

*Автор**Дараган Дарья Максимовна*

ученица 9 класса

*Научный руководитель**Кохов Павел Юрьевич*

научный руководитель, магистр, учитель истории

ГБОУ Школа №887

г. Москва, Московская область

ИГРОВАЯ ДОСКА ИЗ АРТЕФАКТОВ ГРОБНИЦЫ ТУТАНХАМОНА КАК ЭЛЕМЕНТ ДУХОВНОЙ ЖИЗНИ ДРЕВНЕГО ЕГИПТА

Аннотация: в данной статье рассказывается о Древнем Египте, его историческом наследии и артефактах. Подробно рассказывается о находках Говарда Картера и о найденных предметах как напоминаниях духовной жизни Древнего Египта.

Ключевые слова: Древний Египет, сенет, игра, артефакты, Тутанхамон.

Древний Египет – одна из самых древнейших цивилизаций. Её артефакты, связанные со сферой культуры, поражают своей проработанностью и мастерством до сих пор. Достаточно посетить один из древних храмов, чтобы убедиться в огромном масштабе работы проделанной древними и великолепии украшений достойных богов. Больше всего поражает то, что большинство артефактов очень хорошо сохранились.

Одна из самых известных экспозиций – артефакты из гробницы фараона Тутанхамона, которые были найдены Говардом Картером – британским учёным историком-археологом. Египет для Говарда стал страстью жизни, которой он посвятил всю свою научную деятельность и почти всю жизнь (с 1891 по 1939 годы – 48 лет). Гробницу Тутанхамона Картер нашёл в 1922 году, но только в 1923 году он попал в погребальную камеру и сокровищницу, где находились артефакты [1, с. 18].

Артефакты из гробницы дают нам возможность не только представить эпоху Нового царства (XIV век до н.э.), но и понять особенности жизни фараона, его

окружения, выделить культурные базисы и черты мировоззрения общественных групп[3, с. 63].

По находкам можно выделить – бытовые, официальные (церемониальные) и религиозные [1, с. 38–49].

Среди них можно выделить:

1. Обитые золотом колесницы;
 2. Луки;
 3. Колчаны со стрелами и перчатки для стрельбы;
 4. Кровати, обитые золотом;
 5. Кресла, покрытые вставками из слоновой кости, золота, серебра и самоцветов;
 6. Каменные сосуды;
 7. Ларцы с одеждой и украшениями;
 8. Ящики с пищей;
 9. Сосуды с высохшим вином;
 10. Золотое кресло;
 11. Игровая доска;
 12. Меч и щит правителя;
 13. Различные саркофаги;
 14. Погребальная маска фараона
- и т. д.



Рис. 1. Колесница со щитами



Рис. 2. Погребальная маска Тутанхамона

Одна из самых загадочных находок – игровая доска. Игровая доска, извлеченная из гробницы в 1922 г., сделана из черного дерева и инкрустирована золотом. Доска состоит из 30 клеток. Основными предметами игры являются «катушки» и «конусы». «Сенет» – настольная игра, состоящая из доски в 30 клеток и фигур «катушек» и «конусов» [2, с. 39]. Фишки, переводя с древнеегипетского, назывались – «танцоры». Слово «сенет» («zn.t», позже «sn.t» или «sni.t») по одной из версий означает «прохождение». Древние египтяне считали доску олицетворением загробной жизни, а именно прохождение душой усопшего различных испытания, дабы проверить чистоту души. Если человек чист, он проходит в загробную жизнь и живет там, наслаждаясь всеми прелестями жизни, а если душа не чиста, то душа будет скитаться в поисках покоя. Поэтому игра в Сенет была неким общением с богами, если человеку везло, то считалось, что боги на его стороне. В Сенет играло чуть ли не всё население Египта – от фараонов до земледельцев [3, с. 52].



Рис. 3. Игровая доска из гробницы Тутанхамона

Первое упоминание о данной игре, а точнее о её происхождении, появляется в мифе о появлении года или мифе об изменении календаря. В мифе говорится, что бог времени и знаний Тот поспорил с богом Луны Хонсу, и если Тот выигрывает, то Хонсу отдает несколько дней из Лунного календаря. Считалось, что в году, как и в лунном календаре, было всего 360 дней. И после выигрыша Тота, Хонсу отдал богу знаний 5 дополнительный дней. После чего в году появилось 365 дней, а в лунном календаре 355 дней. Тоту нужны были эти несколько дней для того, что богиня неба Нут, которая была проклята и на протяжении всех 360 дней не могла родить детей. И поэтому Тот подарил ей 5 дней, когда родились еще несколько богов [5, с. 215]. Именно из этого мифа, предположительно берет начало история игры Сенет.



Рис. 4. Сенет с другими изображениями особых клеток

Самый древний полный комплект для сенета найден в гробнице Хесире.

У этой игры нет достоверных правил (они не сохранились), но есть несколько вариантов игры. Рассмотрим один из них.



Рис. 5 Современный вид игры Сенет

В игре всего 2 игрока. У каждого набор его фигур «катушки» или «конусы». Вместо игральных костей в игре используются деревянные палочки, с одной стороны светлые, с другой черные. В начале игры фигуры располагаются либо 5 катушек, а за ними 5 конусов, либо чередование, начинающееся всегда с конуса. Фишки Z-образным движутся по полю. Для того, чтобы выиграть, игрок должен пройти полностью путь, избежав ловушек и вывести все свои фигуры с доски. В конце пути, существую клетки с особыми обозначениями, они помогают завершить игру раньше, но также есть клетка, возвращавшая все вышедшие фигуры на последних особых клетках.



Рис. 6 Фрагмент игры «Нэнси Дрю. Усыпальница пропавшей королевы»

Игра начиналась с броска одного из игроков игральных палочек. Светлые стороны: 1 палочка – 1 очко + дополнительный бросок; 2 палочки – 2 очка; 3

палочки – 3 очка; 4 палочки – 4 очка + дополнительный бросок. Тёмные стороны: все палочки выпали тёмной стороной – 5 очков + дополнительный бросок. Дальше фигуры передвигались согласно выпавшим очкам. Фигуры могли перепрыгивать друг друга или образовывать некий блок (когда 2 и более одинаковых фигур стоят друг за другом) [4, с. 20–23].

Эта игра распространена до сих пор. Ее можно приобрести в интернет-магазинах или сыграть онлайн. Эту игру можно встретить в одной из серий игр о Нэнси Дрю (Усыпальница пропавшей королевы)

Таким образом происхождение и назначение игры носило не столько развлекательный, сколько духовно-религиозный характер. Играя, египтяне осмысливали свой образ жизни на соответствие идеалам религиозной традиции древнеегипетского общества, повторяли священную историю (через воспоминания о мифе) и проводили глубокий самоанализ. Случайность, которая была важным элементом игры приводила играющих к чёткому осознанию своего несовершенства и направляла их на путь постоянного самосовершенствования.

Список литературы

1. Картер Г. Гробница Тутанхамона / пер. с англ. – М.: Восточная литература, 1959. – 262 с.
2. Бадж Э.У. Египет времен Тутанхамона / пер. с англ. Л.А. Игоревского. – М.: Центрполиграф, 2008. – 154 с.
3. Дерош-Ноблькур К. Тутанхамон. Сын Осириса. – М.: ЛитРес, 2010. – 124 с.
4. Красновская О. Гробницы фараонов. – М.: Махаон, 2017. – 32 с.
5. Матье М.Э. Избранные труды по мифологии и идеологии Древнего Египта / М.Э. Матье. – М.: Восточная литература, 1996. – 325 с.