

**Монгол тоглоом ба соёлын өөрчлөлт**

**Mongolian Traditional Games and Cultural Change**

**Доктор (Ph. D) Г. Нандинбилиг**

*Ganbaataryn Nandinbilig*

Монгол угсаатны соёлын нэгэн өвөрмөц уламжлал нь монгол тоглоом юм. Монгол тоглоомын уламжлалаас үзэхэд нэг талаас ангуучин ахуй үеийн амьдралын тусгал бүхий ан ав хэрхэн хийх, ангийн арьс үсээ хэрхэн арилжих арга ухаан, үнэ ханшид сургах, нөгөө талаас мал аж ахуй эрхлэх аж амьдралын тусгал бүхий мал сүргээ хэрхэн маллаж адгуулах, хэрхэн арилжих үнэ ханшид сургах зэрэг хөдөлмөрийн үйл ажиллагаа тогтвортой хадгалагдан байхын зэрэгцээ монгол хүний гэр өргөөгөө барьж аж төрөх ёс ба үе үеийн шашин соёлын харилцааны тусгал ч тод ажиглагдаж байдаг.

Бидний судласнаар монгол соёлын уламжлалд нялхсын сахиус наадгай \0-3 нас\ аас гадна хүүхэд багачуудын чулуун гэрийн наадам \3-12 нас\ болон монголчуудын цагаан сараар нааддаг бэлгэдэлт тоглоомууд болох “Алаг мэлхий”, “Үүчүүр”, “Жил” буюу “Хорло”<sup>145</sup> \13 нас ба түүнээс дээш\ зэрэг хүний үе насны онцлогийг тусгасан олон зүйл тоглоомууд нь монголчуудын нийгэм соёлын үе үеийн онцлогийг тусган хөгжсөөр ирсэн бөгөөд монголчууд өөрсдийн туршлагаар тоглоом шинжих ёсыг буй болгосон байна. Үүнд:

- Хэн? \хүүхэд, настан, тайж нар г. м\
- Хэзээ? \өвөл зун, өглөө орой, сар шинээр г. м\
- Хаана? \гэрт гадаа, булаг усны эхинд г. м\
- Юугаар? \ - ясаар, шагайгаар, эврээр, чулуугаар  
- луу могой лусын амьтнаар, урт настай амьтнаар г. м\

<sup>145</sup> “Хорло” нь “Жил” хэмээх эртний тоглоомын нэгэн улирал хувьсал бөгөөд монголын олон ястны дунд “Хорло”, “Амарбаясгалан”, “Чандмань”, “Зэндмэнь” гэх мэт янз бүрээр нэрлэдэг. Тоглох журам “Жил”-ийн адил.

Хэрхэн? \эвлүүлж бүтээх, эвдэж нураах г. м\ наадаж буйгаар шинжин бэлгэшээх ба цээрлэх өвөрмөц ёс уламжлал буй болжээ.

Цаашилбал, хүүхэд юугаар тоглож байна, яаж тоглож байна гэдгийг ажиглах юм бол улс гүрэн хэдэн жилийн дараа ямар хожилд хүрч болохыг урьдчилан таах боломжтой гэж үздэг байжээ. Хүүхдийн тоглоомын бэлгэдэл ба цээрийн ёсны тухай хууч үгсээс үзвэл:

- хүүхэд мал адгуулж тогловол мал сүрэг өсөх,
- хүүхэд хүү хүүхийлж тогловол дүү дагуулах,
- хүүхэд эвлүүлж бүтээж тогловол эд хөрөнгө арвижиж, энх эсэн болох,
- ээдрээ оньс тайлж тогловол амьдралын зам шулуун дардан байх гэхчлэн бэлгэшээх,
- хүүхэд дайтаж тогловоос дайн самуун болох,
- хүүхэд “хулгайчаа” гэж бие биенээ дуудаад байваас хулгай гаарах,
- “ална шүү” гээд байвал аллага хядлага ихсэх муу ёр гэж цээрлэдэг байсан уламжлал байна.

Монгол тоглоом наадам бол бурхны шашны дэлгэрлээс эхлээд манжийн ноёрхол, социализмын үзэл суртал болон өнөөгийн даяаршлын үеийн олон янзын соёлын өөрчлөлт зэрэгтэй удаа дараа тулгарсан түүхийн урт хугацаандаа гаднын соёлын нөлөөгөөр хувирч өөрчлөгдсөөр иржээ.

### **Нэг. Монгол тоглоом ба Манжийн ноёрхлын үе**

Манжийн ноёрхлын үед монгол тоглоомд хятдын соёл хэрхэн нөлөөлсөн тараал жишээ авч үзье. Монголчуудын ангуучин ахуй үеийн амьдралын тусгал бүхий ангийн арьс үсний үнэ ханшид сургах нэгэн зүйл тоглоом ба мал ахуй эрхлэх аж амьдралыг тусгасан мал сүргээ хэрхэн арилжих үнэ ханшид сургах “Дөрвөн хошуу малын заяа” зэрэг уламжлалт тоглоомууд байсан нь манжийн ноёрхлын үеэс “Үүчүүр” хэмээх нэртэй “лан” бодож тоглодог болж хувирчээ. Үүчүүр гэдэг нь “таван мал” гэсэн утгатай нангиад хэлний үг ажээ.

Үүчүүрийн ханш, дэсийг жагсаавал:

1. Арслан - 1 ш х 64 лан ( $2^6$ )=64
2. Бар - 2 ш х 32 лан ( $2^5$ )= 64
3. Ирвэс - 4 ш х 16 лан ( $2^4$ )=64
4. Нохой - 3 ш х 12 лан
5. Харцага - 4 ш х 7 лан = 64
6. Буга - 8 ш х 8лан ( $2^3$ )= 64
7. Хүдэр - 16 ш х 4 лан ( $2^2$ )=64

8. Туулай - 32 ш х 2 лан ( $2^1$ )=64

9. Шувуу - 64 ш х 1 лан ( $2^0$ )=64

Тус тоглоомын бэлгэдэл бол юуны өмнө тооны бэлгэдэл байдаг. Монголчууд 64 тоог “хөгшин эм тоо” гэх ба үржлийг бэлгэддэг бол тус тоглоомд 8 зүйлийн ан амьтан, 8-ын үржвэр 64 /8х8/ лан, нийт 134 модны тооны нийлбэр 8 /1+3+4/ байдаг. Үүнээс харахад “Үүчүүр” нь 8 тооны бэлгэдэлээр бүтсэн тоглоом гэж болно. Харин манжийн ноёрхлын үед тоглоомыг худалдаа арилжааны харилцаанд суралцах арга хэрэгсэл болгон ашиглаж байснаас тус тоглоомын нэр болоод үгсийн санд харь хэлний үгс нэвтэрч орсон байна.

Түүнчлэн манжийн ноёрхлын үед “Даалуу” хэмээх хятад тоглоом монголчуудын дунд ихээр дэлгэрч, мөрийтэй тоглоом хэрээс хэтэрчээ. “Даалуу бол урт дөрвөлжин модон дээр олон зүйлийн дугуй хотгор гаргаж, хар, улаан будаг суулгасан пай болно. Энэ бол Хятад үндэстнээс уламжлан ирсэн наадам болно. Тэр нь монгол амьдрал, соёл сэтгэлгээтэй уялдуулан монгол үндэстний өвөрмөц онцлогтой наадам болсон байна.” \Алтанхот, 2000, 192\ Даалуу гэдэг бол хятад хэлний “da liu”<sup>146</sup> буюу монголоор “их зургаа” гэсэн үг бөгөөд даалууны модны 6 улаан, 6 цагаан 12 нүхээр нь нэрийдсэн нэрлэлт юм. Тоглох журмын тухайд даалууны “дангийн жаа”, “давхар жаа” гэсэн хэлбэрүүд монголд ихээхэн дэлгэрч, улмаар уламжлалт “Жил”, “Хорло” тоглоомын “тавил эргэж гэр барих” уламжлалт хэлбэртэй зэрэгцэн хөгжсөн байна. Монголчуудын хувьд даалууг эдийн буян хишгийн тэнгэрт харш, хувхайруулах тоглоом хэмээн төдий л таатай бус хандаж байсан нь мөрийтэй тоглоомыг эсэргүүцэх төдийгүй харийн нөлөөллөөс зайлсхийсэн гүн санаатай байсан юм. Мөн даалуу нь өмнө зүгийн хөршүүдэд анх үүсэхээсээ гол төлөв ясаар хийсэн байсан тул ёр бэлгийг дээдлэгч монгол хүний хувьд хувхай яс барьж, хувхай ясаар наадах нь хувхайрах хоосрохын муу ёр гэж үзэж цээрлэж байжээ. Бурхан тахилтай гэрт даалуу дэлгэхийг цээрлэх ёс өдгөө ч байсаар билээ.

Эдгээр жишээнээс үзэхэд, монгол тоглоом нь манж хятадын хэл соёлын нөлөөллийн үед нэр үгийн түвшинд харь хэлний зарим үгсийг өөртөө оруулсан ч тоглоомын агуулга болон дүр дүрслэлийн хувьд бэлгэдэл, цээрийн соёлоороо хамгаалагдан үлдсэн байна.

### **Хоёр. Монгол тоглоом ба Буддын шашны нөлөө.**

Манжийн үед Монголд “Даалуу” нэвтэрч, мөрийтэй тоглоом хавтгайрсан тул даалууг сэргүүлж, тэр үед мартагдахад хүрээд байсан “Жил” хэмээх эртний уламжлалт тоглоомын 12 жилийн амьтны түрс дээр онги, хас зэрэг уламжлалт дүрсийн<sup>147</sup> оронд

<sup>146</sup> да- лью - \нангиад- da liu\ - нэг зүйлийн наадам, их зургаа гэсэн утгатай \Н.Балжинням “Монгол хэлний гадаад үгийн толь” УБ, 2008 он, 64-р тал\

<sup>147</sup> “Жил” тоглоомд 12 жилийн амьтны бэлгэдэл онцгой үүрэгтэй. Тус тоглоомын гуншингийн олон хувилбараас бид хулгана бол эрдэнэ баялгийн, барс бол урин хилингийн, могой бол хурц хэлний, морь бол хурд хүчний, хонь бол сайн бэлэг дурсгалын, тахиа бол цагийн ёгтолмол бэлгэдэл болдгийг тус тус мэдэж болно.

Бурханы шашны бэлгэдэлт хээ дүрсээс оруулан, шинэчлэн зохиож бодлогоор дэлгэрүүлсэн байна. Тодруулж хэлбэл, “Хорло” тоглоом бол хэрээг аюулгагч хангарьдын дүрт эхнэр хувцасны домгийн нэгэн адил улс үндсээ харийн нөлөөнөөс хамгаалах гэсэн бэлгэдлийн дайны гэрч болно. Тэр ч утгаараа бэлгэдлийн бүхэл бүтэн цогцолбор болж хөгжсөн бололтой.

Хорло тоглоомыг хэн зохиосон тухайд, Монголын их хүрээний Ономби гавж бага залуу насандаа Хорло тоглоомыг анх зохиосон гэдэг яриа бий. Судлаач Н. Намжилдоржийн мэдээлснээр “Ономби бол 1836 онд төрж, 1916 онд 80 нас хүрээд нас барсан бололтой. Ономби гавж Хорло зохиохдоо 12 жил дээр хорло, зэндмэнь, хангарди, арслан зэрэг 4 төрлийн мод нэмж бүгд 64 мод болгосон байна. Гэтэл зүүн аймгийнхан үүнийг “Амарбаясгалан” гэж нэрлэдэг байна. “Хорлыг бас Юм-бэйсийн хошууны Бавуу хувилгаан гэгч анх зохиожээ гэдэг үг бас бий. Бавуугийн зохиосон хорлыг ахлах модноос нь эхлэн жагсаавал, гарын мод нь (16ш) Хорло-4ш, Зэндмэнь – 4 ш, Хас - 4 ш, Хангарди – 4ш болно” (Намжилдорж, 1963, 116)

“Хорло” тоглоомын хувилбарт уламжлалт 12 жилийн амьтны бэлгэдлээс гадна Бурханы шашинд машинд алдаршсан эгэл хүн хэрхэн Буддын шашинд орж, ном сонсон сайжирч, гэгээрэхийн бэлгэдэл болох **өлзнийг найман тахил ба төрийн-долоон эрдэнийн зүйлээс** нэвтэрсэн ба “Хорло” сийлж дэлгэрүүлбэл нас буян уртсах, “Хорло” тоглоомыг бурхан тахилдаа залбал буян дэлгэрэх, “Хорло” дэлгэж гэрийн жавар үргээх зэрэг олон зүйл итгэл бишрэл тогтсон байна. Хорло тоглоомын гарын модны хээ дүрсийн бэлгэдлийг авч үзвэл:

- *Хорло – Бурханы найман тахилын нэг, найман хигээст алтан хүрд. Хутагтын 8 мөрөөр явснаар бурхан болон гэгээрэхийн бэлгэ*

- 
- *Хулгана – эрдэнэ буян баялаг хураахын бэлгэдэл*
  - *Үхэр- газрын шим саалийг бэлгэднэ*
  - *Бар- гэрийн эзний урин хилэнг бэлгэднэ*
  - *Туулай- эхнэр хүүхэд, үржлийг бэлгэддэг*
  - *Луу- тэнгэрийн хувилгаан, идээ ундааны элбэгийг бэлгэднэ.*
  - *Могой - лусын хурц хэл болон усыг бэлгэднэ*
  - *Морь – унааны хийморь, хурд хүчийг бэлгэднэ*
  - *Хонь- ээл сайт бэлэг дурсгалыг бэлгэднэ*
  - *Бич- орж гарах зочин гийчдийг бэлгэднэ*
  - *Тахиа- ирэх цагийг бэлгэднэ*
  - *Нохой- үнэнч нөхрийг бэлгэднэ*
  - *Гахай- эд бараа элбэг хураахын бэлгэдэл*

#### *Дүрсийн бэлгэдэл*

- *Онги – Наран тэнгэрийн бэлгэдэл*
- *Чандмань – хүмүүн тэнгэр, газар гурвын шүтэлцээт оршихуйн бэлгэдэл*
- *Хас - орчлон ертөнцийн мөнхийн орчил хөдөлгөөн буюу галын бэлгэдэл*
- *Нэвс –жигүүртний хаан үлэмж шувууны дүр, тэнгэрийн хүчтэний бэлгэдэл*

- **Чандмань** /зэндмэнь, норов/- Төрийн долоон эрдэнийн нэг, харанхуйг гийгүүлж, өвчин зовлон, зуурдын үхлээс гэтэлгэх, хүслийг биелүүлэх увидаст хааны эрдэнэ
- **Өлзий**- Бурханы найман тахилын нэг, Бурханы зүрхэн тус байрлах ба үйлийн үрийг таних билгүүний бэлгэ
- **Гарди** - Энэтхэг дэсмет гардаг Вишнү тэнгэрийн хөлгө гаруда хэмээх шувуу, тэнгэрийн хүчтэний бэлгэдэл
- **Арслан** /зарим хувилбарт/- араатны хааны сүр хүч, газрын хүчтэний бэлгэдэл

“Хорло” тоглоомын тоглох журмын тухайд “жил дарах” уламжлалт хэлбэрийн зэрэгцээ даалууны “дангийн жаа”, “давхар жаа” зэрэг хэлбэрүүд нөлөөлж орсон ч Бурханы шашны нөлөөгөөр тус тоглоомын хээ дүрс болон бүтвэр хэсгүүдэд өөрчлөлт орж, шинэ бэлгэдэлт санаагаар баяжин хөгжсөн байна.

### **Гурав. Монгол тоглоом ба социализмын жилүүд**

Социализмын үед зарим монгол тоглоомыг төрөөс хориглож байжээ. Тухайлбал тайж нарын тоглоом гэж нэрлэгддэг “Төгсжаргалан” хэмээх тоглоомыг төрөөс хориглосон тул хэрхэн нууж нааддаг байсан тухай аман хууч яриа цөөнгүй байдаг. Хуучин Сайнноён хан аймгийн Далайчойнхор вангийн хошууны гол баг буюу одоогийн Хөвсгөл аймгийн Шинэ-Идэр, Галт сумын зааг Идэрийн голын дэрст булан, Зүрх уул хавиар нутагладаг байсан Юм тойны зээ асан Цэвэгжавын Авидын хууч ярианд түшиглэн судалбал “Манайх хүү тогтдоггүй айл байсан тул намайг тогтоохын тулд Халтар нэр өгч, нагацын талд нь аваачиж өсгөсөн гэдэг юм. Нагац нар маань намайг элдэв зүйлээр саатуулж эрхлүүлж байсны дотор “Төгсжаргалан” гэж нэг сайхан тоглоом байсныг би одоо ч санадаг юм. Нэг гэм нь тэр тоглоомыг тайж нарын тоглоом гээд засгаас хориглосон байсан болохоор гадаа нохой хуцахаар л шууд хамаад далд хийдэг, их л нууж тоглодог байсан. Төгсжаргалан нь ноён, хатан, адуу, мал, эмээл хазаар, ноён хатан хүний зэрэг дэв бүхий өмсгөл, малгай гээд олон зүйл зураг дүрстэй, үүчүүр маягаар тоглодог, цаасан тоглоом байсан. Уг нь ноён хатан хүнд төр барих ухаан болон харц ардаа хэрхэн энэрэн асрахыг сургадаг л тоглоом байсан санагддаг юм. Ноён хатан орж байгаа болохоор л хориглосон юм байлгүй дээ. Одоо тэр тоглоом Түдэв ахынхаар үлдсэн болов уу гэтэл үгүй болсон байна лээ”<sup>148</sup>. Энэхүү хууч яриа нь тус тоглоомыг тоглох журмын хувьд “Үүчүүр” тоглоомын адил буюу “Үүчүүр”-ийн амьтдын ханш лан тоолох зарчимтай төстэйгээр “Төгсжаргалан” тоглоомд ноёдын зэрэг дэв хэлэлцэх утга байсныг гэрчилж байхын зэрэгцээ социализмын үед зарим монгол тоглоомыг хориглож байсныг бидэнд мэдээлж байгаа юм.

Мөн социализмын үед буюу 1960-аад онд ардын уламжлалт тоглоомын оронд социалист агуулгатай тоглоом зохиож дэлгэрүүлэхийн тулд уралдаан зарлаж байсан байдаг. Гэхдээ уралдаанд ирсэн тоглоомуудын ихэнх нь тоглоомын агуулгыг бараг өөрчилж чадаагүй голдуу хөлгөт тоглоомын хөлгийг өөрчлөх төдий байсан ба мөн төдийлөн дэлгэрч чадаагүй үлдсэн байна.

<sup>148</sup> Цэвэгжавын Авид, бич жилтэй, 70 настай, Хөвсгөл, Мөрөн сум, 2012 оны 8 сарын 9

Энэ бүхнээс үзвэл, социализмын үеийн соёлын өөрчлөлт нь зарим уламжлалт тоглоомыг хориглон мартуулсан боловч олонх монгол тоглоомын хувьд төдий л гүнзгий нөлөө үзүүлж чадаагүй байна.

### **Дөрөв. Монгол тоглоом ба даяаршлын үеийн соёлын өөрчлөлт**

Монголын өнөөгийн нийгэмд өрнөж буй соёлын өөрчлөлт монгол тоглоомд хэрхэн нөлөөлж байгааг авч үзье. Өргөн дэлгэрсэн монгол тоглоомын нэг нь “Тэр барих” хэмээх хүүхдийн уламжлалт тоглоом юм. Тоглогчид нь чулуу тойруулан зэрэглэж монгол гэр болгон өрөөд, чулуун тойргийн зүүн өмнө талд үүд гаргаж тоглодог. Гэрийн доторх янз бүрийн эдлэл тавилгыг хийсвэрлэн төлөөлүүлж, дөрвөлжин чулуугаар авдар, гонзгой чулуугаар ор хийх, хонхор чулуугаар сав суулга хийх зэргээр гэрийн дотор зохист газарт нь байрлуулан тавих байдлаар Бурханы дорхоноос нохойн идүүр хүртэл айлд байх ёстой бүхий л эдлэлийг бүртгэн байрлуулж, монгол айлын аж амьдралыг загварчлан дуурайж нааддаг байжээ. Хүүхдийн тоглоомын гэрийн чулуун тавилга дотоод заслын хувьд доктор С. Дуламын судлан тогтоосон монгол гэрийн зүг чигийн бэлгэдэлтэй яг тохирч байдаг. Монгол гэрийн дотоод заслыг үүднээс нь эхлэн нар зөв эргэн тоочвол:

- Монгол гэрийн үүд зүүн өмнө зүгт хандсан байна.
- Морин зүг буюу гэрийн баруун урд хатавчинд морины хазаар ногт, намартаа айргийн хөхүүр зэргийг өлгөсөн байна.
- Хонин зүгт хавартаа хурганы хөгнө уяа байрлана.
- Бич, тахиа зүг буюу гэрийн баруун талд голдуу бараа хураасан байдаг. Орчин үед гийчинд зориулсан унтах орыг байрлуулсан байдаг.
- Нохой, гахай зүгт арслантай авдар байна.
- Хулгана зүг буюу монгол айлын хойморт бурхан тахил тэргүүтэн бүхий дорхон байна. Бурханы хоёр талд авдар байна.
- Бар зүгт гэрийн эзний суух олбог суудал, зэр зэвсэг тэргүүтэн байна.
- Туулай зүгт хүүхдийн өөжин хийгээд эзэгтэйн унтах ор, эзэгтэйн орны доод талд “үхэг” хэмээх эзэгтэйн хөлийн авдар байрлана.
- Луу зүг буюу зүүн урд талд “эргүүл” хэмээх гал тогооны модон тавиур дээр гал тогооны хэрэгсэл бүрэн багтсан байна.
- Могой зүг буюу зүүн урд хатавчинд усны ган байна.

Энэхүү чулуун гэртээ хүүхдүүд ээж аав ба үр хүүхэд, зочин гийчдийн дүрд хуваагдан тоглоно. Хүүхдүүд айл гэр болж тоглосоор гэрийн доторх суудлын эрэмбийг мэдэх төдийгүй айлын эзэгтэй нь цай идээгээ гэрийн эзэндээ дээжилж, зочноо дайлах зэргээр гэр ахуйн аж амьдралыг дуурайн хоорондоо ярилцаж тоглосоор мэндлэх хүндлэх ёс, зочдыг угтах үдэх ёс, цайлах дайлах ёс зэрэг харилцааны соёлд суралцдаг. Монгол соёлд гэрийн дотор суух суудал нэн эрхэм бөгөөд суудлаараа хүндэтгэлийг үзүүлдэг. Суудлыг нэрлэвэл<sup>149</sup>:

- Гэрийн эзэн бар зүгт буюу гэрийн зүүн хойт талыг эзлэн сууна.
- Туулай зүгт үр хүүхдүүд сууна.
- Гэрийн эзэгтэй луу зүгт буюу тулганы өмнө сууна.

<sup>149</sup> Л. Сосор, 73 настай, морь жилтэй, Хөвсгөл аймгийн Шинэ-Идэр сум, 1998 оны 7 сарын 18

- Гэрийн баруун талд зочин гийчид суух бөгөөд өрхийн тэргүүлэгчээс насаар ах бол баруун хойморт гахай чигт сууна.
- Гэрийн эзэнтэй үе тэнгийн бол зочин баруун талд нохой чигт сууна.
- Гэрийн эзнээс насаар дүү бол баруун урд талд буюу тахиа, бич чигт сууна.
- Зочин эмэгтэй гэрийн эзэгтэйгээс насаар эгч бол зүүн дээд талд нь, дүү бол доод талд нь суудаг ёстой.

Монгол хүүхдийн чулуун гэрийн тоглоом нь ийнхүү монгол хүний гэр өргөөгөө барьж аж төрөх ёс ба мал аж ахуй эрхлэх аж амьдралын тусгал бүхий хөдөлмөрийн үйл ажиллагааг саяхан болтол тогтвортой тусган хадгалж, өрхийн доторх эрэгтэй эмэгтэй хүмүүсийн хөдөлмөрийн хуваарийг хүүхдэд бага наснаас нь таниулан сургадаг байсан ч даяаршлын нөлөө бүхий сүүлийн жилүүдэд ховордсоор, одоо бараг үзэгдэхээ больжээ.

Монголчууд “Чулуун гэр” дугуйлах хүүхдийн чулуун тоглоомыг нутаг усны эзнийг баясгах дом заслын шинжтэй хэмээн үзэж, хүүхдийн тоглоомын чулуун сүргээр амьжиргааны эх үүсвэр болсон мал сүргийнхээ өсөн үржихийг бэлгэдэн шинжих ба тоглогч хүүхдүүдийн хожмын амьдрал үйлсийн бүтэмжийг ч чулуун тоглоомоор нь шинжин бэлгэшээх ёс уламжлал байжээ. Хүүхдийн чулуун тоглоомыг бэлгэшээх уламжлалыг батлах нэгэн сонирхолтой жишээ баримт бол Говьсүмбэр аймгийн Чойрын богд уулын хөндийд байдаг Хүүхдийн овооны орчимд тал дүүрэн дугуйлсан шинэ хуучин чулуун гэрийн тоглоомууд юм. Боржигин вангийн хошууныхан энэхүү овоог хүүхдэд ивээлтэй, ялангуяа айлын ганц хүүд их ээлтэй гэж эртнээс шүтсээр ирсэн бөгөөд овоонд хүүхэдгүй гэр бүл сүслэн мөргөж, чулуун гэр дугуйлбал үр хүүхэд заяадаг гэж итгэх болсон байна. Хувьсгалаас өмнө бол овооны тахилга хийж, хүүхэд уралдуулан хувь түгээдэг байсан гэнэ. Хүүхдийн овоог урд нь Цагаан овоо хэмээн нэрлэдэг байжээ. Ийнхүү нэрлэдэг байсны учир нь Чойрын богд уулын орчинд байх хад чулуун дунд зөвхөн энэ чулуу цагаан өнгөтэй байсан аж. Харин одоо хүүхдийн овоо хэмээн нэрлэх болсон бөгөөд тус овоог эрчүүдийн цог хийморийн бэлгэдэл Дагвасүндэл бурхан, урт наслуулах ерөөлт бурхан Цагаан дарь эх бурхны хамтаар гэр бүлийн аз жаргалыг бэлгэдсэн гурвал шүтээн болгон шүтэж, шинээр гэр бүл бологсад очиж мөргөдөг болжээ. Мөн эцэг, эхчүүд үр хүүхдээ дагуулан очиж энэхүү овоонд мөргүүлэн, чулуун гэр бариулж, хүүхдийнхээ аз жаргалтай амьдрал, буян заяаг нь даатгадаг ба орон нутгийн сургууль цэцэрлэгүүд ч хүүхдүүдээ зугаалуулж салхилуулдаг болсон байна<sup>150</sup>.

Хүүхдийн овооны чулуун гэрийн тоглоомуудыг авч үзвэл гол төлөв орчин үеийн суурьшмал ахуйн амьдрал, зан үйлийг загварчилж, монгол гэрийн дугуй буурийн оронд олон өрөөтэй орон сууцыг, морины уяа сэргийн оронд жийп машин зэрэг орчин үеийн шинэ соёлын эд зүйлсийг орлуулах байдлаар өөрчилсөн тохиолдлууд үзэгдэж байна. Үүний зэрэгцээ буян хишгийн бумба, зулын цөгц, галын тулга зэрэг бурхан тахил, гал голомтын бэлгэдэлт зүйлс өмнөх соёлоос амь бөхтэй үлдэж хоцорсон нь ч ажиглагдаж байна. Чулуун гэрийн наадам нь ийнхүү хүүхдийн зугаа наадам байхаа бараг больж,

<sup>150</sup> Т.Болдбаатар, 56 настай, Говьсүмбэр аймгийн Чойр сум, 2012 оны 10 сарын 20

харин үр хүүхдийг хүсэн гуйх, эсвэл хүүхдийнхээ ирээдүйн амьдрал үйлсийг чулуун тоглоомоор бэлгэдэх томчуудын домын болоод хишиг даллагын санаа төдийгөөр уламжилж байна. Энэхүү жишээнээс үзэхэд, чулуун гэрийн тоглоом нь монгол ахуй амьдрал, зан үйлийг загварчилж, өрхийн доторх эрэгтэй эмэгтэй хүмүүсийн хөдөлмөрийн хуваарийг хүүхдэд багаас нь таниулж ирсэн практик хэрэглээ нь алдарсан ч гал голомт, бурхан тахилын шүтлэг нь улбаалахын зэрэгцээ олон өрөөтэй орон сууц, жийп машин зэрэг орчин үеийн шинэ соёлын эд зүйлсийг нэмж оруулах байдлаар өөрчлөгдөж байна.

Монгол уламжлалт тоглоом наадгай бараг устахад хүрээд буй энэ үед үндэстний соёл оюуны дархлааг сэргээн уламжлуулах зорилгоор үндэсний сэхээтнүүдийн зүгээс ЕБС-ийн сурах бичгийн агуулга арга зүйд зарим тоглоомыг тусган оруулж, тоглоомыг сургалтанд нэвтрүүлэх, үйлдвэрлэн дэлгэрүүлэхийг уриалсан санал санаачлага өрнүүлж байна. Түүнчлэн зарим аж ахуйн нэгж, хувь хүмүүс “Хорло”, “Үүчүүр” зэрэг цагаан сарын бэлгэдэлт тоглоомын монгол зургийн урлал ба модон сийлбэрийн уламжлалт хийц технологийг өөрчилж, хямд төсөр аргаар үйлдвэрлэж эхлээд байна. Гэвч цахим тоглоомын эрин үед уламжлалт тоглоомын амьд хэрэглээ бараг тасарч, харин эцэг эхийн үеэс уламжилсан бэлгэдэлт тоглоомыг гэртээ нэгэн зүйлийн ээлтэй тавилга юм уу шинэ шүтээн байдлаар хадгалах, гэрийн жавар үргээх дом заслын шинжтэй хэмээн итгэх заншил төдийгөөр уламжилж байна.

Дээрх баримтаас үзэхэд даяаршлын үеийн соёлын харилцаа нь чулуун тоглоомын дүр дүрслэл, үүрэг ач холбогдлыг өөрчилсөн нь илэрхий харагдаж байгаа ч тус тоглоомын домын болоод даллагын санаа нь уламжилсаар байна. Мөн “Үүчүүр”, “Хорло” зэрэг цагаан сарын бэлгэдэлт тоглоомууд нь хэлбэр агуулгын хувьд огт өөрчлөгдөлгүй, зөвхөн гар урлалын уламжлалт хийц болоод бүтээц эдийн хувьд өөрчлөгдөж байна.

### **Энэ бүхнээс дүгнэхэд:**

1. Монгол тоглоом наадам бол бурхны шашны дэлгэрлээс эхлээд манжийн ноёрхол, социализмын үзэл суртал болон даяаршлын үеийн соёлын өөрчлөлт зэрэгтэй удаа дараа тулгарсан түүхийн урт хугацаанд тоглоомын зарим нэр, хэл хэллэг, дүр дүрслэл нь нэмэн баяжиж, бүтэц хийцийн хувьд өөрчлөгдөн хувирч байгаа ч агуулга болоод тоглох журмын тухайд нэн тогтвортой хадгалагдаж ирсэн байна.
2. Монгол тоглоом нь энэтхэг, төвд, манж, хятад зэрэг бусад дорно дахины ард түмний соёлтой түүхийн урт хугацаанд харилцахдаа “бэлгэдэл” гэсэн шалгуураар шүүх зарчмаар тэмдэг бэлгэдлээ өөрчилж байсан өвөрмөц онцлогтой байна.
3. Монгол тоглоом нь социализмын болон даяаршлын үеийн соёлын өөрчлөлттэй огцом тулгарснаас зарим тоглоомын хувьд тэмдэг бэлгэдлээ өөрчлөн үлдэх арга

замыг хайж байгаа ч зарим тоглоомын хувьд мартагдах, нэгэн зүйл шүтээн болон царцаж үлдэх шинж ажиглагдаж байна.

The current Mongolian society thrives and ongoing cultural change exerts its influence on what games are played and the way they are played. This paper's aim is to show how the games were influenced in their patterns, representations and elements by the cultural changes in the periods of Buddhist expansion, Qing rule, socialism as well as modern times. Finally it explores symbolism within games as a possible way to connect the past with the present.

### SUMMARY

1. Mongolian traditional games have evolved with some new terms and patterns from a long way when the Buddhist expansion, Qing period, Socialist period and now globalizing world, but their content and rules of play have not changed.
2. Mongolian traditional games have changed the patterns used as 'symbolism' during our long historical and cultural relationship with India, China, Tibet, Manchuria and other oriental countries.
3. Some of Mongolian games facing challenges to stay alive and favorable with socialist period and now globalization and some of them will just stay as a memory that it was once a symbolic game.

### НОМЗҮЙ

1. Altanhota. (2000) *Ezene torgogud -un yosu jangsil-un oyilburi*. Uvurmohggoi
2. Боржигин хошууны товчоон\Говьсүмбэр аймаг байгуулагдсаны 20 жилийн ойд\ Боржигины түүхийг үлэмжилсэн нийтлэл уран сайхны ойллого, Товчоолсон Р. Батжаргал, МН Технологи хэвлэх үйлдвэрт хэвлэв. 2011
3. BNMAU-yn ugsaatny zui [Ethnography of Mongolia]. (1987) Tomus I. XIX-XX century. Edited by S. Badamhatan. Ulaanbaatar: Ulsyn hevlelyn gazar, p 432
4. Gongorjav, G. (2005) *Mongolchuudyn chuluun uv soyol* [Stone cultural heritage of Mongolia]. Ulaanbaatar: Monsudar hevlelyn gazar, p 427
5. Dulam, S. (1989) *Mongol domog zuin dur* [Charakters of Mongol myths]. Ulaanbaatar: Ulsyn hevlelyn gazar, p 192
6. Dulam, S. (2007) *Mongol belgedel zui* [Mongolian Symbolism]. Tomus II. Ulaanbaatar: Soyombo printing, p 389
7. Dulam, S. Nandinbilig, G. (2007) *Mongol aman zokhiolyn onol* [Theory of Mongol folklore]. Tomus I, Ulaanbaatar: Soyombo printing, p 389
8. Namjildorj, N. (1963) *Mongolyn holgot togloom* [Mongol games]. Tomus I. Ulaanbaatar: Ardyn cergyn hevleh uildver, p 225
9. Nandinbilig, G. (2008) "Mongol togloomyn zan uil, belgedel "[Symbol and ritual of Mongol games]. Nomadic Heritage Studies Museum Nationale Mongolia. Tomus YIII, Fasc 17. Ulaanbaatar: p 190-202

10. Nandinbilig, G. (2010) *Rituals of Mongol Games and Worship of the Spirit masters of Heaven, Earth and Water*. Travaux de Symposium International Le Livre. LA ROUMANIE. L EUROPE. Troisieme edition. 20-24 Septembre 2010. TOME III. La troisieme section- ETUDES EURO-ET AFRO-ASIATIQUES. Bibliotheque metropolitaine Bucarest. p 682-690
11. Nandinbilig, G. (2012) *The Tradition of Stone Games among Mongol Children*. The Intangible elements of culture in the Ethnoarchaeological Research. International conference on Ethnoarchaeology. Associazione Italiana di Ethnoarcheologia. 21, 22, 23 Novembre 2012. CNR- AULA CONVEGNI. PIAZZALE ALDO MORO, 7-ROMA. Italy. Europa