сословия. Ко времени наступления эпохи Эдо (нач. XVII в.) это развлечение распространилось и среди обычных горожан, соединившись с игрой в бумажные поэтические карты. (Рис. 3)

Первоначально форма карточек в поэтических картах была весьма разнообразной. Творческая фантазия создателей таких карт была поистине неограниченна: поэтические карты создавались в форме раковин *хамагури*, в форме фигурок шахмат 将棋 *сё:ги*, вееров и других изысканных предметов. Довольно быстро необычные по форме карточки уступили место прямоугольным, изготовленным из плотной бумаги. Формирование их внешнего вида, а также процесс распространения, безусловно, испытали влияние деятельности португальских и голландских миссионеров, купцов и моряков, которые в начале XVI века появились на Японском архипелаге. Начиная с XVII века весь игровой инструментарий в виде четырехугольных табличек из плотной бумаги стали называть картами (от португ. *carta*)⁷.

В игре в поэтические карты участвовало два вида карточек: *ёми-фуда* (букв. «карты для чтения»), которые использовал ведущий, и карты игроков *тори-фуда* (букв. «карты, которые надо брать»). Первоначально на карточках *ёми-фуда* были записаны стихотворения не целиком, как сейчас, а только первые три строчки – «начальная фраза» 上の句 *ками-но ку* (строки с количеством знаков 5–7–5). Игра состояла в том, чтобы к начальной фразе стихотворения подобрать заключительную часть 下の句 *симо-но ку* (строки с количеством знаков 7–7) в качестве пары 対 (*цуй*), соответствующее окончание 末 (*мацу*). Поэтому в те времена игра в поэтические карты также называлась *цуймацу*. Со временем поэтические карты 対末 *цуймацу* приобрели новое название – 歌かるた *ута-карута*, что означало «карты с японскими песнями».

С эпохи Хэйан на различных ширмах, свитках и картах, в иллюстрациях к книгам стали помещать изображения групп людей и литературных персонажей, занятых игрой в раковины *хамагури* и поэтические карты, что говорит о необычайном распространении этого развлечения. На предметах повседневного быта (ящиках, комодах, кубках, подвесках, наборах для путешествий и пр.) также нередко можно видеть изображения сюжетов карт того времени (не только поэтических).

Надо заметить, что под поэтическими картами *ута-карута* поначалу подразумевали карты, составленные по целому ряду известных литературных произведений. Среди них можно упомянуть «Собрание 36 ге-

⁷ Подробнее об этимологии слова см.: *Войтишек Е. Э.* Игровые традиции в духовной культуре стран Восточной Азии (Китай, Япония, Корея). С. 71–72.

ниев японской поэзии» (*Сандзю:рокусю:*) – карты *сандзю:роккасэн-карута*, то есть «карты 36 бессмертных поэтов»); антологии «Собрание старых и новых японских песен» (*Кокинвакасю:*, X в.) и «Новое собрание старых и новых японских песен» (*Синкокинвакасю:*, XIII в.) – одноименные карты (*син*)*кокин-вакасю:-карута*); роман «Повесть о Гэндзи» (карты *гэндзи-ута-карута*, то есть «карты со стихами из романа о Гэндзи»), «Исэ-моногатари» (карты *исэ-моногатари-гоута-карута*, а именно «карты со стихами из повести Исэ»), и др.

Самые известные поэтические карты были разработаны на основе антологии XIII века «Сто стихотворений ста поэтов» (*百人一首 Хякунин иссю:*), составленной в русле японских традиций прославленным поэтом и филологом Фудзивара-но Тэйка (1162–1241). Более того, сама антология приобрела подлинную популярность именно благодаря распространению карточных игр, составленных на ее основе. С середины XIX века под поэтическими картами *ута-карута* стали понимать только карты, созданные на основе антологии «Сто стихотворений ста поэтов». (Рис. 4)

Антология известна еще под двумя именами: *小倉百人一首 Огура хякунин иссю:* («Сто стихотворений ста поэтов из Огура») и *小倉山荘色紙和歌 Огура сансо: сикиси вака* («Японские песни на расписной бумаге из дома Огура») – по названию поместья камакурского сёгуна Уцунумия Ёрицуна близ Киото, где по его просьбе Фудзивара-но Тамэизэ, сын составителя этой антологии, начертил все *танка* антологии на раздвижных ширмах. Возможно, именно это заложило прочную основу визуального воплощения стихотворных образов. Впоследствии художниками разных стилей и направлений по мотивам идей и образов антологии было создано огромное множество гравюр, расписных ширм и книжных иллюстраций, на основе которых появились поэтические карты.

Причину популярности карт *百人一首かるた хякунин иссю:-карута* исследователи видят и в самом способе игры, изобретенном в начале эпохи Эдо: ведущий зачитывает начальные строки, а игроки максимально быстро реагируют на эти слова, выбирая соответствующее окончание стихотворения. Именно фактор состязательности придает действу большую динамичность по сравнению с обычным подбором соответствующих карт, в связи с чем игра получает новое развитие, вовлекая в свою орбиту все больше поклонников. Под этим спортивно-азартным углом невозможно рассматривать игру в другие поэтические карты (например, по роману «Гэндзи-моногатари» – *гэндзи-ута-карута*), поскольку они отражали слишком утонченно-изысканную атмосферу придворной культуры.

Нельзя отрицать того, что наряду с этим в японской культуре издавна существовала традиция устной литературы. Так, путем письменной фиксации передающихся из уст в уста стихотворных произведений в эпоху Нара была создана поэтическая антология «Собрание мириад лис-

тьев» (*Манъё:сю*., VIII в.). Известный исследователь литературных игр Эбаси Такаси из Токийского университета Хосэй полагает, что в этом смысле антология *Хякунин иссю*: в игровой культуре продолжает развитие ортодоксальной японской традиции, соединяющей в себе черты национальной поэзии *вака* и элементы устной литературы. Принципиальное значение здесь получает способность к запоминанию, основанному на тактике и стратегии, где решающее значение имеет скорость принятия решения⁸.

С начала XIX века в Японии в связи с переходом от культуры Эдо к культуре Мэйдзи в обществе произошли заметные изменения, которые коснулись разных сфер, в том числе печатной и театральной культуры. Утонченная культура Эдо начала разрушаться: повсеместно феодалы *даймё*, богатые и родовитые семьи разорялись, вместе с ними уходила и их культура. Карты, созданные по мотивам классических произведений, в условиях нарождающейся новой городской культуры становились ненужными. Постепенно исчезали люди, умевшие находить удовольствие в утонченных литературных развлечениях.

Однако с развитием новых технологий в конце XIX века в Японии начались бурные перемены, в том числе касавшиеся совершенствования системы образования. В школьные программы постепенно возвращалось то, что было утрачено городской культурой. В истории педагогики это явление получило название *子供の発見 кодомо-но хаккэн*, или «открытия для детей», свидетельствующее о некотором «буме образования». В этом отношении можно отметить деятельность учредителя газеты «Ёродзутё:хо:» Куроива Руйко, который разработал правила игры в поэтические карты, применяющиеся до настоящего времени.

Под этим влиянием карты *хякунин иссю-карута* снова вернулись на историческую арену, став своеобразной «игрушкой в образовании» (*教育玩具 кё:ику-гангу*) среди обязательных дисциплин. Появились поэтические карты, специально разработанные для детей. При школах и университетах создавались общества и клубы любителей поэтических карт, между ними стали устраивать соревнования. Приметой настоящего времени, когда технические возможности бумажно-печатного производства практически неисчерпаемы, стало проведение разнообразных турниров по *競技かるた кё:ги-карута* (букв. «соревновательные поэтические карты») в командном и личном первенстве. (Рис. 5)

При этом большое значение до сих пор придается профессиональной подготовке ведущих – чтецов, которые должны регулярно проходить квалификационные экзамены на владение специальными приемами зачитывания пятистиший *танка*. По сведениям, почерпнутым автором в личных беседах с такими чтецами и организаторами соревнова-

⁸ Ёсикаи Наото. Хякунин иссю: дайджитэн : [Энциклопедия по антологии «Сто стихотворений ста поэтов»]. Токио: Аканэ-сёбо:, 2006. С. 40–42.

ний в регионе Тохоку в 2008–2009 гг., в настоящее время высшей квалификацией в декламации стихотворений антологии обладают не более 100 человек по всей Японии.

Современные поэтические карты *ута-карута*, созданные по антологии «Сто стихотворений ста поэтов», включают в себя 100 карточек *ёми-фуда* и 100 карточек *тори-фуда*. На карточках *ёми-фуда*, которые зачитывает ведущий, стихотворения записаны полностью – от каждого автора по одному. На карточках *тори-фуда*, которые используют остальные игроки, азбукой *хирагана* записана заключительная фраза стихотворения. Принцип игры более всего напоминает игру в лото. Задача игроков состоит в быстром подборе своих карточек к соответствующим стихотворениям, которые по своим карточкам зачитывает ведущий. (Рис. 6 а, б)

Примечательно, что на Хоккайдо до сих пор существует местный вариант этой игры, в которой используются и бумажные (*ёми-фуда*), и деревянные карты (*тори-фуда*). По одной из версий, для людей, когда-то приехавших осваивать земли северного острова, бумага была слишком дорога: вместо нее использовали деревянные щепки, своеобразные «отходы производства» при строительстве. В способе игры тоже есть отличия: заслышав начало пятистишия, игрокам нужно как можно быстрее зачитать окончание, а уж потом взять карту *тори-фуда*⁹. Сделанные из тонких деревянных плашек карты в Японии получили общее название 板かるた *ита-карута* («карта на дощечках») и используются сейчас преимущественно в различных ритуалах и развлечениях искусства чая и благовоний¹⁰. (Рис. 7)

Игра в поэтические карты 歌かるた *ута-карута*, по одноименной антологии, называемые также 百人一首かるた *хякунин-иссю-карута*, является особой карточной игрой, где в равной мере сочетаются культурно-воспитательные элементы и игровой азарт. Этот вид интеллектуальных карт удачно сочетает в себе познавательно-обучающий момент, а также азарт, удовольствие, свойственные любой игре.

В настоящее время сотни тысяч любителей этой игры регулярно участвуют в многочисленных соревнованиях. В Японии членами ассоциации любителей карт состоит около 50 тыс. человек, обладателями «данов» (разрядов) являются примерно 5 тыс. человек, существует более 120 команд для игры в *кё:ги-карута*. 50 лучших игроков А-класса коммерческой лиги ежегодно собираются на всеяпонские турниры, чтобы определить из состава участников игроков, достойных титула мастера *мэйдзин*, званий Короля и Королевы. Следует признать, что карты по антологии «Сто стихотворений ста поэтов», в отличие от дру-

⁹ Ёсикаи Наото. Хякунин иссю: дайзйтэн : [Энциклопедия по антологии «Сто стихотворений ста поэтов»]. Токио: Аканэ-сёбō, 2006. С. 132.

¹⁰ Войтишек Е. Э. Игровые традиции в духовной культуре стран Восточной Азии (Китай, Япония, Корея). С. 177–212.

гих поэтических карт (например, по произведениям «Гэндзи моногатари», «Исэ моногатари» и др.), вновь вернулись на историческую арену и в настоящее время находятся на новом витке популярности.

Приведем несколько основных правил игры в поэтические карты *ута-карута*¹¹. Правилами этой игры не предусмотрено какое-либо ограничение на количество участников, но обычно в игре участвуют 4–6 игроков. Среди способов игры в поэтические карты *ута-карута* можно выделить личные, командные и турнирные соревнования.

Личные соревнования 散らし取り *тираси-тори*

Это самый распространенный тип соревнований в *ута-карута*. В карточной игре *ута-карута* существуют специальные *読みかるた ёми-карута* («карты для чтения») и *取りかるた тори-карута* («карты, которые берут»). Из числа участников определяют ведущего, который зачитывает *ёми-карута* (или *ёми-фуда*), остальные игроки становятся простыми участниками, которые называются *取り手 торитэ* (досл. «берущая рука», «тот, кто берет»). Ведущий (*読み手 ёмитэ*, досл. «читающая рука», «тот, кто читает») готовит себе карты для чтения, а карты *тори-фуда* раскладывает на столе. Есть разные варианты расположения карт *тори-фуда*: их можно разложить по порядку, а можно смешать произвольно. Затем ведущий зачитывает по одному стихотворению *танка* или только первую его часть *ками-но ку* (上の句). Остальные игроки за это время должны быстро подобрать из карт, разложенных на столе, соответствующее продолжение *симо-но ку* (下の句). Если игрок возьмет не ту карту или просто коснется другой, неподходящей карты, то это засчитывается за ошибку. В этом случае фиксируют касание (*お手付き отэцуки*), после чего все выкладывают на кон по одной карте *тори-фуда*. Кто больше наберет карт *тори-фуда*, тот считается победителем.

Командные соревнования 源平戦 *гэмпэй-сэн*¹²

– Среди участников определяют одного ведущего, остальные игроки делятся на две группы. Каждая группа усаживается в ряд напротив друг

¹¹ Описания правил в игры с картами *ута-карута* взяты из следующих источников: *Ханадава Тосиро*. Варабэ асоби бункаси-2 : [История детской игровой культуры-2]. Токио: Кёнкюсюппан, 1991. С. 194–196.

Этоки хякунин иссю : [Антология «Сто стихотворений ста поэтов» с иллюстрациями] / под ред. Ариёси Тамоцу. Сер. «Culture Books». Токио: Коданся, 1991. С.135; *Кубота Ацуси*. Хякунин иссю: хиккэй [Учебное пособие по антологии «Сто стихотворений ста поэтов»]. Токио: Гакухися, 1982. С. 216–220; Огура хякунин иссю : [Антология «Сто стихотворений ста поэтов»]. Сер. «Классическое наследие». Киото: Тюодзусё, 1975. С. 101–102; *Ито Такао*. Ито Такао-но хякунин иссю: кёги-карута : [Карты по антологии «Хякунин иссю» и турнирные соревнования от Ито Такао]. Киото: Сибункаку-сюппан, 2008. С. 15–35.

¹² В названии этого вида состязания используется широко известная историко-литературная аллюзия на многолетнее противостояние в XII в. двух крупнейших самурайских кланов – Тайра и Минамото.

друга. 100 карточек *тори-фуда* делят на две части, выкладывая по 50 карт перед каждой командой. Ведущий зачитывает стихотворение по картам *ёми-фуда*, а игроки подбирают соответствующие карты с заключительными строками как из своего лагеря, так и из лагеря противника.

– Если соответствующую карту одновременно обнаружили представители обеих команд, то предпочтение отдается той команде, в чьем ряду эта карта оказалась.

– В случае ошибочного указания карты фиксируют касание, и игроку добавляют одну карту от команды соперников. При этом если неверное касание карты будет осуществлено игроком своей же команды, то ошибка не фиксируется. Та команда, которая быстрее закончит подбор карт *тори-фуда*, с тем чтобы на столе вообще не осталось карт, считается победившей.

Турнирные состязания 競技かるた *кё:гу-карута*

При этом типе состязаний проводятся большие карточные турниры, когда игроки в большом зале рассаживаются в зависимости от своего уровня (сильные игроки сидят впереди) и соревнуются один на один. Для таких турниров делают специальные колоды карт из более плотной бумаги.

– Каждый игрок выбирает из перемешанной колоды карт *тори-фуда*, расположенных лицом вниз, по 25 карт с заключительными строками стихотворения *танка*. Таким образом, всего в игре участвуют 50 карт. Каждый игрок открывает свои карты и располагает их в три ряда (длиной примерно 1 м), раскладывая их таким образом, чтобы между верхним (то есть дальним) рядом противника и своим рядом карт было не более 25 см. При этом в течение всей игры карты остаются открытыми, и соперники видят как свои, так и карты соперника. Игра может происходить на японских циновках *татами* или за обычным столом.

– Игрокам дается 15 минут на запоминание всех (своих и соперника) стихотворений, а также на запоминание расположения самих карточек. При этом текст на карточках, расположенных в своем лагере, повернут к играющему, тогда как соперник должен воспринимать его в перевернутом виде.

– Ведущий читает начальные строки любого из ста стихотворений и, закончив, делает паузу. Игрок, у которого находится карточка с заключительными строками стихотворения, должен указать карту и прочитать окончание, назвав автора. В случае удачи попытка засчитывается, и карточка убирается со стола.

– Однако если прочитана *танка*, не имеющая отношения к играющим 50-ти картам (ведь «пустыми» оказываются тоже 50 карт, так как к ним у игроков просто нет карт), участник обязан промолчать.

Если же будет зафиксировано ошибочное касание неверной карты в своих рядах карт или картах соперника, то такому игроку добавляется одна из карт соперника.

– Если игрок возьмет карту из лагеря противника раньше, чем тот, то в этом случае игрок вместо выбывшей добавляет сопернику любую из своих карт. Если оба игрока выбрали правильный ответ, предпочтение отдается тому, в чьем лагере находится соответствующая карта. Тот игрок, который быстрее освободится от всех своих карт, считается победителем.

Некоторые исследователи упоминают ряд дополнительных правил. Так, известный немецкий этнограф начала XX века Карл Гагеман называл козырями «жемчужные песни» № 12 (автор – Содзэ Хэндзэ (816–890), один из «шести бессмертных поэтов»; «стоимость» – 20 карт), № 22 (автор – Бунъя-но Ясухидэ (?–879), один из «шести бессмертных поэтов»; «стоимость» – 15 карт), и № 97 (автор – Гон-тюнагон Садаиэ (1162–1241), составитель антологии; «стоимость» – 15 карт), а также все карты со знаками *人* *хито* («человек»), *花* *хана* («цветок»), *月* *цуки* («месяц»), *雪* *юки* («снег») и *恋* *кои* («любовь»), которые «стоят» от трех до пяти карт. Каждый обладатель такого козыря имел право при произнесении начала песни передать своему соседу слева соответствующие штрафные карты¹³.

Во всех изданных в Японии книгах, где объясняются правила игры в *ута-карута*, даются подробные рекомендации относительно приемов и навыков в быстроте подбора соответствующих карт с окончанием стихотворения. При этом говорится о том, что выучить все 100 стихотворений *танка* еще недостаточно, чтобы быстро ориентироваться в ходе игры. Необходимо овладеть еще соответствующей техникой поиска нужной карты, поскольку примеров, когда первые несколько знаков в стихотворениях совпадают, в антологии немало. Поэтому для игроков представляют особую ценность практические рекомендации при заучивании стихотворных текстов. С этой целью в сборниках, посвященных описанию игры, обычно приводятся алфавитные списки первой (*上の句* *ками-но ку*) и второй (*下の句* *симо-но ку*) частей каждого стихотворения. Игроки в процессе подготовки к состязаниям внимательно штудируют эти списки, тренируя свою память.

Стоит упомянуть еще об одной игре, имеющей отношение к *ута-карута*. Она называется *めくり мэкури* (от слова *мэкуру* «переворачивать»), или *坊主めくり бо:дзу-мэкури*, что можно перевести как «листать [карты с] монахами». В этой игре нет деления карт на *эми-карута* («карты для чтения») и *тори-карута* («карты, которые берут»),

¹³ Гагеман К. Игры народов. Япония / пер. с нем. С. С. Мокульского. Л.: ACADEMIA, 1925. С. 154–155.

по сути это игра только с картинками. В картах *мэкури* использовалось 79 карт с изображением мужчин (включая 12 монахов и 7 императоров) и 21 карта с изображением женщин-поэтесс (из них одна императрица) – всего 100 карт.

Ниже следует краткое описание простого способа игры в карты *мэкури*.

– Все 100 карт с рисунками (*ёми-фуда* или *э-фуда*) хорошо перемешивают и выкладывают в колоду рубашками вверх. Игроки по очереди переворачивают по одной карте и кладут перед собой.

– Тот, кому попадется карта с изображением женщины (姫札 *химэ-фуда*), забирает все перевернутые другими игроками карты. Тот, у кого выпадет карта с изображением монаха (坊主の札 *бо:дзу-но фуда*), наоборот, все свои карты выкладывает на кон, в общую колоду. Остальные карты с изображением мужчин просто переворачиваются и выкладываются на кон. Когда все карты в колоде закончатся, то есть окажутся перевернутыми, игроки подсчитывают количество своих карт. Набравший максимальное количество карт становится победителем¹⁴.

Как видно из приведенного описания, в этой игре не требовалось знание стихотворной антологии. Она основывалась только на символических изображениях представителей некоторых социальных слоев, отражая мнение непривилегированных сословий, согласно которому предпочтение отдавалось женщинам (отголоски представлений об их высоком статусе при дворе). При этом мужчин (прежде всего, «поэтов» и «императоров») игнорировали, по-видимому, как тех, кто не обладал реальной властью (при наличии военных правителей-сёгунов), тогда как от нелюбимых в народе «монахов» пытались избавиться, попросту выкидывая карты с их изображениями¹⁵.

Примечательно, что этот способ игры в настоящее время утратил свою популярность и известен только специалистам – в обществе же остается востребованным классический вариант игры в поэтические карты. В канун Нового года проводятся всеяпонские турниры по игре в

¹⁴ Войтишек Е. Э. Игровые традиции в духовной культуре стран Восточной Азии (Китай, Япония, Корея). С. 93–94.

¹⁵ Среди авторов антологии – 12 монахов. Они зачастую были отпрысками древних родов, поэтами-скитальцами, талантливыми художниками, музыкантами и каллиграфами, принявшими в силу различных жизненных обстоятельств монашеский постриг: один из «шести бессмертных поэтов» Кисэн-хоси (нач. IX в.), № 8; один из «шести бессмертных поэтов» Содзё Хэндзё (816–890), № 12; один из «36 бессмертных поэтов» Сосэй-хоси (сер. IX в.), № 21; Эгё-хоси (втор. пол. X в.), № 47; Саки-но Дайсодзё Гёсон (1055–1135), № 66; Ноин-хоси (988–?), № 69; Рёдзэн-хоси (1000?–1065?), № 70; Доин-хоси (1090?–1182?), № 82; Сюньэ-хоси (1113–?), № 85; Сайгё-хоси (1118–1190), № 86; один из составителей антологии «Синкокин-ва-касю 6» Дзякурэн-хоси (1139–1202), № 87; выдающийся историк, автор историко-философского трактата «Записки глупца» («Гукансё») Саки-но Дайсодзё Дзиэн (1155–1225), № 95. См.: *Ёсикаи Наото*. Хякунин иссю: дайджитэн : [Энциклопедия по антологии «Сто стихотворений ста поэтов»]. Токио: Аканэ-сёбо, 2006. С. 64–67.

ута-карута и на знание самой антологии «Сто стихотворений ста поэтов», активизируются встречи любителей поэзии и литературных игр. На уровне массового сознания эта игра связывается с длительными новогодними праздниками, когда представители всех поколений одной семьи могут собираться вместе, проводя зимние вечера за интеллектуальным досугом.

В последнее время свидетельством поисков новых решений пропаганды национальной культуры в Японии можно считать сувенирную продукцию (например, в виде чашечек для *сакэ*, где изображены карты *хякунин иссю*: со стихами наиболее известных поэтов антологии), а также дизайнерские идеи по мотивам карт, воплощаемые в интерьерах отелей, ресторанов, музеев, библиотек, выставок, жилых помещений¹⁶. (Рис. 8)

Многие исследователи, размышляя о роли поэтических карт *хякунин иссю*:-*карута* в истории японской культуры, отмечали уникальный характер игровой культуры Японии, где была создана эффективная игра, использующая устные традиции. Действительно, культура, построенная на поэтическом языке «японских песен» *вака*, представляет собой весьма интересное явление. В Японии не было создано таких религиозно-философских произведений, как Библия, Коран или как «Лунь-юй» Конфуция, и тот факт, что поэтическая антология до сих пор поддерживает каркас национальной японской культуры, является поистине примечательным явлением. Можно сказать, что поэтические карты и их использование в бытовой жизни, в художественной и духовной сфере в некотором роде возвращают современное общество к истокам японской культуры. В этом смысле дальнейшее изучение загадок антологии «Сто стихотворений ста поэтов» и составленных по ней поэтических карт представляется крайне актуальной исследовательской задачей – особенно в плане анализа ее взаимосвязей с традициями функционирования устной литературы в Японии.

Новое время предлагает новые формы бытования в обществе давних традиций, связанных с нормами литературного творчества и поэтических экспромтов. Речь идет не только о всемерно поощряемой государством популяризаторской деятельности различных клубов, центров и обществ, члены которых серьезно занимаются сочинением пятистиший *танка* и трехстиший *хайку*.

В последнее время набирает обороты явление, связанное не только со сферой традиционной культуры (с ритуальным употреблением винных и чайных напитков в рамках соответствующих церемоний), но и с

¹⁶ Здесь часто за основу берутся образы и сюжеты поэтических карт из знаменитого цикла иллюстраций к антологии «Сто стихотворений ста поэтов», созданных мастерами школы Ко:рин-ха 光琳派 в эпоху Эдо, которые так и называются – 光琳かるた *ко:рин-карута* // URL: <http://www.tengudo.jp/korin/> (дата обращения: 28.05.2017).

бытовой культурой. Так, крупнейшая японская компания по производству напитков ИТО EN, LTD (伊藤園), специализирующаяся на зеленом чае, предлагает оригинальный дизайн упаковки разовых чайных пакетиков. При этом используется и образовательно-просветительский ресурс общества, поскольку на обратной стороне конвертов с чайными пакетиками напечатаны традиционные трехстишия *хайку*, написанные победителями ежегодных всеяпонских поэтических конкурсов, проводимых компанией. Тем самым достигается и воспитательный эффект – пропагандируются традиция японского стихосложения, стимулируется литературное творчество у обычных потребителей чайной продукции. (Рис. 9)

Приведем несколько примеров, отобранных автором из собрания стихотворений, напечатанных компанией ИТО EN, LTD в 2016–2017 гг. на чайной упаковке.

三日月に	За серп молодой луны ¹⁷
腰かけたがる	зацепилась и висит
秋の虫	осенняя цикада.

19-й поэтический конкурс. Главный приз в номинации учеников средней школы (新谷千徳, 14 лет).

夏雲に	Летнему облаку
負けぬ白さに	не уступая белизной,
シャツ乾く	сушится рубашка.

19-й поэтический конкурс. Главный приз в номинации участников до 40 лет (吉田恵子, 37 лет).

石投げて	Бросаю камень
月がちぎれる	и луна разрывается в клочья.
水鏡	Зеркало воды.

18-й поэтический конкурс. Главный приз в номинации учеников высшей школы (宮地里枝, 16 лет)

グローブで	В бейсбольных перчатках
太陽かくす	прячу солнце.
夏の試合	Летний матч.

14-й поэтический конкурс. Главный приз в номинации учеников высшей школы (宮岡香織, 17 лет)¹⁸.

Любопытно, что на чайных пакетиках напечатано не только само стихотворение, но и дается информация о конкурсе, той или иной номинации, имя и статус победителя, указывается серия, выпуск. Как правило, публикуются трехстишия обладателей ежегодного большого

¹⁷ Букв. «луны 3-го дня».

¹⁸ Перевод Е. Э. Войтишек.

приза конкурса по сочинению «новых *хайку*»¹⁹. В определенном смысле подобную инициативу чайных компаний можно считать развитием японской традиции создания частных поэтических антологий, а саму коробку чая – своеобразным поэтическим собранием.

Приведенные примеры бытования давней традиции письменного и устного литературного творчества убедительно свидетельствуют о востребованности современным японским обществом данного вида интеллектуальной деятельности, тем самым формируя на разных уровнях социума игровое пространство культуры, ресурсы и возможности которой оказываются неисчерпаемыми.

Список литературы

1. *Войтишек Е. Э.* Игровые традиции в духовной культуре стран Восточной Азии (Китай, Япония, Корея). Новосибирск: изд-во Новосиб. гос-университета, 2011. 2-е изд., испр. и доп. 311 с., 44 с. ил.
2. *Гагеман К.* Игры народов. Япония / пер. с нем. С. С. Мокульского. Л.: ACADEMIA, 1925. 222 с.
3. *Ёсикаи Наото.* Хякунин иссю: дайdzитэн : [Энциклопедия по антологии «Сто стихотворений ста поэтов»]. Токио: Аканэ-сёбо:, 2006. 143 с.
4. *Намики Сэйси.* Эдо-но юги: каи-авасэ, карута, сугороку : [Развлечение эпохи Эдо: сложение раковин, карты, сугороку]. Киото: Сэйгэнся, 2007. 111 с.
5. *Хейзинга Й.* Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 413 с.
6. *Эбаси Такаси.* Гэндзи карута то хякунин иссю: карута : [«Культура Гэндзи» и «культура Хякунин иссю:»] // Коку бунгаку [Отечественная литература]. 2007. № 12 (52). Кн. 16. С. 35–45.

¹⁹ С той же точностью дается информация и на вебсайте компании ITOENLTD (伊藤園). URL: <https://www.itoen.co.jp/new-haiku/> (дата обращения: 27.05.2017).