

Е. Э. Войтишек

Новосибирский государственный университет,
Институт востоковедения РАН

DOI 10.34887/PV.2023.77.83.010

КОРЕЙСКАЯ ИГРА ЮННОРИ (ЮТ) В ГАДАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКЕ ВОСТОЧНОЙ АЗИИ

Тесная взаимосвязь игры, ритуальных и гадательных практик составляет одну из ярких особенностей традиционной культуры стран Восточной Азии. Игровое поведение часто определяет специфику ритуала, являясь неперенной частью празднично-календарной обрядности, религиозно-магических и гадательных манипуляций.

В странах Восточной Азии история гадательных практик уходит в глубь веков. Она связана, прежде всего, с древней китайской традицией гадания на черепаших панцирях и лопаточных костях крупного рогатого скота, а также манипуляциями на основе «И цзин» (易經 «Книга перемен») с помощью стеблей тысячелистника или монет¹. Археологические источники, естественнонаучные материалы и немногочисленные письменные памятники свидетельствуют, что впоследствии на Корейском полуострове и Японском архипелаге также практиковалось гадание по трещинам прокаленных панцирей морских черепах (а впоследствии и по китайскому «И цзину») ². Такие гадательные практики со временем прочно интегрировались в госу-

¹ См.: Еремеев В. Е. Символы и числа «Книги перемен». М., 2005.

² Среди причин, обусловивших постепенное исчезновение гадательных ритуалов 龜卜 с панцирями черепах, можно отметить устный характер передачи сакральной информации, сокращение количества людей, обладающих подобными навыками, а также сложную технологию гадания. Именно устная (сакрализованная) форма передачи информации предопределила крайнее малое количество упоминаний об этом способе гадания в письменных источниках. Гадательные практики с панцирем красной морской черепахи (赤海亀 *акаумигамэ*, лат. *Caretta caretta*) сохранились до настоящего времени на Японском архипелаге в районе префектуры Нагасаки, на острове Цусима в Цусимском проливе. На территории святилища Икадзутти 雷神社 представители рода Иваса 岩佐家 из Цусима, наследуя древние гадательные традиции, передают приемы манипуляций с панцирями черепах (龜卜伝義抄 *кибоку дэнгисё*). Представители рода до сих пор участвуют в различных фестивалях в 3-й день лунного Нового года. В древности гадатели острова Цусима вместе с оракулами из Ики и Идзу участвовали в ритуалах императорского двора, в период Эдо (XVII—XVIII вв.) прорицатели из Цусима считали этот способ важной техникой при прогнозировании политических тенденций и предсказании стихийных бедствий. На сегодняшний день это единственное место, где практикуют гадания на панцирях черепах. См.: URL: <https://shrineheritager.com/ikazuchi-shrine/>; URL: <https://www.tsushima-net.org/event/sanzoro-matsuri/> (дата обращения 03.05.2023).

дарственную систему, способствуя монополизации власти и укреплению роли высшего духовенства¹. При этом очевидно, что уже в древности и раннем средневековье гадательно-магические культы не должны были исчерпываться такими трудозатратными манипуляциями, как прокалывание панцирей черепах или лопаточных костей — для повседневной жизни требовались более упрощенные ритуалы².

Для такой цели вполне подходили кости, палочки, ракушки, орехи, бусины, кубики и другой мелкий инвентарь. Различные операции с этими предметами на фоне религиозно-магических представлений способствовали появлению и развитию специфических игровых, ритуальных и гадательных практик, на основе которых позднее развились многие развлекательные игры в Китае, Корее и Японии.

К категории самых загадочных игр, объединяющих многих народы обширной территории Восточной Азии, относятся азартные игры с костями, кубиками и палочками, длительная эволюция которых привела к их существенному размежеванию. Речь идет о китайской азартной игре *шуну* с пятью костями, весьма популярной во времена Поздней Хань (I—III вв.) и восходящей к древней шашечной игре 六博 *любо* («шестерка») с шестью бамбуковыми палочками³.

¹ По утверждению профессора Кокубун Ацуси, японского специалиста из университета Тиба, масштабы монополизации процесса гадания со стороны государства со временем постепенно уменьшались. Что касается древней истории Японского архипелага, то в период Яёй (III в. до н. э.—III в. н. э.) обычай гадания по лопаткам оленя строго контролировался верховной властью; со второй половины периода Кофун (VI—VII вв.), когда появилась техника прокалывания панциря черепах, обрядовая деятельность также проходила при поддержке государственной власти; начиная с IX в. такая поддержка начинает ослабляться. Это предположение подтверждается археологическими материалами: вместе с развитием форм и методов гадания просматривается тенденция к огрублению изделий (например, появляются сверла и буры неправильной прямоугольной формы), вместо черепаших панцирей используются тонкие пластины. Судя по историческим документам, способ гравирования также постепенно упрощается: вместо просверливания отверстий начинают наносить на пластины знаки тушью. В средневековый период способы гадания были уже в значительной мере формализованы. См.: 國分篤志・史料・神事にみるト占の手法 —考古資料との比較を中心に (Кокубун Ацуси. Методы гадания в исторических материалах и религиозных практиках (в сравнении с археологическими источниками) // Исследовательские проекты, 2014. URL: https://opac.ll.chiba-u.jp/da/curator/100266/BA31027730_290_p099_КОК.pdf (дата обращения 03.05.2023).

² Войтишек Е. Э., Агекян А. А. Древние гадательные практики в Японии: сакральные и игровые функции // Япония: цивилизация, культура, язык. Коллективная монография. СПб., 2022. С. 336—342.

³ *Шуну* 樗蒲 / 擲菰 — древняя китайская азартная игра. На плоской доске бросали пять деревянных брусков, а фишки продвигали в зависимости от выпавших значений. Происхождение игры *шуну* неясно, хотя она упоминается во многих китайских источниках: в энциклопедии «И вэнь лэй цзюй» (藝文類聚 «Классифи-

Есть даже предположение, что эта игра развилась из древнеиндийского развлечения *пачиси*, в арсенал которого входило игровое поле в виде креста и 5—7 раковин каури, которые подбрасывали, чтобы определить число клеток для продвижения фишек.

В ряде китайских памятников эпох Суй (581—618) и Тан (618—907) есть упоминания и даже описания игр *шуту* и игр с пятью деревянными продолговатыми брусками-палочками (кит. *у му* 五木, букв.: ‘пять деревяшек’), которые подбрасывали на доске как кубики — с целью определения ходов для продвижения своих фигур¹. Стороны таких палочек окрашивали в черный и белый цвета. У двух из пяти таких палочек на белой стороне был нарисован иероглиф *чжи* (雉 «фазан»), а на черной стороне был нанесен знак *ню* (牛 «бык») или *ду* (犢 «теленок»). Соответственно, в зависимости от цвета и символа, выпавшего на брусках, получались разные комбинации, которым соответствовало определенное количество очков. Вместе с замещением азартной, а потому часто запрещаемой игры *шуту* другими вариантами развлечений, а также ее перемещением в соседние регионы происходила и трансформация игрового инвентаря. Кроме деревянных брусков широко использовались кости и бивни животных, разные виды яшмы и нефрита, плоды и семена растений. Менялись размеры и форма брусков, их количество. Еще к концу эпохи Тан бруски в таких играх превратились в шестигранные кубики, а их число сократилось до двух. О подобных играх с брусками и кубиками («двойная шестерка», или «двенадцать», «дважды шесть», то есть 雙六 кит. *шуанлю*, 雙六 кор. *ссаньюк*, 双六 яп. *сугороку*) есть масса

пированное собрание произведений искусства и литературы»), составленной под редакцией Оуян Сюня (歐陽詢, 557—641) в 624 г.; в своде «Тай пин юй лань» (太平御覽 «Императорское обозрение годов Тай-пин»), составленном в 983 г. группой ученых под руководством Ли Фана (李昉, 925—996); др. См. URL: <https://ja.wikipedia.org/wiki/樗蒲> (дата обращения 20.02.2023). О происхождении и истории китайских азартных иг *шуту* и *любо*, а также их корейских и японских вариантов (雙六 *ссаньюк*, 双六 *сугороку*, 盤双六 *бан-сугороку*) см.: *Войтишек Е. Э.* Игровые традиции в духовной культуре стран Восточной Азии (Китай, Корея, Япония). Новосибирск, 2011. С. 44—50.

¹ Прежде всего, имеется в виду историческая хроника империи Суй — «Суй шу» 隋書, где было отмечено, что в эти игры играли в «корейском государстве Пэкче 百濟» и «японской стране людей Ва 倭». См.: URL: <https://ja.wikipedia.org/wiki/樗蒲> (дата обращения 20.02.2023). Кроме того, эти игры упоминались в сочинениях видных литераторов эпохи Тан. См., например, «У му цзин» (五木經 «Канон игры в пять деревяшек»), составленный Ли Ао (李翱 772—841), а также последнюю цзюань «Тан го ши бу» (唐國史補 «Дополнения к истории танского государства»), принадлежащую кисти Ли Чжао (李肇?—836). Тексты сочинений см. на электронных ресурсах: URL: <https://ctext.org/library.pl?if=gb&file=83903&page=50>; <https://zh.wikisource.org/wiki/唐國史補/卷下> (дата обращения 25.02.2023).

упоминаний в специальной, эссеистической и художественной литературе Китая, Кореи и Японии¹.

Исчезнув в Китае с приходом маньчжурской династии Цин (1644—1911), игры с палочками приобрели необыкновенную популярность на территории Корейского полуострова, к настоящему времени превратившись там в подлинное национальное развлечение — в игру **윷놀이** юннори с четырьмя деревянными палочками.

Игровое поле представляет собой ровную доску, яркий кусок ткани или бумаги с особыми метками, которые символизируют небесные тела, звезды, землю, небо. Двигаясь по игровому полю, игроки проводят свои фишки через четыре времени года. Играющие поочередно бросают четыре плосковыпуклые палочки (ют). В зависимости от сочетаний разных сторон четырех палочек возможны пять комбинаций, соответствующих числу ходов и символически обозначаемых разными животными (свинья, собака, баран, бык, конь). Цель игры состоит в том, чтобы быстрее провести свои фишки через все поле и вернуть их на исходную позицию².



Корейская игра юннори (搏 ют, чок).

Из коллекции Е. Э. Войтишек, фото Е. Э. Войтишек (2009)

По всей вероятности, о различных вариантах этой игры было хорошо известно и в древней Японии — неслучайны неоднократные

¹ См.: *Войтишек Е. Э.* Игровые традиции в духовной культуре стран Восточной Азии. С. 45—50.

² См. подробнее в кн.: *Войтишек Е. Э.* Указ. соч. С. 61—63.

упоминания игр в «двойную шестерку» *сугороку* и настольного ее варианта на доске 盤双六 *бан-сугороку*, а также игры 樗蒲 *тёбо* (加利宇知 *кариути*, букв. «бросать палочки») в древних литературных памятниках и исторических документах. Японскими археологами в 80—90-гг. XX в. были найдены также вещественные свидетельства бытования этой игры на архипелаге: в Нара, в префектурах Акита, Миэ, Иватэ, Ниигата (общей сложностью в шести местах Японии) обнаружили обломки керамических чаш VIII в., на дне которых явно видны рисунки для игры *тёбо*, напоминающие схемы игрового поля популярной игры *юннори*, в которую до сих пор играют жители Корейского полуострова¹. Обнаружение артефактов, подтверждающих гипотезу существования игры, упомянутой в историко-литературных памятниках глубокой древности, является большой удачей для историков, филологов, искусствоведов и археологов, поскольку эти находки лишней раз свидетельствуют о наличии длительных культурных контактов в регионе.

В древнейшей японской антологии «Манъё:сю:» (萬葉集 «Собрание мириад листьев»), объединяющей фольклорные тексты, стихотворения придворных и провинциальных поэтов VII—VIII вв., также были выявлены сочетания иероглифов, обозначающих комбинации игральные костей в корейской игре *юннори*. Это свидетельствует о том, что к VIII в. игра уже проникла на Японские острова, где могла быть преобразована в похожую настольную игру с особенностями, характерными для местной игровой традиции. С другой стороны, можно интерпретировать эти строки и как намек на древние гадательные манипуляции с использованием игральные костей. Уместно предположить, что чтение иероглифов в «Манъё:сю:» связано не только с проникновением и заимствованием корейской игры, но и со знакомством японского чиновничества с особенностями материковых способов гадания².

Известный японский антрополог и специалист по истории игр Масукава Ко:ити (増川宏一, 1930—2021), описывая восточноазиат-

¹ Согласно материалам японских информационных сайтов об исследованиях обнаруженных артефактов. См.: URL: https://www.nikkei.com/article/DGXLASD G21H70_R20C15A5CR8000/; URL: https://www.nikkei.com/article/DGKKASD G21H70_R20C15A5CR8000/; URL: <https://nozomi.2ch.sc/test/read.cgi/liveplus/1432273573/>; URL: <http://tunkufc2543.blog.fc2.com/blog-entry-7855.html> (дата обращения 09.03.2023).

² Имеются в виду названия комбинаций выпавших при броске палочек (яп. 三伏一向 *цуку*, 一伏三向 *коро*, 諸伏 *манимани*), самих палочек (яп. 切木四, 折木四 *кари*), а также обозначения того или иного предсказания. См.: 小田祐樹. 奈良時代の盤上遊戯に関する新発見 (Ода Юки. Новый взгляд на настольные игры периода Нара). 2015. URL: http://repository.nabunken.go.jp/dspace/bitstream/11177/3364/1/20150521_h_yuugi.pdf (дата обращения 01.03.2023).

ские гадательные практики, повлиявшие на становление японских, упоминает наличие в Корее следующего типа гадания. В нем использовались четыре деревянных бруска полуцилиндрической формы, которые бросали три раза подряд. Игровые комбинации, не раз упомянутые в антологии «Манъё:сю:», предполагали три варианта выпавших палочек: 三伏一向 (три стороны выпуклые, одна плоская), 一伏三向 (одна сторона выпуклая, три стороны плоские), 諸伏 (все стороны выпуклые). Всем этим комбинациям соответствовали предсказания с соответствующими названиями (徒 «последователь», 杰 «герой», 牟 «присваивать») ¹.

Этот сложный тип гадания, при котором вероятность перечисленных раскладов была незначительной, на Корейском полуострове не сохранился, но можно предположить, что он существовал параллельно с другой системой, где учитывались все возможные гадательные комбинации.

К тому же в эпоху Чосон в Корее (XIV—XX вв.) существовали ритуалы гадания, когда в канун новогодних праздников с помощью «Книги лунного юта» почтенные старцы по расположению четырех палочек гадали неженатым юношам о судьбе в Новом году ². По всей вероятности, эти ритуалы являлись отражением древних ритуальных и гадательных практик, распространенных на территории Восточной Азии.

В современной бытовой культуре Кореи (и частично Китая) до сих пор практикуют старинный способ гадания при помощи четырех деревянных палочек. Само название этого способа (柶占 кит. *Сычжань*, кор. *соджом*) указывает на технику гадания, когда бросают четыре деревянных бруска и по выпавшей комбинации выпуклых и плоских сторон определяют судьбу ³. Возможно, этот тип гадания в древности практиковали и в Японии.

¹ 増川宏一。さいころ (*Масукава Коути*. Сайкоро. Кубик сайкоро). Токио, 1992. С. 48.

² Календарные обычаи и обряды народов Восточной Азии: Новый год / Отв. ред. Р. Ш. Джарылгасинова, М. В. Крюков. М., 1985. С. 106.

³ В современных южнокорейских и китайских работах по этому вопросу упоминаются труды известного корейского чиновника эпохи Чосон — историка, писателя, поэта и этнографа Ю Дык-гона (柳德恭 1748—1807). Будучи жителем северной части Кореи, он часто путешествовал в Китай и у себя на родине прославился как знаток и популяризатор «ханьской науки». Особенно примечательна его книга «Цзин ду цза чжи» (京都杂志 «Разные записи о столице»), где зафиксировано много обычаев и традиций эпохи Чосон, распространенных в городской среде Сеула. В двух томах этого сочинения даны подробные записи о жилище, еде, одежде, ритуалах и обычаях жителей столицы на протяжении всего календарного года. В описании новогодних обычаев и культов фигурируют как раз подробные записи ритуалов гадания с палочками *юннори*. См., например, ма-

Правила гадания сводятся к следующему. Все четыре палочки (кор. *юннори*) бросают три раза и записывают выпавшие комбинации, затем по специальной таблице определяют значение, где могут быть как счастливые, так и несчастливые предсказания. В отличие от игры, где возможны пять комбинаций, соответствующих числу ходов и символически обозначаемых разными животными (свинья, собака, баран, бык, конь)¹, в гадании объединены комбинации «бык» (*ют*) и «конь» (*мо*). В связи с этим учитываются четыре комбинации, где цифры от 1 до 4 соответствуют следующим вариантам выпавших игральных палочек:

1) — 도 *то* «свинья» (из четырех палочек только одна упала плоской стороной вверх);

2) — 개 *кэ* «собака» (из четырех палочек две упали плоской стороной вверх);

3) — 길 *коль* «баран» (из четырех палочек три упали плоской стороной вверх);

4) — 윗/모 *ют/мо* «бык» / «конь» (*ют* — все палочки упали плоской стороной вверх, *мо* — все палочки оказались плоской стороной вниз).

Например, комбинация палочек 121 («свинья» — «собака» — «свинья») означает «большая вода течет вспять» 大水逆流; комбинация 133 («свинья» — «баран» — «баран») означает «дракон погружается в большое море» 龍入大海; сочетание 232 («собака» — «баран» — «собака») означает «получить лекарство от тяжелого недуга» 重病得藥; сочетание 324 («баран» — «собака» — «бык») указывает на ситуацию, когда «кошка получает мышшь» 貓兒得鼠 и т. п. Примером счастливой комбинации является сочетание 112 («свинья» — «свинья» — «собака»), что означает «мышшь проникает в кладовую» 鼠入倉中, а примером несчастливой комбинации можно считать сочетание 141 («свинья» — «бык» — «свинья»), что означает «у дерева нет корней» 樹木無根.

териалы информационных порталов Республики Корея и Китая: URL: <https://m.terms.naver.com/entry.naver?docId=566433&cid=46670&categoryId=46670>; URL: https://m.thepaper.cn/baijiahao_3778736; URL: <https://baike.baidu.com/item/京都杂志/22904031?fr=aladdin> (дата обращения 06.05.2023).

¹ Числовые значения, соответствующие этим животным (от 1 до 5), имеют отношение к традиционным представлениям об их движении и скорости, с которой они передвигались. Так, неповоротливая свинья двигается мало, соответственно, игроки передвигают свои фишки только на один ход. Конь, напротив, является самым быстроногим животным, поэтому фишки передвигают сразу на пять позиций. Относительно этих образов животных есть разные версии, но, вероятно, все они когда-то представляли собой тотемы древних родов, а ко времени формирования игры являлись уже одомашненными животными, верными спутниками хозяйственной и повседневной жизни человека.

Всего насчитывается 64 комбинации гаданий, где варьируются в разных сочетаниях четыре варианта выпадения палочек (от 111 до 444). Представляется, что такая схема подобрана гадателями неслучайно, учитывая 64 гексаграммы «И цзина», которыми в традиции исчерпывались представления о «превращении всех вещей». Подобные тройки комбинаций палочек можно трактовать как своеобразные триграммы из «И цзина», с помощью которых с древности гадают об урожае, удаче и счастье.

Ниже представлены описания всех возможных комбинаций, которые используются при гадании по четырем палочкам юннори (ют), практикуемом до настоящего времени в Восточной Азии в основном жителями Корейского полуострова и Китая (в меньшей степени)¹. Описание каждой комбинации включает соответствующее название, данное по-корейски и по-китайски, а также транскрипцию, значение и объяснение сути предсказания. По мере необходимости к некоторым комбинациям даются комментарии. Для удобства восприятия описания комбинаций сгруппированы по четыре.

Комбинация 111. Кор. 어린아이가 인자한 어머니를 만난다 *оринаи-ка инджахан омони-рыль маннанда* (кит. 兒見慈母 *эр цзянь цыму*). Значение: ребенок видит любящую мать. Объяснение: тяжелая работа окончена, грядут хорошие дела (кор. 힘들고 어려운 일은 끝나고 앞으로는 좋은 일이 생긴다 *химдыльго орёун иль-ын ккыннаго ап-ыро-нын чоын иль-и сэнгинда*).

Комбинация 112. Кор. 쥐가 공간에 든다 *чви-ка коткан-е тында* (кит. 鼠入倉中 *Шу жу цан чжун*). Значение: мышь проникает в кладовую. Объяснение: богатство понемногу утекает из вашего дома (кор. 집안의 재물이 조금씩 새나간다 *чибан-ый чэмүль-и чогым-ссик сэнаганда*).

Комбинация 113. Кор. 어두운 밤에 촛불을 얻는다 *одуун пам-е чхоттуль-ыль оннында* (кит. 昏夜得燭 *хунье дэ чжу*). Значение: темной ночью найти свечу. Объяснение: в трудной ситуации благородный человек поможет вам достичь своей цели (кор. 어려운 상황

¹ Перевод и комментарии вариантов гаданий приводятся по следующим южно-корейским источникам: Гадание по игре юннори онлайн. Make fortune. URL: http://henrysimon.dothome.co.kr/makefortune/yut_kor/yutstart.php (дата обращения 28.04.2023); Ютчом 윷점 // Свободная энциклопедия Намувикхи 나무위키. URL: <https://namu.wiki/w/%EC%9C%B7%EC%A0%90> (дата обращения 29.04.2023); Ютчом // Электронная энциклопедия Чисикпэкква 지식백과. URL: <https://m.terms.naver.com/entry.naver?docId=540549&cid=46670&categoryId=46670> (дата обращения 28.04.2023); Чомгвэ. Ютчом пхури 점괘 | 윷점 풀이 // Блог Naver. Lifelog. Blog. URL: https://m.blog.naver.com/micky_2848/220937426796 (дата обращения 30.04.2023). Пер. с китайского языка — Е. Э. Войтишек, пер. с корейского языка — А. М. Жигалова, С. С. Чудакова.

중에 귀인의 도움으로 일을 수월하게 이룬다 *орёун санхван чун-е квиин-ый тоум-ыро иль-ыль суворхаге ирунда*).

Комбинация 114. Кор. 파리가 봄을 만난다 *пхари-ка пом-ыль маннада* (кит. 蒼蠅遇春 *цанъин юй чунь*). Значение: муха встречается весну. Объяснение: время еще не пришло, но стоит немного подождать, и настанет прекрасная пора (кор. 아직은 때가 이르지 않았으나 참고 기다리면 좋은 때가 온다 *аджик-ын ттэ-ка ирыджи анассына чхамго кидаримён чоын ттэ-ка онда*).

Комбинация 121. Кор. 큰 물이 거슬러 올라간다 *кхын муль-и косылло олаганда* (кит. 大水逆流 *дашуй ниллю*). Значение: большая вода течет вспять. Объяснение: хотя в данную минуту трудно и тяжело, это пройдет, и вы достигнете большого успеха (кор. 지금 당장은 힘들고 어려운 상황이지만 이것을 이겨내면 큰 성공을 이룬다 *чигым танджан-ын химдыльго орёун санхванъиджиман игот-ыль игёнэмён кхын сонгон-ыль ирунда*).

Комбинация 122. Кор. 죄 중에 공을 세운다 *чве чун-е кон-ыль сеунда* (кит. 罪中立功 *цзуй чжун лигун*). Значение: через страдания вершить великие дела. Объяснение: вопреки всему вас ожидает хороший результат или большая выгода (кор. 본의 아니게 좋은 결과를 얻거나 뜻하지 않은 횡재를 한다 *пон-ый аниге чоын кельгва-рыль откона ттытхаджи анын хванджэ-рыль ханда*).

Комбинация 123. Кор. 나비가 등불을 친다 *наби-ка тынбуль-ыль чхинда* (кит. 飛蛾撲燈 *фэйе пу дэн*). Значение: мотылек бьется о светильник. Объяснение: выполняйте работу планомерно, не переусердствуйте, иначе вас настигнут проблемы (кор. 무리하게 욕심을 부리면 낭패를 보게되니 지나친 욕심은 삼가라 *мурихаге ёксим-ыль пуримён нанхэ-рыль погедвени чиначхин ёксим-ын самгара*).

Комбинация 124. Кор. 쇠가 불을 만난다 *све-ка пуль-ыль маннанда* (кит. 金鐵遇火 *цзиньте юйхо*). Значение: железо встречается с огнем. Объяснение: вы сможете достичь цели, открыв в себе новые способности (кор. 자신의 능력을 펼칠수 있는 기회가 온다 *часин-ый ныннёк-ыль пхельчхиль су иннын кихве-ка онда*).

Комбинация 131. Кор. 학이 날개를 잃는다 *хак-и нальгэ-рыль иллында* (кит. 鶴失羽翼 *хэ ши юйи*). Значение: журавль теряет крылья. Объяснение: предназначенного не достигнуть, несмотря на все усилия (кор. 뜻한 바는 있으나 이루어지지 않는다 *ттытхан па-нын иссына ируоджиджи аннында*).

Комбинация 132. Кор. 굶주린 자가 먹을 것을 얻는다 *кумджу-рин ча-ка моголь кот-ыль оннында* (кит. 飢者得食 *цзичжэ дэ ши*). Значение: голодный получает еду. Объяснение: сложные обстоятельства разрешатся, и дела пойдут на лад (кор. 하는 일이 점점 풀려 어려운 형편이 좋아진다 *ханын иль-и чомджом пхуллё орёун хёнпхён-и чоаджинда*).

Комбинация 133. Кор. 용이 큰바다에 들어간다 *ён-и кхын-бада-е тыроганда* (кит. 龍入大海 *лун жу да хай*). Значение: дракон погружается в большое море. Объяснение: вы получите возможность

проявить таланты и добиться желаемого (кор. 뜻을 펼칠수 있는 기회를 만나 원하는 바를 이룬다 *ттыт-ыль пхэльчхиль су иннын кихве-рыль манна вонханын па-рыль ирунда*).

Комбинация 134. Кор. 거북이 대밭에 들어간다 *кобуги тэ-бат-е тыроганда* (кит. 龜入筍中 *гуй жу сунь чжун*). Значение: черепаха вступает в заросли молодого бамбука. Объяснение: обстоятельства изменятся, и жизнь усложнится (кор. 환경이 바뀌어 힘들고 어려워진다 *хваккён-и пакквио химдыльго орёводжинда*).

Комбинация 141. Кор. 나무에 뿌리가 없다 *наму-е ппури-ка опта* (кит. 樹木無根 *шуму у гэн*). Значение: у дерева нет корней. Объяснение: дела идут нелегко (кор. 일이 잘 풀리지 않는다 *иль-и чаль пхуллиджи аннында*).

Комбинация 142. Кор. 죽은 자가 다시 살아난다 *чугын ча-ка таси сарананда* (кит. 死者復生 *сычжэ фушэн*). Значение: умершие возвращаются к жизни. Объяснение: случится что-то невероятное (кор. 기적같은 일이 일어난다 *киджоккатхын иль-и иронанда*).

Комбинация 143. Кор. 추운 자가 옷을 얻는다 *чхуун ча-ка от-ыль оннында* (кит. 寒者得衣 *ханьчжэ дэ и*). Значение: замерзший получает одежду. Объяснение: в сложной ситуации можно рассчитывать на помощь извне (кор. 귀인의 도움으로 어려움을 헤쳐나간다 *квшин-ый тоум-ыро орёум-ыль хечхёнаганда*).

Комбинация 144. Кор. 가난한 자가 보배를 얻는다 *кананхан ча-ка побэ-рыль оннында* (кит. 貧者得寶 *пиньчжэ дэ бао*). Значение: нищий получает сокровища. Объяснение: в бедный дом придет достаток (кор. 가난한 살림에 많은 재물을 얻는다 *кананхан саллам-е манын чэмүль-ыль оннында*).

Комбинация 211. Кор. 해가 구름속에 들어간다 *хэ-ка курым-сок-е тыроганда* (кит. 日入雲中 *жи жу юнь чжун*). Значение: солнце скрывается в облаках. Объяснение: без помощи извне не достичь успеха в делах (кор. 남의 방해로 진행되는 일을 이루지 못한다 *нам-ый панхэ-ро чинхэнханын иль-ыль ируджи мотханда*).

Комбинация 212. Кор. 장마철 하늘에 해를 본다 *чанмачхоль ханыль-е хэ-рыль понда* (кит. 霖天見日 *линь тянь цзянь жи*). Значение: в дождливую пору увидеть солнце. Объяснение: в трудной для всех ситуации возникнет что-то хорошее для вас (кор. 모두 어려운 처지이나 본인에게는 좋은 일이 생긴다 *моду орёун чходжи-ина понин-еге-нын чоын иль-и сэнгинда*).

Комбинация 213. Кор. 활이 화살을 잃는다 *хваль-и хвасаль-ыль иллында* (кит. 弓失羽箭 *гун ши юйцзянь*). Значение: стрела, выпущенная из лука, теряет перья. Объяснение: маленькая ошибка портит крупное дело (кор. 사소한 실수로 큰 일을 망친다 *сасохан силсу-ро кхын иль-ыль манчхида*).

Комбинация 214. Кор. 새에 날개가 없다 *сэ-е нальгэ-ка опта* (кит. 鳥無羽翰 *няо у юйхань*). Значение: у птицы нет перьев. Объяснение: желаемого достичь не получится (кор. 뜻한 바가 이루어지지 않는다 *ттытхан па-ка ируоджиджи аннында*).

Комбинация 221. Кор. 약한 말에 짐이 무겁다 *якхан маль-е чим-и мугопта* (кит. 弱馬馱重 *жо мато чжун*). Значение: для слабого коня ноша тяжела. Объяснение: если заранее не подготовиться, то будут большие неприятности (кор. 미리 준비하지 않으면 큰 낭패를 본다 *мири чунбихаджи анымён кхын нанпхэ-рыль понда*).

Комбинация 222. Кор. 학이 하늘에 오른다 *хак-и ханыль-е орында* (кит. 鶴登于天 *хэ дэн юй тянь*). Значение: журавль поднимается в небо. Объяснение: вы преисполнитесь надеждой и волей (кор. 희망과 의지가 이루어진다 *химан-ква ыйджи-ка ируоджинда*).

Комбинация 223. Кор. 주린 매가 고기를 얻는다 *чурин мэ-ка коги-рыль оннында* (кит. 飢鷹得肉 *цзин дэ жоу*). Значение: голодный сокол добывает мясо. Объяснение: после тяжких трудов вы достигнете своей цели (кор. 고생 끝에 일을 이룬다 *косэн ккыт-е ыль-ыль ирунда*).

Комбинация 224. Кор. 수레에 두바퀴가 없다 *суре-е тубакхвика опта* (кит. 車無兩輪 *чэ у лян лунь*). Значение: повозка без двух колес. Объяснение: достичь желаемого в полной мере не удастся (кор. 뜻한 바는 있으나 잘 이루어지지 않는다 *ттытхан па-нын иссына чаль ируоджиджи аннында*).

Комбинация 231. Кор. 갓난 아이가 젖을 얻는다 *коннан аика чот-ыль оннында* (кит. 嬰兒得乳 *иньэр дэ жу*). Значение: младенец получает грудное молоко. Объяснение: вас ожидает счастливая жизнь в достатке (кор. 풍족하고 편안하게 지낸다 *пхунджокхаго пхёнанхаге чинэнда*).

Комбинация 232. Кор. 중한 병에 약을 얻는다 *чунхан пён-е як-ыль оннында* (кит. 重病得藥 *чжунбин дэ яо*). Значение: получить лекарство от тяжелого недуга. Объяснение: в сложной ситуации вы встретите благородного человека, который поможет добиться желаемого (кор. 어려운 상황에서 귀인을 만나 뜻한 바를 이룬다 *орёун санхван-есо квин-ыль маннан ттытхан па-рыль ирунда*).

Комбинация 233. Кор. 나비가 꽃을 얻는다 *наби-ка ккот-ыль оннында* (кит. 蝴蝶得花 *худе дэ хуа*). Значение: бабочки садятся на цветы. Объяснение: вы с легкостью достигнете желаемого, придет удача в любви и в делах (кор. 뜻한 바가 원만하게 이루어진다. 애정운, 직업운이 길하다 *ттытхан па-ка вонманхаге ируоджинда. Эджоньун, чигобуни кирхада*).

Комбинация 234. Кор. 활이 살을 얻는다 *хваль-и саль-ыль оннында* (кит. 弓得羽箭 *гун дэ юйцзянь*). Значение: зарядить лук стрелой. Объяснение: ваши планы сбудутся в полной мере (кор. 계획한 일을 크게 이룬다 *кехвекхан ыль-ыль кхыге ирунда*).

Комбинация 241. Кор. 드문 손님을 절하여 만난다 *тымун сонним-ыль чорхаё маннанда* (кит. 拜見疎賓 *байцзянь шу бинь*). Значение: встречать дорогих гостей поклонами. Объяснение: вы встретите благородного человека, который окажет вам большую помощь (кор. 귀인을 만나 큰 도움을 얻는다 *квин-ыль манна кхын тоум-ыль оннында*).

Комбинация 242. Кор. 강고기가 물을 잃는다 *кангоги-ка мультыль иллында* (кит. 河魚失水 хэюй ши шуй). Значение: речная рыба без воды теряет силу. Объяснение: на вашем пути возникнут трудности (кор. 어렵고 힘든 일이 많이 생긴다 *орёпко химдын иль-и мани сэнгинда*).

Комбинация 243. Кор. 물위에 무늬가 생긴다 *мурви-е муни-ка сэнгинда* (кит. 水上生紋 шуйшан шэн вэнь). Значение: на воде появляются узоры. Объяснение: грядут трудности в работе или проблемы из-за злобных слухов (кор. 성가신 일이 생기거나 구설에 시달린다 *сонгасин иль-и сэнгигона кусоль-е сидаллинда*).

Комбинация 244. Кор. 용이 여의주를 얻는다 *ён-и ёыйджурьль оннында* (кит. 龍得如意 лун дэ жу и). Значение: дракон получает жезл *жуи*¹. Объяснение: исполнение желаний принесет большой успех (кор. 뜻한 바를 이루어 크게 성공한다 *ттытхан па-рьль ируо кхыге сонгонханда*).

Комбинация 311. Кор. 큰 고기가 물에 들어간다 *кхын коги-ка мультыль-е тыроганда* (кит. 大魚入水 даюй жу шуй). Значение: большая рыба погружается в воду. Объяснение: работа принесет вам большие богатства (кор. 일을 성취하여 큰 재물을 얻는다 *иль-ыль сончхвихаё кхын чэмуль-ыль оннында*).

Комбинация 312. Кор. 염천에 부채를 선물한다 *ёмчхон-е пучхэ-рьль сонмурханда* (кит. 炎天贈扇 яньтянь цзэн шань). Значение: дарить веер в жаркие летние дни. Объяснение: благородный человек поможет вам выполнить дело (кор. 귀인의 도움으로 모든 일을 순조롭게 이룬다 *квшин-ый тоум-ыро модын иль-ыль сунджоропке ирунда*).

Комбинация 313. Кор. 매에 발톱이 없다 *мэ-е пальтоп-и опта* (кит. 鸞鷹無爪 чжшин у чжуа). Значение: сокол без когтей бессилен. Объяснение: исполнить с легкостью задуманное не получится (кор. 뜻한 일이 제대로 풀리지 않는다 *ттытхан иль-и чедэ-ро пхул-лиджи аннында*).

Комбинация 314. Кор. 강 속에 구슬을 던진다 *кан сок-е кусыль-ыль тонджинда* (кит. 擲珠江中 чжи чжу цзян чжун). Значение: бросить жемчужину в реку. Объяснение: небольшая ошибка может дорого стоить (кор. 사소한 실수로 힘들게 이룬 성과를 잃어버린다 *сасохан сильсу-ро химдыльге ирун сонгва-рьль ироборинда*).

Комбинация 321. Кор. 용머리에 뿔이 난다 *ёнмори-е птуль-и нанда* (кит. 龍頭生角 лунтоу шэн цзюэ). Значение: из головы дракона вырастают рога. Объяснение: все желания обязательно сбудутся (кор. 모든 것이 제대로 이루어진다 *модын кот-и чедэ-ро ируоджинда*).

¹ Жезл, или скипетр *жуи*, с древности в культуре Восточной Азии считается символом власти и авторитета и ассоциируется в массовом сознании с добрыми предзнаменованиями в судьбе и исполнением желаний. Данная гадательная комбинация символизирует двойную удачу — мощный дракон становится еще сильнее благодаря обретению магического жезла.

Комбинация 322. Кор. 가난한데다 천하기까지 하다 *канан-хандеда чхонхагигаджи хада* (кит. 貧而且賤 *пинь эрце цзянь*). Значение: терпеть лишения и унижения¹. Объяснение: неспособность выполнить какое-либо дело усложнит вашу жизнь и понизит в глазах общества (кор. 하는 일마다 이루지 못하니 살림살이는 어려워지고 체면도 깎인다 *ханын ильмада ируджи мотхани саллим саринын орёводжиго чхемён-то ккаккинда*).

Комбинация 323. Кор. 가난한 선비가 녹을 얻는다 *кананхан сонби-ка нок-ыль оннында* (кит. 貧士得祿 *пиньши дэ лу*). Значение: бедный ученый добивается служебного благополучия. Объяснение: вы успешно сдадите экзамен или получите повышение² (кор. 시험에 합격하거나 승진을 한다 *сихом-е хапкёкхагона сынджин-ыль ханда*).

Комбинация 324. Кор. 고양이가 쥐를 얻는다 *коянги-ка чви-рыль оннында* (кит. 貓兒得鼠 *маоэр дэ шу*). Значение: кошка ловит мышь. Объяснение: вы добьетесь исполнения желаний, и придет богатство (кор. 모든 일이 뜻대로 이루어지고 재물이 들어온다 *модын ири ттыттэ-ро ируджиго чэмуль-и тыроонда*).

Комбинация 331. Кор. 고기가 변하여 용이 된다 *коги-ка пён-хаё ёнь-и твенда* (кит. 魚變成龍 *юй бяньчэн лун*). Значение: рыба превращается в дракона. Объяснение: желания исполнятся, и вы займете высокую должность (кор. 소원이 이루어지고 높은 관직에 오른다 *совон-и ируджиго нотхын кванджик-е орында*).

Комбинация 332. Кор. 소가 풀과 콩을 얻는다 *со-ка кколь-гва кхон-ыль оннында* (кит. 牛得芻菴 *ню дэ чу доу*). Значение: бык получает траву и бобы. Объяснение: скоро придет большое богатство (кор. 재물이 많이 들어온다 *чэмуль-и мани тыроонда*).

Комбинация 333. Кор. 나무꽃에 열매가 달린다 *намуккот-е ёльмэ-ка таллинда* (кит. 樹花成實 *шу хуа чэн ши*). Значение: деревья и цветы, созревая, приносят плоды. Объяснение: старания увенчаются успехом (кор. 뜻한 바가 드디어 결실을 맺는다 *ттытхан па-ка тыдио кельсиль-ыль мэннында*).

Комбинация 334. Кор. 중이 속인으로 돌아온다 *чунь-и согин-ыро тораонда* (кит. 沙門還俗 *шамэнь хуаньсу*). Значение: монах возвращается в мирскую жизнь. Объяснение: грядут перемены либо в вашей деятельности, либо в вашем окружении (кор. 지금 하고 있는 일을 바꾸거나 주위 환경이 바뀐다 *чигым хаго иннын иль-ыль паккугона чуви хвангён-и пакквинда*).

Комбинация 341. Кор. 나그네가 집을 생각한다 *нагыне-ка чип-ыль сэнгакханда* (кит. 行人思家 *синжэнь сы цзя*). Значение: путник думает о доме. Объяснение: во время работы вас настигнут волнения и тревоги (кор. 일을 하는 중간 중간에 근심과 걱정이 생긴다 *иль-ыль ханын чунган чунган-е кынсим-гва кокчонь-и сэнгинда*).

¹ Букв.: «быть бедным, да к тому же еще и низкого звания».

² Имеются в виду традиционные экзамены в Китае и Корее, чтобы по их результатам занять ту или иную должность чиновника, обеспечив тем самым себе безбедное существование.

Комбинация 342. Кор. 말에 채찍이 없다 *маль-е чхэччик-и опта* (кит. 馬無鞭策 *ма у бяньцэ*). Значение: лошадь без кнута. Объяснение: некоторые причины не дадут вам успешно закончить дела (кор. 주위 환경과 사정이 여의잖아 일을 이루지 못한다 *чуви хвангён-гва сад-жонъ-и ёыйчхана иль-ыль ируджи мотханда*).

Комбинация 343. Кор. 행인이 길을 얻는다 *хэнъин-и киль-ыль оннында* (кит. 行人得路 *синжэнь дэ лу*). Значение: путник находит дорогу. Объяснение: вы легко достигнете своих целей (кор. 손쉽게 뜻한 바를 이룬다 *сонсвипке ттытхан па-рыль ирунда*).

Комбинация 344. Кор. 해가 풀이슬을 비춘다 *хэ-ка пхурисыль-ыль пичхунда* (кит. 日照草露 *жи чжао цао лу*). Значение: роса на траве блестит под солнцем. Объяснение: Небо поможет вам в исполнении желаний (кор. 하늘의 도움으로 뜻한 일을 이룬다 *ханыль-ый тоум-ыро ттытхан иль-ыль ирунда*).

Комбинация 411. Кор. 부모가 아들을 얻는다 *пумо-ка адыль-ыль оннында* (кит. 父母得子 *фуму дэ цзы*). Значение: у родителей рождается сын (ребенок). Объяснение: заветное желание исполнится (кор. 평소에 바라고 바라던 소원을 이룬다 *пхёнсо-е параго парадон совон-ыль ирунда*).

Комбинация 412. Кор. 공은 있으나 상이 없다 *кон-ын иссына санъ-и опта* (кит. 有功無賞 *ю чэн у шан*). Значение: есть заслуги, но нет награды. Объяснение: быть беспрерывно сильно занятым (кор. 실속없이 바쁘기만 하다 *сылсогопси паппыгиман хада*).

Комбинация 413. Кор. 용이 깊은 못에 들어간다 *ёнъ-и кипхын мот-е тыроганда* (кит. 龍入深淵 *лун жу шэньюань*). Значение: дракон погружается в пучину вод. Объяснение: наконец достигнуть желаемого (кор. 드디어 바라던 일을 이룬다 *тыдио парадон иль-ыль ирунда*).

Комбинация 414. Кор. 소경이 곧바로 문에 들어간다 *согёнъи котпаро муне тыроганда* (кит. 盲人直門 *манжэнь чжи мэнь*). Значение: слепой проходит прямо через дверь. Объяснение: преодолеть все невзгоды и преуспеть во всех начинаниях (кор. 역경을 딛고 모든 일을 성공적으로 이룬다 *ёккён-ыль титко модын иль-ыль сонгон-джок-ыро ирунда*).

Комбинация 421. Кор. 어두움 속에서 불을 본다 *одуум сок-есо пуль-ыль понда* (кит. 暗中見火 *аньчжун цзянь хо*). Значение: в темноте увидеть огонь. Объяснение: скоро придут хорошие вести (кор. 좋은 소식을 듣는다 *чобын сосик-ыль тынында*).

Комбинация 422. Кор. 사람이 손과 팔이 없다 *сарам-и сон-гва пхаль-и опта* (кит. 人無手臂 *жэнь у шоуби*). Значение: у человека нет рук. Объяснение: несмотря на затраченные усилия, результаты не будут столь хорошими (кор. 노력에 비해 결과가 좋지 않다 *норёк-е тхэ кэльгва-ка чочхи анда*).

Комбинация 423. Кор. 대인을 봄이 이롭다 *тэин-ыль пом-и иропта* (кит. 利見大人 *ли цзянь дажэнь*). Значение: наблюдение за благородным человеком приносит пользу. Объяснение: вам предсто-

ит общение с людьми больших устремлений (кор. 큰 뜻을 가진 사람과 교류한다 *кхын ттыт-ыль каджин сарам-гва кёрюханда*).

Комбинация 424. Кор. 각궁에 시위가 없다 *каккун-е сиви-га опта* (кит. 角弓無弦 *цзяогун у сянь*). Значение: лук без тетивы¹. Объяснение: разрешить проблемы в полной мере не удастся (кор. 일이 제대로 잘 풀리지 않는다 *иль-и чедэ-ро чаль пхуллиджи аннында*).

Комбинация 431. Кор. 귓가에 바람이 인다 *квитка-е парам-и инда* (кит. 耳邊生風 *эрьянь шэн фэн*). Значение: ветер в ушах. Объяснение: вскоре вы услышите плохие вести (кор. 불길하고 나쁜 소리를 듣는다 *пультгирхаго наптын сори-рыль тыннында*).

Комбинация 432. Кор. 어린아이가 보배를 얻는다 *оринаи-ка побэ-рыль оннында* (кит. 釋兒得寶 *чжиэр дэ бао*). Значение: ребенок находит сокровище. Объяснение: с ранних лет получать великие богатства (кор. 어린 나이에 많은 재물을 얻는다 *орин наи-е манын чэмуль-ыль оннында*).

Комбинация 433. Кор. 사람을 얻었다가 다시 잃는다 *сарам-ыль одоттага таси иллында* (кит. 得人還失 *дэ жэнь хай ши*). Значение: находишь людей и вновь теряешь. Объяснение: надо быть осмотрительным при новых знакомствах (кор. 대인관계를 신중히 하라 *тэингванге-рыль синджунхи хара*).

Комбинация 434. Кор. 어지럽고 또한 불길하다 *оджиропко ттохан пультгирхада* (кит. 亂而不吉 *луань эр буцзи*). Значение: приносить хаос и несчастье. Объяснение: вас ожидают неприятности, вы столкнетесь с трудной ситуацией (кор. 어려운 상황에 처하여 좋지 않은 일이 생긴다 *орёун санхван-е чхохаё чочхи анын иль-и сэнгинда*).

Комбинация 441. Кор. 생긴 일이 망연하다 *сэнгин иль-и мань-ёнхада* (кит. 生事茫然 *шэнши манжань*). Значение: теряться в возникших делах. Объяснение: выполнить все дела в полной мере не удастся (кор. 모든 일이 제대로 이루어지지 않는다 *модын иль-и чедэ-ро ируоджиджи аннында*).

Комбинация 442. Кор. 고기가 낚시 바늘을 삼킨다 *коги-ка наккси паныль-ыль самкхинда* (кит. 魚吞釣鉤 *юй тунь дяогоу*). Значение: рыба заглатывает крючок. Объяснение: ваши дела легко уладутся (кор. 뜻한 바가 순조롭게 이루어진다 *ттытхан пага сунджоропке ируоджинда*).

Комбинация 443. Кор. 나는 새가 사람을 만난다 *нанын сэ-ка сарам-ыль маннада* (кит. 飛鳥遇人 *фэйняо юй жэнь*). Значение: птица случайно встречает человека. Объяснение: на вашем пути появится неожиданное препятствие (кор. 뜻하지 않은 훼방꾼이 나타나거나 장애물을 만난다 *ттытхаджи анын хвебанккун-и натханагона чан-эм울-ыль маннанда*).

Комбинация 444. Кор. 형이 아우를 얻는다 *хён-и ау-рыль оннында* (кит. 哥哥得弟 *гэгэ дэ ди*). Значение: старший брат обретает младшего. Объяснение: у вас появятся последователи (кор. 따르는 사람들이 생긴다 *ттарынын сарамдыль-и сэнгинда*).

¹ Имеется в виду традиционный лук *цзяогун* (角弓, кор. *каккун*), инкрустированный пластинами из рога азиатского буйвола.

Таким образом, на основании изученных материалов можно заключить, что древняя традиция проведения магических и гадательных церемоний в странах Восточной Азии никуда не исчезла: до сих пор повсеместно при буддийских, даосских, синтоистских храмах Китая, Кореи и Японии можно наблюдать различные проявления подобных практик — от строго организованных официальных ритуалов до стихийно возникающих обрядовых действий и шаманских манипуляций.

На уровне массового сознания достаточно обратиться к прорицателям, которые предсказывают судьбу на день, неделю или месяц, купить в лавке при храме специальное предсказание в конверте, подкинуть корейские палочки *ют* или бросить в три приема китайские бамбуковые плашки для обряда *цянь лин цзин чжэнь* (簽靈經真 «истинное гадание»), чтобы определить одну из 60 комбинаций, либо воскурить три благовонные палочки для вычисления одной из возможных 24 комбинаций их прогорания и др.¹ В большинстве случаев эти манипуляции воспринимаются либо как своеобразное развлечение, особенно популярное среди женщин и детей, либо как неobligательное руководство в корректировке жизненной ситуации, либо как щекочущая нервы игра с судьбой.

При этом, пожалуй, только в Японии гадательные ритуалы до сих пор являются важной частью публичной деятельности (например, в заключительной церемонии вступления на престол 大嘗祭 *Дайдзэ:сай*, в последний раз проходившей в мае 2019 г. для императора Нарухито в честь наступления эры Рэйва) и широко практикуются в рамках обрядово-магической роли синтоистско-буддийского комплекса. Сюда же можно отнести упомянутые ритуалы торжественного прокалывания пластины черепахового панциря, которые по установленному порядку ежегодно проводятся в третий день первого лунного месяца в храме Икадзути в Цуцу (г. Идзухара, Цусима, префектура Нагасаки)². Важность подобных ритуалов подчеркивается тем,

¹ Подробнее о процессе гадания по трем ароматическим палочкам см.: *Войтишек Е. Э., Яо Сун, Горшкова А. В.* Гадательные ритуалы с использованием благовоний в современной китайской религиозной практике // Вестник НГУ. Серия: История, филология. 2020. Т. 19. № 4. С. 25—50.

² Так, в рамках фестиваля Сандзоро проводятся ритуалы, предсказывающие судьбу по цвету и характеру трещин на прокаленном панцире черепахи. Почтенный клан Иваса возглавляет 67-летний Иваса Кэйдзи 岩佐教治, 69-й глава рода прорицателей на о. Цусима. В настоящее время по причине болезни он сам не проводит ритуалы, вместо него с 2010 г. их осуществляет 38-летний член общины Цутиваки Хиротака 土脇博隆. К примеру, во время проведения ритуала в 2022 г. присутствовало около 30 человек, в том числе местные жители, которые принесли святилищу подношения в виде сакэ, риса и соли. Цутиваки Хиротака трижды пропел формульное заклинание *тохо-ка-ми-эми-тамэ* トホカミエミタメ, затем

что правительство Японии принимает беспрецедентные меры по сохранению обычаев, передающих древние сакральные практики: недавно ритуал гадания на панцирях черепах был причислен к нематериальному культурному наследию г. Цусима в преф. Нагасаки (無形民俗文化財 *мукэй миндзоку бункадзай*).

Привлечение современных этнографических данных наряду с анализом письменных памятников, историко-археологических и литературных источников позволяет уточнить смыслы сакральных ритуалов, а также функции и особенности древних гадательных и игровых практик, неисчерпаемый потенциал для реконструкции которых задается самой спецификой традиционных культур Восточной Азии.

E. Voytishek.

**The role of the Korean game *yunnori* (*yut*)
within divinatory practices of East Asia**

The article examines the specifics of the traditional Korean game 擲 *yunnori* (*yut*) in the context of the development of ancient Chinese and Japanese divination rituals that use tortoise shells, bones and sticks. Some of these rituals, even today, are practiced in East Asia. A detailed description of the fortune-telling ritual with the help of *yunnori* sticks is presented for the first time here. The meanings of various combinations of the sticks is given. The involvement of modern ethnographic data alongside analysis of written, historical, archaeological and literary sources makes it possible to clarify the meanings of these sacred rituals. It also gives way to outlining functions and features of ancient divination and gaming practices, and the inexhaustible potential for their reconstruction, given the distinctiveness of traditional East Asian cultures.

прижал раскаленный в жаровне фрагмент древесины сакуры к пластине черепахового панциря шестиугольной формы и записал результаты гадания на бумаге кистью. По результатам гадания, району Цуцу в этом году выпала «удача» 吉, а для Цусимы в целом были предсказаны «удачное рыболовство» 水産業 良, «отличная экономика» 経済上々, «средний урожай» 農業平年作 и «обычная погода» 天候並. По завершении церемонии участники ритуала собрались вокруг костра и хором скандировали «О Сандзоро», после чего распорядитель Цутиваци Хиротака заверил присутствующих в успешном проведении ритуала и выразил надежду на продолжение этой традиции в будущем. См. новостные сайты Цусима. URL: <https://www.tsushima-net.org/event/sanzoro-matsuri/>; URL: <https://nordot.app/466243612101346401> (дата обращения 02.05.2023).