

*Ю. А. Кожина\**

## **Описание традиционных китайских игр и интеллектуальных забав в романе Ли Жучжэня «Цветы в зеркале»**

**АННОТАЦИЯ:** В статье рассматриваются традиционные китайские игры и развлечения, описанные в выдающемся произведении эпохи Цин — романе «Цветы в зеркале»; предпринимается попытка реконструировать наиболее популярные виды досуговой деятельности на основе их описаний, а также проанализировать значение данных сведений в романе для изучения духовной культуры Цинского Китая.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** «Цветы в зеркале», Ли Жучжэнь, эпоха Цин, традиционные китайские игры

Ученый роман, роман-сатира, роман-путешествие, но самое главное — роман, поднимающий женский вопрос, — многоплановость произведения «Цветы в зеркале» («Цзин хуа юань» 鏡花緣) Ли Жучжэня 李汝珍 (ок. 1763–1830) не только вызывала и продолжает вызывать интерес у большого числа исследователей в мире, но и делает его одним из ценнейших литературных произведений своего времени. Некогда обращавшее на себя внимание прежде всего благодаря прогрессивным взглядам автора и его передовым идеям, получившим воплощение в романе, это произведение теперь уже также является бесценным источником знаний о культуре конца эпохи Цин (1644–1911).

Видный китайский литератор, ученый и филолог Ли Жучжэнь был ярким представителем китайской прогрессивной интелли-

---

\* Кожина Юлия Андреевна, студент восточного факультета Санкт-Петербургского государственного университета, [juliacrack28@mail.ru](mailto:juliacrack28@mail.ru)

генции конца XVIII – начала XIX вв. Сведений о его жизни немного. Ли Жучжэнь был уроженцем уезда Дасин 大興 провинции Чжили 直隸 (сейчас — Хэбэй 河北), в 1782 г. переехал к своему старшему брату Ли Жухуану 李汝璜 в Хайчжоу 海州 (в современной провинции Цзянсу 江蘇), позже сдал экзамены на первую ученую степень *сюэца* и получил незначительную чиновничью должность (помощника уездного начальника *сяньчэн* 縣丞) в Хэнани 河南, где принимал участие в ремонте дамб на Хуанхэ, но вскоре ушел в отставку и вновь вернулся в Хайчжоу, где и прожил до конца своих дней.

Исследователи творчества Ли Жучжэня (Лу Синь 魯迅, Тань Чжэнби 譚正壁, Ли Чанчжи 李長之, У Сяожу 吳小如 и др.) особо отмечают высокий уровень образования писателя, которое позволило ему снискать славу крупного ученого-интеллектуала своего времени. Ли Жучжэнь обладал обширными познаниями во многих областях — в фонетике, живописи, каллиграфии, музыке, медицине, географии и др. [12, с. 109]. К его достижениям относят создание фонетического алфавита, внесение некоторых уточнений в традиционную фонетическую терминологию, написание ряда эссе по фонетике китайского языка и другим областям знаний. Об огромной эрудиции Ли Жучжэня свидетельствует и роман «Цветы в зеркале», над созданием которого он работал в течение нескольких лет между 1810 и 1825 гг. В 1828 г. выходит первое известное нам издание романа [7, с. 696].

В настоящее время роман переведен на русский, английский, немецкий, японский и другие языки. Роман Ли Жучжэня был и остается объектом исследования специалистов из разных стран. Изучение «Цветов в зеркале» в России началось с выходом в 1959 году его перевода на русский язык, выполненного коллективом, в который вошли: В. А. Вельгус, Г. О. Монзелер, О. Л. Фишман, И. Э. Циперович [7]. Следует отметить, что переводчиками романа был произведен ряд купюр в тех местах, где Ли Жучжэнь описывал различные китайские игры, музыкальные состязания, танцы, фехтование и т. д., так как они либо требуют многочисленных пояснительных комментариев для читателя и оттолкнули бы его, либо плохо поддаются переложению на иностранный язык, поскольку нередко предполагают обладание специальными познаниями в различных сферах китайской истории и культуры, многие факты и явления которых могут быть утрачены или с трудом установлены [7, с. 692–693]. К сожалению, несмотря на достаточно большую популярность романа и признание его выдающимся в Китае, в России он по сей день остается малоизвестным для

широкого круга читателей. Интерес исследователей к произведению быстро угас, исследования малочисленны и принадлежат узкому кругу авторов (О. Л. Фишман, Л. С. Скоробогатова, Л. Д. Позднеева, В. И. Семанов и др.). Наша публикация ставит задачей привлечь к нему внимание специалистов, занимающихся изучением игровой культуры императорского Китая и способных найти в нем ценный источник полезных для науки сведений. Кроме того, мы предпримем попытку ввести в научный оборот тот материал, который был купирован переводчиками.

Краткое содержание романа сводится к следующему. Императрица У-хоу 武后<sup>1</sup>, любительница власти и веселья, одним зимним днем в нарушение законов природы решает приказать всем цветам расцвести. Не осмеливаясь перечить ей, феи цветов приступают к выполнению ее воли. В наказание небесный владыка ссылает фей цветов и их богиню в мир людей. Там они рождаются в различных уголках Китая и за его пределами и вырастают одаренными девушками. Богиня Цветов становится дочерью ученого мужа Тан Ао 唐敖 и получает имя Тан Сяошань 唐小山. Она отправляется на поиски отца, решившего после многочисленных путешествий по заморским странам, знакомств с чужими порядками и обычаями, встреч с земными воплощениями фей, скрыться от мирской суеты в горах небожителей на острове Малый Пэнлай (*Сяо Пэнлай шань* 小蓬萊山). Прибыв на остров, девушка находит послание, в котором отец велит ей вернуться домой и готовиться к государственным экзаменам. Тан Ао со своими многочисленными друзьями готовится и сдает экзамены. Празднуя успех, они предаются различным играм и забавам. После пиршества девушка вновь отправляется на остров к отцу и остается там. Роман завершается эпилогом, в котором против У-хоу поднимается восстание, завершившееся ее свержением и передачей трона законному императору.

Основной площадкой для описания различных традиционных китайских игр и увеселений становится именно та часть романа, где автором подробно описывается торжество, устроенное в честь успешной сдачи героинями государственных экзаменов. Иллюстри-

---

<sup>1</sup> У-хоу — У Цзэ-тянь 武則天 (годы жизни: 624–705). Единственная женщина-правитель в истории Китая, принявшая титул «император» (*хуан-ди* 皇帝). Правила сначала как императрица (*хуан-хоу* 皇后) при супруге императоре Гао-цзуне 高宗 (650–683), потом — в качестве регентши при малолетних сыновьях императорах Чжун-цзуне 中宗 (684) и Жуй-цзуне 睿宗 (684–690), а затем — самовластно (690–705).

руя досуг девушек и рассказывая об их развлечениях, автор не только характеризует их образы, но и в деталях описывает жизненный уклад современного ему общества [11, с. 86]. Стоит отметить, что разным играм в романе уделяется неодинаковое внимание: автор вплетает в канву повествования как краткие упоминания игр и забав, так и более подробные их описания, порой дополненные рассуждениями о происхождении игр, их связи с обрядовой деятельностью и т. д. На содержание изложения влияют как личный интерес и предпочтения автора, так и роль, которую играет та или иная досуговая деятельность в раскрытии характера героинь произведения.

Так, если обратиться к спортивным забавам, упоминаемым в романе, можно заметить, что игра «подбрасывание мяча» (*паоцю* 抛球) хотя и обозначается автором в названии главы «...抛氣球園內舞花鞋» «...в саду подбрасывают [надутый] воздухом мяч и танцуют в расшитых туфлях» (глава 80), все же по неизвестной причине описывается скупо. Ли Жучжэнь посвящает ей всего лишь небольшой абзац, из которого мы узнаем, что это простая и веселая забава с подбрасыванием мяча, не отягощенная сложными правилами, играть в которую можно в любом месте [8, с. 350]. Игра *паоцю* была издревле популярна в Китае и особенно нравилась молодым девушкам и женщинам. Она не только позволяла развеять скуку, но также служила своего рода физической разминкой. Мяч, который использовался в игре, изготавливали из разноцветных шелковых ниток [13, с. 136].

Немногом большее внимание автор уделяет «метанию в кувшин» (*тоуху* 投壺), одной из старейших ритуально-игровых практик. «Метание в кувшин» было популярным развлечением китайской аристократии, ученые мужи часто практиковали его во время пиров и застолий. «Как и многие другие явления культурно-исторического характера, истоки этой игры также можно проследить в культуре Древнего Китая — оно упоминается в “Книге ритуалов” (“Ли цзи”). Известно, что в Китае оно существовало еще в I тыс. до н. э...» [3, с. 67]. Согласно правилам, хозяин и гость должны были поочередно метать в установленный на определенном расстоянии (от 5 до 9 *чи*<sup>2</sup>, т.е. от 150 до 270 см) кувшин некоторое количество стрел без наконечников. Тот, кто попал в кувшин большее количество раз, побеждал, проигравший в качестве штрафа пил вино. Со временем игра трансформировалась: изменялось количество стрел, форма и высота кувшина, усложнялись правила (стрелы метали вслепую в кувшин, установлен-

---

<sup>2</sup> Китайская мера длины, приблизительно равна 30 см.

ный за ширмой, играли стоя спиной по направлению к кувшину, старались метать стрелу так, чтобы она выпала из сосуда и снова оказалась в руках игрока и др.) [6, с. 153]. Тенденцию к усложнению правил игры мы можем наблюдать и в романе в главе 74.

Еще более обширными в произведении являются описания, связанные со стрельбой из лука (глава 79). Здесь автор устами одной из героинь романа излагает читателю сведения по теории стрельбы из лука: в своем стихотворении Я Лань рассказывает подругам о том, в каком именно положении нужно стоять, как правильно держать лук, как стрелять из него разными способами, рассуждает о пользе упражнений с луком для здоровья [11, с. 81]. Девушка также показывает на практике, насколько высоко ее искусство владения луком, после чего вместе с несколькими подругами они устраивают шутовское соревнование, веселятся и демонстрируют друг другу, чему научились. В описанном выше фрагменте мы можем увидеть отражение сведений о еще одном виде досуговой деятельности, популярном в эпоху Цин.

Из развлечений другого рода, стоит отметить, что достаточно большое место в описании времяпрепровождения молодых девушек отведено практике *цзюлин* 酒令 («винный/застольный приказ»), которая с древних времен являлась непременным атрибутом празднеств и пиршеств в Китае. «Во время таких застолий с помощью “винных приказов” регулировались мысли и чувства людей, особым образом осуществлялось общение между собравшимися, создавалась радостная и легкая обстановка, — словом, “приказ” выполнял функцию своеобразного культурного времяпрепровождения» [2, с. 176–177]. Данный вид культурного досуга представляет собой разновидность литературных игр, главным отличительным элементом которой являлась система шуточных наказаний, представляющая собой «штрафы вином» (т. е. на проигравшего/нарушившего установленное правило игрока накладывался штраф вином, и он должен был выпивать некоторое количество вина). В игре был задействован определенный инструментарий: бирки, кубики, карты, кости домино и др. «Обычно для “винных приказов” делались специальные колоды карт, на которых указывалась стоимость и изображался какой-либо исторический или литературный персонаж. При этом обязательным элементом карты становилась надпись — яркая цитата из пьесы, стихотворения, романа, имеющая отношение к картинке. Игра обычно строилась на угадывании литературных ассоциаций, возникающих при вытаскивании той или иной карты» [3, с. 67].

Получив широкое распространение в эпоху Тан (618–907), это развлечение со временем обрело две формы: первую — более простую и распространенную среди простонародья, и вторую — сугубо элитарную форму, которая требовала от участников глубокого знания классического философского и литературного наследия («Во многих таких заданиях-“приказах” упоминались знаменитые стихотворные шедевры, цитаты из древних канонов и историко-философских памятников, наименования песенных мотивов, сюжеты знаменитых драм, изречения из официального календаря и проч.» [4 с. 93]). В романе Ли Жучжэнем оказывается раскрыта именно вторая, элитарная форма *цзюлин*: он описывает около десятка различных «приказов», подразумевающих использование игроками определенных знаний, касающихся основ традиционной культуры. Также в романе встречаются «приказы» с цитатами из «Четверокнижия»<sup>3</sup>, стихотворные «приказы», «приказы» с исправлением иероглифа и др. Можно предположить, что частое приведение в романе описаний данного вида культурного досуга говорит о его широком распространении в Китае [11, с. 90]. Подобные интеллектуальные развлечения являлись не только неотъемлемой частью традиционной культуры китайского общества, но и «отражением целого пласта литературного наследия древнего Китая» [2, с. 177]. И хотя нельзя не брать в расчет мнение некоторых исследователей, полагающих, что подробные сложные описания высокоинтеллектуальных игр утяжеляют повествование, отвлекая читателя от основного сюжета повествования и утомляя его однообразием и замысловатостью [1, с. 12], затрудняют перевод романа на иностранные языки, тем не менее они играют важную роль в создании образов героинь и также являются для нас сегодня ценным источником сведений о духовной культуре Китая второй половины эпохи Цин, времени, когда жил и творил Ли Жучжэнь.

Особого внимания заслуживает описание в романе игры в облавные шашки 围棋 *вэйци*. Облавные шашки — древняя настольная игра, которая «наряду с каллиграфией, живописью, поэзией и игрой на цитре, входила в число занятий, традиционно считавшихся благородными развлечениями ученых, важной формой досуга и четырьмя главными ипостасями “человека культуры” 文人

---

<sup>3</sup> Свод конфуцианских канонических текстов: «Лунь юй» 論語 («Суждения и беседы»), «Мэн-цзы» 孟子 и две главы из канона «Ли цзи» 禮記 («Записки о ритуале») — «Да сюэ» 大學 («Великое учение») и «Чжун юн» 中庸 («Срединность и постоянство»).

*вэнь-жэнь»* [2, с. 49]. Иллюстрируя досуг героинь, Ли Жучжэнь не мог обойти стороной эту важнейшую для китайской культуры игру, которая не только представляет собой разновидность традиционных китайских искусств, но и является отличным средством для тренировки рационального мышления и логики. Кроме того, настоящих мастеров этой игры всегда уважали в китайском обществе, «сравнивая их талант с искусством небожителей» [2, с. 48], что послужило одним из ключевых факторов для акцентирования эрудированности героинь, описанных в романе в качестве знатоков этой игры.

Азартные игры также находят свое место в романе. Как и в случае с остальными играми, некоторые из них описаны подробнее других. Так, Ли Жучжэнь разъясняет правила и хитрости, применяемые в карточных играх «десять очков» *шиху* 十湖 и «тратить очки» *хуаху* 花湖 (глава 74), повествует читателю об истории игры *мадяо* 馬吊, являющейся предшественницей и прототипом современного *мацзяна* 麻將 (глава 73), рассуждает о скрытом смысле игры «двойная шестерка» *шуанлю* 雙六 (другой вариант названия — «двенадцать» *шуанлу* 雙陸) и раскрывает его с точки зрения конфуцианской морали (глава 74), однако такой популярный в древности вид игры в кости, как игра *чуту* 樗蒲, остается лишь упомянутым вскользь (глава 90). Приведем краткие сведения об упомянутых выше играх. *Хуаху* происходит от разновидности костяного домино 骨牌 *зунтай*. Эта карточная игра была популярна в эпоху Мин (1368–1644) и в начале Цин. Прародитель «десяти очков» *шиху* — игра *мадяо*, о которой речь пойдет далее. Обе игры пришли в упадок после того, как в эпоху Цин широкое распространение получила настольная игра *мацзян*. Со временем правила *хуаху* и *шиху* забылись и были почти полностью утрачены, однако благодаря Ли Жучжэню и его роману сегодня мы можем ознакомиться с кратким описанием одной из них: есть три масти карт: в игре участвуют четыре человека, ведущий и простые игроки по очереди берут себе по 31 карте (всего — 125 карт), карты делятся на «постные» *су* 素 и «скоромные» *хунь* 葷. Тот, кто первым соберет 10 и больше карт *хунь*, — выигрывает [9, с. 435].

*Мадяо* — карточная игра, сформировавшаяся во время годов Тяньци 天啓 «Небесное руководство» эпохи Мин (с 1621 по 1627). Игра быстро завоевала широкую популярность и была особенно популярна среди чиновничества. Просуществовала вплоть до периода правления императора под девизом Цяньлун 乾隆 «Непоколебимое и славное» (с 1736 по 1795). Правила игры описаны во многих трудах: четверо игроков по очереди ходят, берут карты,

карта большего достоинства бьёт карту меньшего достоинства. *Шуанлю* — шашечная игра, которая своим происхождением обязана смешению древней исконно китайской игры в шашки с выбросом счетной бирки *любо* 六博 с проникшей в Китай из Индии игрой *болосай* 波羅塞 [11, с. 95]. *Шуанлю* имела широкое хождение в эпоху Южных и Северных династий. Просуществовала до конца эпохи Цин. Существует целый ряд источников сведений об этой игре, не последнее место среди них занимает и роман Ли Жучжэня. В распоряжении у каждого из игроков в *шуанлю* был комплект из двух костей (у каждого), шашек и игровой расчерченной доски. Игроки поочередно бросали кубик и передвигали на игровой доске свои шашки согласно выпавшему на костях числу. Победителем оказывался тот, кому первым удалось переместить все свои шашки на последнюю шестую линию [9, с. 441]. *Чуну* — популярный в древности вид игры в кости. Другое название игры — «игра пяти дощечек» у *му чжи си* 五木之戲. Появилась в конце эпохи Хань (206 до н. э. – 220 н. э.), существовала вплоть до Тан. Основные правила игры сводятся к следующему: игроки поочередно встряхивали кости (роль которых тогда выполняли пять дощечек) в стакане, после чего выбрасывали их на стол и перемещали одну из своих шести шашек согласно выпавшей комбинации. Цель игры — первым довести свои шашки до «финиша» [11, с. 97–98].

Многие из описанных в романе игр со временем были упрощены или трансформировались в другие. Стоит также особо подчеркнуть важность описаний тех из них, что сегодня считаются утраченными. Так, например, «двойная шестерка» (*шуанлю*), широко распространенная в эпохи Мин и Цин (XIV–XVIII вв.), со временем заметно утратила свою популярность, а впоследствии и вовсе исчезла [5, с. 91].

Вышеперечисленные игры и забавы — это далеко не весь список развлечений, упомянутых в романе, тем не менее они дают ясное представление о характерах героинь романа, а также о культурно-досуговой деятельности цинского общества. По мнению исследователей, подобные сведения в романе «Цветы в зеркале» могут представлять немалую ценность не только для фольклористов, но и для специалистов смежных дисциплин, поскольку их изучение имеет значение как для реконструкции культурных реалий прошлого, так и для правильного понимания культурных ориентиров людей той эпохи [10, с. 333].



## Источники и литература

1. Ван Ци-чжоу 王齐洲. Лунь «Цзин хуа юань» юй циндай цайсюэ сяшо 论《镜花缘》与清代才学小说 (К вопросу о «Цветях в зеркале» и романах о талантливых и образованных эпохи Цин) // Нэйцзян шифань сюэюань сюэбао 内江师范学院学报 (Вестник Нэйцзянского педагогического института). Нэйцзян, 2013 (№11).

2. Войтишек Е. Э. Игровые традиции в духовной культуре стран Восточной Азии (Китай, Корея, Япония). Новосибирск, 2009.

3. Войтишек Е. Э., Евтушенко А. А., Лосева Е. С. К вопросу о взаимовлиянии игровых традиций в духовной культуре Китая, Кореи и Японии // Вестник НГУ. Серия: История, филология. Том 7, выпуск 4. Новосибирск, 2008.

4. Войтишек Е. Э., Кудинова М. А., Шмакова А. С. Игровые традиции и ритуальное винопитие в культуре народов Восточной Азии // Вестник НГУ. Серия: История, филология. Том 14, выпуск 4. Новосибирск, 2015.

5. Войтишек Е. Э., Половникова Е. В. История японской игры сугороку в контексте развития настольных стратегических игр Азии // Вестник НГУ. Серия: История, филология. 2009. Т. 8. Вып. 4. С. 88–96.

6. Крюков М. В., Малявин В. В., Софронов М. В. Китайский этнос на пороге средних веков. М.: 1979.

7. Ли Жу-чжэнь. Цветы в зеркале / Пер. с кит. М.–Л.: АН СССР, 1959.

8. Ли Жучжэнь 李汝珍. Цзин хуа юань 镜花缘 (Цветы в зеркале) / Под ред. Чжун Шу 钟书. Шанхай: Шанхай дасюэ чубаньшэ 上海大学出版社, 2017.

9. Ли Жучжэнь 李汝珍. Цзин хуа юань 镜花缘 (Цветы в зеркале) / У чжаньай юэду бань 无障碍阅读版. Издание «Чтение без препятствий». Пекин: Чжунго хуабао чубаньшэ 中国画报出版社, 2017.

10. Лю Шитань 刘世潭. «Цзин хуа юань» чжун Хайчжоу дицуй миньсу дэ мяосе 《镜花缘》中海州地区民俗的描写 (Описание народных нравов и обычаев Хайчжоу в романе «Цветы в зеркале») // «Цзин хуа юань» яньцзю луньвэнь сюань 镜花缘研究论文选 (Избранные статьи о «Цветях в зеркале»). Ляньюньган: «Цзин хуа юань» яньцзюхуэй 《镜花缘》研究会出版社, 1997. С. 332–337.

11. Сюй Юнбинь 徐永斌. Хуашо Ли Жучжэнь 话说李汝珍 (Говоря о Ли Жучжэне). Нанкин: Цзянсу жэньминь чубаньшэ 江苏人民出版社, 2011.

12. Фишман О. Л. Китайский сатирический роман. М.: Издательство «Наука», 1966.

13. Чжоу Сяолин, Лян Куй, Цай Чжидун 周小林, 梁奎, 蔡治东. «Цзин хуа юань» чжун дэ нюйсин тиюй юси 《镜花缘》中的女性体育游戏 (Женские спортивные игры в романе «Цветы в зеркале»). Нанкин: Наньцзин шифань дасюэ чубаньшэ 南京师范大学出版社, 2011. С. 135-137.

*Iuliia A. Kozhina*\*

**Description of Traditional Chinese Games and Intellectual Amusements in Li Ruzhen's Novel «Flowers in the Mirror»**

**ABSTRACT:** The article deals with traditional Chinese games and amusements described in the outstanding literary work of the Qing dynasty, the novel «Flowers in the Mirror»; the author also tries to reconstruct the most popular forms of leisure activity on the basis of their descriptions, as well as to analyze the significance of these descriptions in the novel for the study of spiritual culture of the China's Qing dynasty.

**KEYWORDS:** «Flowers in the Mirror», Li Ruzhen, Qing dynasty, traditional Chinese games and amusements

---

\* Kozhina Iuliia Andreevna, Undergraduate Student, St. Petersburg State University, juliacrack28@mail.ru