

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ

Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ
ХАЛЫҚАРАЛЫҚ ҚАТЫНАСТАР ФАКУЛЬТЕТІ

ТҮРКІТАНУ КАФЕДРАСЫ

«Түркі руна ескерткіштерін зерттеу мәселелері» халықаралық ғылыми-практикалық конференцияның материалдарының жинағы

25.05.2023 ж.

Proceedings of the international scientific and practical conference “Research problems of the Turkic runic monuments”

25.05.2023

Сборник материалов международной научно-практической конференции «Проблемы исследования тюркских рунических памятников»

25.05.2023 г.

Астана, 2023

ӘОЖ (УДК) 930

КБЖ (ББК) 63.2

Т 90

Редакция алқасы:

Төраға – Е.Б. Сыдықов, «Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті»
КеАҚ Басқарма төрағасы-ректор

Жауапты редактор – Н.Г. Шаймердинова, филология ғылымдарының докторы,
профессор, Түркітану кафедрасы, Л.Н.Гумилев ат.ЕҰУ

Ғылыми редактор – Ж.Қ. Айдарбекова, PhD, Түркітану кафедрасы доценті м.а.,
Л.Н.Гумилев ат.ЕҰУ

Техникалық редактор – Н. Милованова, Түркітану мамандығының докторанты,
Л.Н.Гумилев ат.ЕҰУ

**Т 90 «Түркі руна ескерткіштерін зерттеу мәселелері» халықаралық ғылыми-
практикалық конференциясының материалдары (25 мамыр 2023 жыл).** – Астана: Л.Н.
Гумилев атындағы ЕҰУ, 2023. – 376 б.

ISBN 978-601-337-878-7

Жинаққа «Түркі руна ескерткіштерін зерттеу мәселелері» халықаралық ғылыми-
практикалық конференцияның материалдары енгізілген. Конференцияға Ресей Федерациясы,
Өзбекстан, Әзербайжан, Қырғызстан және Қазақстан ғалымдары қатысты.

Жинақта ежелгі және қазіргі түркі халықтарының мәдени және жазба ескерткіштерінің
зерттелуі, түркі жазба ескерткіштерінің тілі және диалектілері, түркі халықтарының мәдениеті
мен тарихы, жалпы түркітанудың өзекті мәселелері қамтылған.

ISBN 978-601-337-878-7

ӘОЖ (УДК) 930
КБЖ (ББК) 63.2

©Л.Н. Гумилев ат. Еуразия ұлттық университеті, 2023

ОЙЫН ТЕОРИЯСЫНЫҢ ҚАЛЫПТАСУЫ МЕН ДАМУЫ

Бастамитова А.Т.

Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті

Астана, Қазақстан

bastamitova@gmail.com

Аннотация. Мақалада ойын теориясы мен құрылымы, ойын құбылысы зерттеушілердің еңбектері негізінде қарастырылып, талданған. Ойынның теориялық сипатының анықтамасын мәдениеттану, әлеуметтану, философия, психология ғылымдарының отандық және шетелдік ғалымдары жүйелі түрде зерттейді. Сондай-ақ, мақалада автор ойын тақырыптарының әртүрлі кезеңдердегі әртүрлі бағытта зерттелуіне шолу жасай отырып, теорияны белгілейді, формалары мен түрлерін негіздейді. Ежелгі грек ойшылы Платон ойынның негізін адам өмірімен тығыз байланыстыра қарастырса, Аристотель ойынды «табиғатқа еліктеуден туған құбылыс» деп түсіндіргені белгілі. Мәдениеттануда ойын теориясын ерекше мәдени құбылыс ретінде қарастырған ғалымдардың ішінде Я.П.Блаватский, Ю.Хейзинг, М.Ф.Овсянников, М.М.Бахтин, Г.Гессе, Ф.Шиллер және Н.А.Хренов ерекше орын алады. Түркологияда ұлттық ойындармен қатар ойын құбылысы, ойын құрылымы мен түркі дүниетанымындағы ойын мәдениеті, әрине, жан-жақты зерттеуді қажет етеді. Автор түркі халықтарында кездесетін «ойын» атауларының мағыналарын талдай отырып, этимологияға ерекше мән береді. Бірқатар ғалымдардың талдауына сүйене отырып, көне заманнан бері қалыптасып келе жатқан ойын мәдениетін түркі халықтары бақсылықтың көрінісі, ұлттық ойын, сахналық қойылым сияқты түрлі мағынада қолданғаны анықталды. Демек, ойын элементтерін, ойын құрылымын ғұрыптық ырымдардың өзінен көру ойынның адамзат мәдениетінің құбылысы екендігін көрсетеді. Ойын құбылысы ерте заманнан дамып, тарихи даму жолынан өтіп, қазіргі түркі халықтарының мәдениетінде жалғасын тауып келеді.

Кілт сөздер. ойын, дүниетаным, құбылыс, түркі халықтары, мәдениеті, салт-дәстүрі, ұлттық ойыны.

Abstract. The article examines and analyzes the theory and structure of the game, the phenomenon of the game on the basis of the works of researchers. The definition of the theoretical nature of the game is systematically studied by domestic and foreign scientists in cultural studies, sociology, philosophy, and psychology. Also, in the article, the author sets out the theory, justifies the forms and types, giving an overview of the study of the game topics at different stages in different directions. It is known that the ancient Greek philosopher Platon considered the basics of the game in close connection with human life, and Aristotle interpreted the game as "a phenomenon born of imitation of nature". A special place among the scientists who considered the theory

of the game as a unique cultural phenomenon in cultural studies is occupied by J.P.Blavatsky, Y.Huizing, M.F.Ovsvyannikov, M.M.Bakhtin, G. Hesse, F.Schiller and N.A.Khrenov. In Turkology, along with national games, the phenomenon of the game, the structure of the game and the game culture in the Turkic worldview, of course, need to be fully studied. The author attaches special importance to etymology, analyzing the meanings of the names of "game" found among the Turkic peoples. Based on the analysis of a number of scientists, it is revealed that the game culture, which has developed since ancient times, was used by the Turkic peoples in various meanings, such as the manifestation of shamanism, national game, stage production. Thus, the vision of the elements of the game, the structure of the game from the ritual rites themselves, indicates that the game is a phenomenon of human culture. The phenomenon of the game has developed since ancient times, has passed the historical path of development and has been continued in the culture of modern Turkic peoples.

Key words: game, worldview, phenomenon, Turkic peoples, culture, traditions, national game.

Әлемдік ғылымда «ойын» және «ойын мәдениеті» туралы түрлі анықтамалар берілген, ойын теориясының бірқатар аспектілері көне грек философтары Платон, Аристотель еңбектерінде сөз болса, ойын құрылымы мен түрлері танымал зерттеушілер Й. Хейзинга, Х.Г. Гадамер, К. Гросс, Т.А. Апинян және т.б. зерттеулерінде кеңінен қарастырылады. Өркениеттің әр дәуірі мен кезеңінде қалыптасқан ойынның философиялық, мәдени және педагогикалық тұжырымдамалары ғылымда бұл түсінік-пайымның, ойын феноменінің қалыптасу мен даму заңдылығын кеңінен ашып көрсетеді.

Көне грек философы Платон ойынның негізін адам өмірімен тығыз байланыста қарап, оның орындалуынан көре білсе және ғылымның өзін ойын түрінде бала санасына сіңіріп, тәрбие беруге бағытаса [1: 379], Аристотель ойынды табиғатқа еліктеуден туған құбылыс деп түсіндіріп, ойынға оқиға желісіндегі іс-әрекет, диалог, мүдделер күресі, образға не рөлге кіру, кейіпкерге айналу секілді құбылыстар тән екендігіне тоқталады [2: 625]. Осылайша антика дәуірінің озық философтары – Платон, Аристотель ойынды эстетикалық, этикалық, интеллектуалды, физикалық тәрбие берудің бірден-бір құралы, үлгісі ретінде таныды.

Ойын теориясының мәдениеттану ғылымында ерекше мәдени құбылыс ретінде қарастырылуы Й. Хейзинга, М.Ф. Овсянников, М.М. Бахтин, Г. Гессе, Ф. Шиллер, Н.А. Хренов еңбектерінен көрініс табады.

Мақалада ойын теориясын ғалымдардың зерттеулерін пайдалана отырып *жүйелеу әдісі*, әлем мәдениеті мен дүниетанымындағы, сондай-ақ философия, мәдениеттану, психология, педагогикадағы ойын формасы мен түрлерін өзара *салыстырмалы талдау әдісі* кеңінен қолданылады. Ерте дәуірден қалыптасқан ойын элементтерінің даму жолын көрсетуде *тарихи-типологиялық талдау тәсілі* де ұшырасады.

Й. Хейзинга өзінің «Homo Ludens» (Ойнаушы адам) еңбегінде ойынның табиғаты мен маңызын мәдениетпен сабақтастыра зерттеп, тілдегі ойын тұжырымдамасы мен түсінігін кеңінен сөз етеді. Ғалымның пікірінше, адамның мәдени өмірінде еңбектен гөрі ойын – қалыптастырушы элемент ретінде ерекше орын алады. Ойын – адамның өмірлік тартысы, күресінің көрінісі, демек адам мәдениетінің өзі ойыннан құралады. Ал мәдениет ойынның формасы негізінде қалыптасады, өмір сүру арқылы қоғам өмірінде өз орнын иеленеді [3: 13].

Ғалымның тұжырымдамасы бойынша, ойын – мәдениеттен үлкен, өйткені көне дәуірден қалыптасқан, ғұрыптық көрсеткіштерге ие, архаикалық мәдениет кезеңінде де болған, адамдар мен жануарлар өмірінде де бар. Мәселен, ғибадат ету – қасиетті ойын арқылы жүзеге асқан, поэзия – ойын формаларынан туындаған, әуен мен бидің өзі ойыннан тұрады, ақылдылық пен білім – түрлі ойын сайыстары арқылы көрінген, құқық – әлеуметтік ойын дәстүрінен шыққан. Бұдан шығатын қорытынды – мәдениеттің арғы түбі ойынмен астасып жатыр. Архаикалық мәдениетте ойын өмірдің барлық саласын қамтыды, сол себепті оның шынайылығы мен қарама-қарсылығы маңызды болмады. Кейінгі дәуірлерде ойын мен шынайылық арасы бөліне бастады. Ал XX ғасырда ойын элементі жоғалып, мәдениет алға озды.

Й. Хейзинга ойынды *экзистенциалды және тіршілік категориясы* деп танып, бірнеше аспектіде: белгілі бір қызмет түрі, мәдениеттің қалыптасу формасы, барлық мәдени белсенділіктердің міндетті элементі, мәдениет дамуының қозғалғыш күші ретінде қарастырады.

Ойын кеңістігі өз ішінде ерекше тәртіп орнатады. Й. Хейзинга ойынның негізгі белгілері ретінде *біріншіден* ойынның еркіндігін таниды. Адам қолы бос кезде, ниеті мен көңіліне қарай, белгілі бір ойынды ойнай алады. Ойын физикалық күштеу не міндеттеу арқылы жүзеге аспайды. *Екіншіден* ойын өмірді толықтыра түседі, үйреншікті іс-әрекет емес. Ол тұлғаға биологиялық функция ретінде, қоғамға құндылық ретінде қажет, белгілі бір уақыт пен кеңістікте ойналады. *Үшіншіден*, ойынның басталуы және аяқталуы бар, ол жүзеге асқанда қозғалыс, көтерілу, құлау, ауысу, түйін және шешімі секілді іс-әрекеттер көрініс табады. Кез келген ойын алдын ала анықталған өзінің ойын кеңістігінде жүзеге асады. *Төртіншіден*, ойынның өз тәртібі, ережесі бар. Ереже бұзылған жағдайда кез келген ойын өз қызметін жоғалтады. *Бесіншіден*, ойын адамды өзінің құпиялылығымен баурайды. Үлкен адам үшін де, бала үшін де ойын жасыратын дүниелерімен, құпия ережелерімен қызықты, тартымды. Осылайша ойынның толыққанды ерекшелігі айқындала түседі [3: 15-19].

Ойын феномен ретінде көптеген ғалымдардың зерттеуіне арқау болған. Феномен «[гр. *phainomenon* – құбылыс] 1) философияда объективті шындықты көрсетпейтін түйсіктің субъективті мазмұны; 2) адамға қатысты сирек кездесетін немесе танымал тұлға» ретінде түсіндіріледі [4: 642].

Зерттеушілердің ішінде неміс философы Х.Г. Гадамер ойын феноменін дүниетаныммен, адам мәдениетімен тығыз байланыста қарастырады. Яғни ойында мәдениет салтанатты түрде көрінеді және ойлау қимылын іске асырады. Ғұрыптық рәсім және салтанатты түрде өтетін сайыстар үнемі жаңарып

отыратын формалар, нәтижесінде мәдениет ойын мен шынайылықты ажыратып отырады.

Ғалым өз еңбегінде ойынды екі бөлікке жіктейді: *ойын денесі* және *ойын образы*. Ойын денесі – ойын алаңынан, ойыншылардан, әділқазыдан, көрерменнен тұрса, ойын образы – ережелерден тұрады, сол арқылы ойынның барысы айқындалады. Кез келген ойын өз ережесінен, ойын денесін құрайтын ойын формаларынан тұрады. Ойын біткен соң ойын денесі өзінің өмір сүру қалпын жойып, жойылады. Ойын денесі біркелкі формалардан тұрғанның өзінде әрдайым қайталанбайтын түрге ие, осылайша *ойын феномені* жасақталады. Ойынның уақыты мен кеңістігін әр ойнаушы біледі, түсінеді, бұл – *ойынның басты шарты*. Ойын ережесінің өзі ойын кеңістігін және уақытын қалыптастырып отырады [5: 76].

Ойын феноменіне неміс ғалымы О. Финк те баға бере отырып, әрі Э. Гуссерль, М. Хайдеггер идеяларын жалғастыра отырып, «ойын – мүмкін және мүмкін емес жағдаяттармен тілдесудің негізгі құралы, ол адамның ақыл-жүйесін дамытады» деп көрсетеді [6: 141].

Ойынды қоғамдық өмірмен, дүниетаныммен, ойлаумен байланыста қарастыру америкалық ғалым Э. Берн еңбегінен көрініс тапты. Ол қоғамдық өмірді ойынмен байланыстыра келе, маңызды әлеуметтік тілдесулер ойын арқылы іске асатындығын атап өтеді [7: 45]. Ал ойындарды тәрбиелік, мәдени маңызына қарай топтастыруда К. Гросс еңбегі ерекше көрінді. Ол бұл бағыттағы ойындарды *әдеттегі функциялы ойындар* және *арнайы функциялы ойындар* деп жіктеді [8: 61], Ж. Пиаже ойын құрамындағы жаттығуларды, символдар мен ережелерді ашып көрсетіп, ойынды ақыл-ой дамуы факторы ретінде таниды және ойынды психологиядағы баланың сөйлеуімен әрі ойлау дүниетанымымен байланыстырады. Ғалымның бұл пікір-көзқарасы тұрғысында ойынның құрылымы жан-жақты талданып, философия, психология тарапынан зерделенеді [9: 9]. Ф. Лесгафт ойындарды *имитациялық* (еліктеушілік) және *қозғалыс ойындары* (ережесі бар ойындар) деп бөліп зерттейді [10: 33].

Ойын атауы және ойын мәдениеті мыңдаған жылдар бойы өзінің қасиетін жоғалтпай, түркі халықтарында, әлем халықтарының дүниетанымында маңызды орын алып отыр. Түркі халықтарының мәдениетінде «ойын» сөзі мынадай атаулармен белгілі: *ойун, ойын, ойн, оин, оян, уйын, уйин, оннуу, оойнуу*. Және олардың білдіретін мағыналарын Э. Севортянның «Түркі тілдерінің этимологиялық сөздігіне» *ойын* сөзі түркі халықтарының мәдениетінде 4 түрлі мағынада жұмсалады: 1) көпшілік түркі халықтарына ортақ ойын, жарыс, сайыс, ермек, қызық, қалжың мағыналарында; 2) түрік, әзербайжан, гагауз, ноғай, өзбек, чуваш халықтарында би, театрлық қойылым ойын атауымен мағыналас; 3) шамандық рәсімнің өзі де ойын санатына жатқызылады; 4) алдау-арбау, фокус, шытырман оқиғалар атауы да дәл осы ойын сөзімен тығыз байланысты болып келеді [11: 435]. Сондай-ақ Э.В. Севортян түбірін *ой* деп көрсеткен *ойнамақ/оупатақ* етістігі де ойнауды, қалжың сөз айтуды, сахнадағы қозғалысты, қимыл-әрекетті, қандай да бір қимылды білдіреді.

Ойын сөзінің өзге түркі халықтары тілінде кездесетін мағыналары да осыған ұқсас болып келеді: қазақ тіліндегі *ойын, ойнау, ойыншы* секілді мағыналас сөздер тува халықтарында *ойун (ойын), ойнаары (орындау), онюзак (ойыншы), ойнакчы (ойнаушы), ойнаарак (ойыншық)* мағыналарында [12: 319-331], алтай халықтары тілінде *ойын, ойнооры (ойын)* [13: 403], қарақалпақ тілінде *ойын – жарыс, сайыс, қалжың мағынасында, ойыншы – биші, ойыншы, актер, акробат мағынасында* [14: 446], ал қырғыз халықтары тілінде *ойно (ойнау), ойнооччу (ойнаушы), оюн сал (резвиться) мағынасында* жұмсалады. Сонымен қатар қырғыз халқында бақсының ғұрыптық әрекетін де *оюн* деп атаған [15: 63]. Ал әзербайжан тілінде *мерекелік ойын, алаңқайдағы қойылым, актерлық шеберлік, комикстік мазмұндағы интермедия мағынасында* қолданылатын *ојунлары (игрище)* формасы кездеседі [16: 343].

Тұңғыс-манчжур халықтары тілінде *он* түбірінен тұратын, *ойнау* және *шамандық діни сипаттағы рәсім* мағыналарында жұмсалатын термин сөз ұшырасады. Мәселен, эвенк, негидаль тілінде *он-окотч* сөзі *ойнау* мағынасында, ал *унжин* және *унзиэчи* сөздері бақсылық ету, ауылда бақсылық рәсімін ойнау мағынасында айтылады [17: 8]. Бұл деректер ойын сөзінің түпкі этимологиясы көне түрк дәуірінен бастау алып, шамандық, бақсылық рәсіміне де көне дәуірде осы сөздің қолданысқа ие болғандығын топшылауға мүмкіндік береді.

Ойын элементтерінің ұлттық тарихи дамуды басынан өткергенін ескерсек, Еуразия даласындағы ерте темір, қола дәуірлеріне тиесілі көне қорғандарда жүргізілген қазба жұмыстары кезінде жерленген дененің маңынан ойынның түрлі элементтері мен ойыншықтар табылғанын археологиялық деректер растайтүседі. Мәселен, асық ату ойынының негізгі элементі *асық* Андронов мәдениеті кезеңіндегі жерлеу қорғандарынан табылғанын және оған қатысты анықтамалар мен мәліметтер асық ату ойынының балалар ойыны болғанын нақтылай түседі. Түркі халықтарында сүйекке қатысты түрлі жоралғылар, жауырын ашу ғұрыптарының бар екені де мәлім. Ерте дүниеден күні бүгінге дейін жеткен ойындардың көпшілігінің аттары өзгергенімен, ішкі мазмұны сақталып қалған. Мәселен *қарагие – найза лақтыру, қақпа тас – бес тас, садақ ату – жамбы ату*, т.б. деп өзгергенімен, бұлардың ойнау тәсілдері сол бұрынғы күйінде сақталып отыр. Сондай-ақ бүгінде қайсібір ойындардың әр жерде әр түрлі аталуы да кездесіп жатады. Мәселен, бүкіл қазаққа әйгілі ақсүйек ойыны кейбір аймақтарда *орда, тоқтышақ* деп те аталады. Әуел баста балалар ойнаған ойындарды келекеле үлкендер, немесе үлкендер ойнаған ойынды кейін балалар ойнағандығы да ұшырасады [18: 7].

Көшпелі қоғам өмірінде ойын мәдениеті сакралды ғұрыптар арқылы да көрініп отырған. Мәселен, *ғұрыптық аң аулау* кезінде оның қатысушылары сәйкес аңның терісіне оранып, жануарды аңдуға, ізіне түсуге тырысқан немесе құстың ұшуын да, жыланның қимылын да қайталайтын болған. Бұл аңды жеңуге күш беріп, қорқыныш-үрейді жеңуге көп жағдайда көмектесіп отырады деп сенген. Осылайша көне дәуірдегі сакралды ойындар ұқсатуға, еліктеушілікке негізделіп отырған.

Ойын образының қалыптасуы мен дамуын, ойын атауларын көшпелі халықтар мәдениетіндегі жазба ескерткіштерге талдау жүргізу арқылы анықтай аламыз. Мысалы, М. Қашқаридың «Дивани-луғат-ит-түрк», Ж. Баласағұнның «Құтты білік» еңбектерінен көне түрк халықтары кезеңінен қалыптасқан ұлттық ойын атауларын кездестіруге болады.

Көне дәуірден бері қазақтың байтақ даласын мекендеген және арғы тегін құрайтын түркілер ғасырлар бойы өздерімен бірге жасасқан ұлт ойындарын үнемі дамытып, өмір ағымына қарай жетілдіріп отырған. Мәселен, алғашқы қауымдық құрылыс кезінде-ақ бұл тайпалардың күнделікті тіршілік ағымынан туындаған өзіндік әр түрлі ойындары болған, олардың қатарына *қарагие, таяқ жүгірту, жылмаң, қақпа тас, садақ ату*, тағы басқалары орын алған. Тас дәуірінің өзінде адамдар ойынға көбіне *өңделген тасты* пайдаланса, кейін бертін келе *ағашты, малдың сүйегін* қолдана бастаған. Ал өркениеттің алғашқы кезеңінде, яғни *темір* пайда болған кезде ойындарға *темір құралдарын* жаратқан. Одан соң алғашқы феодалдық дәуірде, тайпалардың мемлекеттік құрылымы қалыптаса бастаған тұста *ақбайпақ, алтыбақан, арқан тартыс, белбеу тастау, жасырынбақ, бұғынай* сияқты ойынның жаңа түрлерін өмірге әкелген. Бұл ойындар дамытыла келе әрленіп, қоғамның ыңғайына қарай түрленіп, жанарып отырған.

Ғылыми зерттеулерде архаикалық мәдениеттегі ойын элементі ретінде шамандық пен бақсылық ғұрыптарын таниды. С.Е. Малов Шығыс Түркістанды саяхаттап жүріп, шамандық рәсімді жергілікті тұрғындардың *ойын* деп атайтындығына тоқтала келе, рәсім кезінде қолына дабылын ұстаған шаман тарапынан би де биленіп, ән де айтылатындығын жазады. Осылайша *шамандық салт-жоралғы (камлание)* рухтарды шақырып, солармен бірге жасалатын рәсім ретінде түсіндіріледі [19: 1-16].

Адам өмірі барлық нәрсені өзі жан-жақты тануға, жетік зерттеуге бағытталған, өйткені адам – дүниенің маңызды бөлшегі. Қай сала болмасын, дін болсын, өнер, мәдениет, салт-дәстүр болсын, бәрі де адамды тануға бағытталған. Ұлттық ойындар да адамды, ұлттық сананы, ділді, ғұрыптық әдістерді танудың бір құбылысы болып есептеледі. Ойын феномені көне дәуірден қалыптасып, тарихи даму жолдан өтіп, қазіргі түркі халықтары мәдениетінде жалғасын тапқан. Ойын тақырыбы әр кезеңде түрлі бағытта зерттеліп, теориясы айқындала түсті, формалары мен түрлері негізделді. Нәтижесінде шетелдік, отандық ғалымдар тарапынан ойын феномені философия, психология, педагогика, түркілік дүниетаным тұрғысында соны зерттеулерге арқау болды.

Әдебиет

1. Платон. Сочинения в 3 т. [пер. с древнегреч.]. – Т. 3. – М.: Мысль, 1972. – 320 с.
2. Аристотель. Сочинения в 4 т. / А.И. Доватур, Ф.Х. Кессиди. – Т. 4. – М.: Мысль, 1983. – 832 с.

3. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
4. Современный словарь иностранных слов: Ок. 20000 слов. – СПб.: Дуэт, 1994. – 752 с.
5. Гадамер Х.Г. Истина и метод. / Б.Н.Бессонова. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.
6. Финк О. Основные феномены человеческого бытия /А. Гараджи // Проблема человека в Западной философии. – М., 1998. – 359 с.
7. Берн Э. Игры, в которые играют люди / А. Грузберг. – М.: ЭКСМО, 2014. – 167 с.
8. Groos Karl. Die Spiele der Menschen. – Jena: G. Fischer, 1899. – 538 pg.
9. Пиаже Ж. Речь и мышление ребенка. – М.: Педагогика-Пресс, 1994. – 526 с.
10. Баршай В.М., Курьсь В.Н., Стрельченко В.Ф. 500 лучших подвижных игр для детей и взрослых. – М.: Книжкин дом, 2019. – 270 с.
11. Севортян Э.В. Этимологический словарь тюркских языков. Общетюркские и межтюркские основы на гласные. – М.: Наука, 1974. – 767 с.
12. Русско-тувинский словарь / Д.А. Монгуш. – М.: Русский язык, 1980. – 664 с.
13. Русско-Алтайский словарь / Н.А. Баскакова. – М.: Советская энциклопедия, 1964. – 875 с.
14. Каракалпакско-русский словарь. / Н.А. Баскакова. – М.: Гос. изд-во иностр. и национ. словарей, 1958. – 890 с.
15. Киргизско-русский словарь. 2 том / К.К. Юдахин. – М.: Советская энциклопедия, 1965. – 973 с.
16. Русско-азербайджанский словарь / А.А. Оруджева. – Т.1. – Баку: Марииф, 1982. – 607 с.
17. Сравнительный словарь тунгусо-манчжурских языков: материалы к этимологическому словарю. 2 том / В.И. Циниус. – Т.2. – Л.: Наука, 1977. – 992 с.
18. Қазақ ұлттық ойындары. – Алматы: Балауса, 2013. – 98 б.
19. Малов С.Е. Шаманство у сартов Восточного Туркестана // Сборник музея антропологии и этнографии Академии наук. – Т.5. – Петроград, 1918. – С. 1-6.