

Վ. Բզոյան

ՔԱՂԱՔԱԿԱՆ ԵՎ ՍՈՑԻԱԼԱԿԱՆ ԱՆՑՔԵՐԻ ԱՐՁԱԳԱՆՔՆԵՐԸ
ՀԱՅԿԱԿԱՆ ՄԻ ՔԱՆԻ ԽԱՂԵՐՈՒՄ

Օտար, ինչպես և ներքին կեղևքիչների դեմ ծավալած պայքարում հայ ժողովրդի համար մաքառման կարևոր միջոց են հանդիսացել նաև նրա հոգևոր գեներները՝ գրականությունը, բանահյուսությունը, թատրոնը և խաղը:

Երկրի սոցիալ-քաղաքական հարարերությունները յուրօրինակ արտացոլում են գտել խաղերում: Էպիկական հերոսի ուժի և մարմնի գեղեցկությունը հայրենի երկրի անձնադոհ պաշտպանի, ամենաբնորոշ հատկանիշն է. նրա մեջ ժողովուրդը տեսնում էր իր հավաքական, հավիտենական զորությունը:

Առասպելաբանության մեջ հայտնի Տորք Անգեղն իր տիտանական ուժը գործ է դնում հայրենի երկրից թշնամիներին վաճակելու համար: Մովսես Խորենացին, ապա և նրա հետևորդները միջնադարյան շատ հեղինակներ ոգևորել են երիտասարդությանը Տորք Անգեղի վիթխարի ուժով:

Սասնա Դավիթի ու Մսրա Մելիքի միջև մղվող մենակռիվները՝ Դավիթի սովորական ըմբռնմամբ (նկ. 1), գոմշակոտիկ կոչվող մարտը (նկ. 2), քաղաքացիական պատերազմների փոթորիկների մեջ ակամա մտած Դավիթի հայրենասիրության վառ արտահայտություններն են:

Հիշենք նաև Կիլիկիայի քաջարի ազգային ապստամբ Լիպարիտի քրոջ նամանօրինակ հաղթական մենամարտը իսմայելացի ըմբիշի հետ. գեղեցկության կնոջ հաղթական ըմբռնմամբ Մսրա սուլթանի ըմբռնակոտի հետ (նկ. 3), գործակցի կնոջ հաղթական մենամարտը Լենգիթեմարի ըմբիշի հանդեպ³ և այլն: Այդպիսի մարտերը, ըստ բանահյուսության, կանխում էին օտարների նախապատրաստած ավերիչ պատերազմները:

Հայրենասիրական աշտօրինակ մոտիվները հայկական քաղաքական բնույթի խաղերի էությունն են, տարերքը:

Հայ ժողովրդի հարստահարությունը արտաքին ու ներքին կեղևքիչների կողմից խաղերում արտահայտվել է բացահայտորեն («Սան» կամ «Փաշա» կոչվող խաղերի մեջ) և քողարկված ձևով՝ մանկական շարժական խաղերի մի տեսակի մեջ, որ հայտնի է մի քանի անուններով («Դալլ ու ոչխար», «Աղեն կասի» և այլն): Վերջիններիս բովանդակությունն արտահայտվում է շատ

¹ Մովսես Խորենացու, Պատմության հայոց, Տիգրիս, 1913, էջ 113, Ստեփանոսի Տարոնեցու Ստեփան Պատմության տիեզերական, երկրորդ տպագրությունն է ս. Պետերբուրգ, 1885, էջ 36: Մեծին Վարդանայ Բարձրերդյու Պատմության տիեզերական, ի լույս ընթացիկ Մկրտիչ Էմին, Մոսկվա, 1861, էջ 45—46: Տես նաև Ներսեսի Շնորհալու շաղկապ խաղերի մասին Վանք չափա, ի Վենետիկ, 1830, էջ 583:

² «Սասնա ծռեր», Բ. հատոր, երկրորդ մաս, էջ 280—281. «Սասնա ծռեր», Ա. հատոր, էջ 280. «Սասնա ծռեր», Բ. հատոր, երկրորդ մաս, էջ 549:

³ Տե՛ս Մատենադարանի ձեռագիր, № 3569, էջ 28ա—28բ. ձեռագիր, № 515, էջ 27բ—28բ:

պարզ կերպով: Չորս կամ ավելի աղջիկներ ու աղաներ դառ կամ ձագ են ձև-
վանում, իսկ մեկը՝ մալը կամ հովիվ: Մալը կանգնում է տոջևում, իսկ ձա-
ղերը՝ նրա ետևը՝ իրար քղանցքից բռնած: Մի ալ կրկնա, որ դալ կամ աղ-
ուով անունն է կրում, կրկնալից աղալի ներկայացուցիչն է, նրա գործակալը:



Նկ. 1. Սասունցի Դավիթը հանուն հայրենիքի պաշտպանության մենամարտում է
Մարա-Մելիքի հետ: Նկար՝ Ռ. Մնացականյանի



Նկ. 2. Սասունցի Դավիթը «դամշա կոխվ» է մղում Սարա-Նելիքի դեմ:
Նկար՝ Ռ. Մնացականյանի

Սա հաճախ մոտենում է խմբին և աղաչի անունից դառ, ոչխար, կաթ, կաթ-նամթերքներ, մրգեր և կրակ է պահանջում, ընդ որում գառին ու ոչխարին փոխարինում են ժողովրդի ծագերը, իսկ մյուս պահանջածներին՝ երևակայական մթերքներ:

Սալբը կամ հովիվը, անշուշտ, բոլոր դեպքերում մերժում, դիմադրում է գալին, իսկ վերջինս պաշարով կարողանում է մեկ առ մեկ հափշտակել



Նկ. 3. Զեյթունցի կինը մենամարտում է արար ըմբիճի հետ:

Նկար՝ Հովհ. Քաջակյանի

ծագերին ու տանել մի տոանձին տեղ, որը երևակայական աղաչի բնականոն-դին է, կամ երևակայական մթերքները հասցնել ըստ պատկանելույն: Հափշ-տակված ծագերն ստրկացվում են և լծվում ուժից վեր աշխատանքի: Ահմահե-տե, ինչպես կյանքում վաճառված գերիները, կամ բռնի հավաքված մանուկ-ները՝ կորստյան են մատնվում: Մորն ու գավակներին ուղեկցում են աղիո-ղորմ լացն ու կոծը:

Այս խաղախմբի մեջ յուրովի անդրադարձումն են գտել ապօրինի հարկ ու տուրքերի հավաքման ձևերը:

Մինչև XX դարի սկիզբը Թուրքիայում հարատևող հարկային քմա-հաճ քաղաքականության եղանակների արտացոլումն ենք գտնում խաղերի մի ալլ խմբի մեջ, որ կապված է գյուղատնտեսության ու անասնապահության հետ: Այդ խաղերից են՝ «Աշար»-ը (տասանորդ), «Գալոզ աղա»-ն, «Հինգ ալ-ժասուր»-ը և այլն, որոնք խաղում էին մեծերը:

«Շալսոգ աղա» խաղի մեջ ծաղրական առումն ստացած Շալսոգ աղան ապօրինի հարկ ստանալու համար սոսկալի ծեծի է ենթարկում վար անող գլուղացուն։ Այդ ծեծի միջոցով խաղը ցուցադրում է ալն վալրագութիւնները, որոնց ենթակա էր հարստահարված և բռնադատվող հալ գլուղացին։

«Աշար» կոչված խաղի մեջ հարկահալաքը՝ շահնան, որ հալանորեն պարտկերեն շահնէ-վերակացու, ստաիկան, հրամանատար կամ, որ ավելի ճիշտ է՝ փոխանորդ է նշանակում, ալն միջնորդն է, որ Թուրքիայում պետութեան



Նկ. 4. Շահնան տասանորդ է հալաքում, կալաուերերը ծեծում են նրան և նրա գործակիցներին։

Նկար՝ Ա. Մուրադյանի

հետ գործարքի մեջ մտնելով՝ դառնում էր որևէ նահանգի տասանորդ հալաքողը։ Ըստ որում հալաքելու միջոցին շահնան բազմապատկում էր պետութեան կողմից նշանակված հարկը։

Խաղի մեջ ներկայացված շահնան նույնպես, ինչպես իրականում, ունի կալում գլուղացու հացի շեղջը կնքելու դաշ և չափելու ամաններ։ Գլուղացին վճարում է պետական օրինական ու ապօրինի հարկը. ապա տանում են՝ վաճառում և կիկեցին, քահանան, գլխորդ, սեսը և ուրիշներ։ «Գլուղացի» խաղացողին տուն տանելու ոչինչ չի մնում, որի համար «գլուղացի» կալվորները համարվում, գանակածում ևն շահագործողներին (նկ. 4)։

«Հինգ ալթաուեր» խաղի մասնակիցները շուրջանակի հանգիստ նստած պահին մտնեաիկի միջոցով հանկարծ տեղեկանում ևն, որ պետութեանը (Թուրքիա) գլուղին հարկ է նշանակել։ Հարուստներից մեկն անմիջապես վրա է բերում՝ թող վճարի 5 ալթի տերը։ Վերջինս իր հերթին առաջարկում է շատ ալթեր ունեցող մեկին, և ալթաու մեծ վեճ է ծագում, որը վերջանում է մասնակից-

ների մեծամասնությունը որոշմամբ՝ նշանակված հարկը վճարել ըստ անասունների քանակի:

Հարստահարություն մի այլ եղանակ է արտացոլված «խան-փաշա» կոչվող խաղերում: Այս խաղերը կազմակերպվում էին հնում, բարեկենդանի սոցիալատարություն օրերին: Պատանիներից մեկին խան կամ փաշա էին կարգում և զինատարություն թուրքական կամ պարսկական պաշտոնյաների տարադավ: Սան-փաշան ունենում էր թիկնապահներ, ռստիկանական անձնակազմ, ծառաներ, մուսկատի, զրոշակակիր և զրադիր, բոլորն էլ իրենց համապատասխան, բայց ալլանդակ տարազներով: Նախապատրաստվելով որևէ տան մեջ, խան-փաշայի անձնակազմը նվազախմբի ուղեկցությունը գնում էր գյուղի հրապարակը և զբաղվում հարկահավաքման իգևան արտահայտող խաղով:

Եթե վերը բերված խաղերում հարկային քաղաքականությունն արտացոլված է ուղղակիորեն, ապա այստեղ այդ երևույթը մի նոր երանդ է, ծիսային խաղերի գործողության հավելված, որ չափազանց նպատակաուղաց էր: Սան-փաշաներում հարկահավաքման գործողությունը կատարվում է նվերներ հավաքելու անվան տակ, որը հնում՝ երիտասարդական խմբերի համար սնունդ հայթայթելու եղանակի տոհմային ֆուգուկն էր: Իրան, սակայն, հաճախ փոխարինում էր միտումնավոր ռեպրեսիաների միջոցով նվերներ հավաքելը, որը ծիսային խաղերի նշված նոր երանդն էր, մի նոր հավելված Հայաստանի երկու հասկածներում:

Թթերային նվերները (ոչխար, հավ, լուղ, բրինձ, ձու, օղի, գինի (A)¹ և այլն) հավաքվում էին մեծ մասամբ դռնեղուռ տնետուն ման գալով, դրամականը՝ գլխավորապես խաղային հրապարակում: Սաղախումբը հավաքատեղիից մինչև խաղավայր հասնելը գյուղամիջում զանազան մարդկանց բախելում խմբերն ու խմբերակներն էր վայելում: Երկու դեպքում էլ վեհապետներն ու դրանց գործակիցները և՛ շողոքորթում, և՛ ահաբեկում էին ժողովրդի: Իսկ վերջինս միտումնավոր կերպով ահաբեկվում, սոսկում, խոնարհվում, նույնիսկ քծնում և խույս էր տալիս:

Սաղի մեջ նույն խանը կամ փաշան միաժամանակ ներկայացնում էր և՛ երկրի պարագլուխը, և՛ նահանգապետ—գավառապետը, և՛ հարկադիր անձը, և՛ հարկահավաքը, և՛ գատավորը. նրան ուրվականի նման ուղեկցում էր արևելյան տիպի քծնանքն ու ստորաքարշ շողոքորթությունը մարմնավորող

¹ Այստեղ և ստորև փակագծերում լատիներեն տառերով ներկայացվում են խան-փաշա խաղերի վարիանտները, հետևյալ աղբյուրներին.

A— «Էդգյար խան». Պ. Պոռյան, Հացի խնդիր, Բաքու, 1904, էջ 78—87 (Աշտարակ):

B— «Շահ». Պ. Պոռյան, Սոս և Վարդիթեր, Բաքու, 1903, էջ 425—426 (Աշտարակ):

C— «Փաշա». Մատենադարանի ձեռագիր, № 4184, էջ 91բ—93ա (Վան):

D— «Փաշա». Նույն տեղում, էջ 93բ—94ա (Վան):

F— «Սան». Վ. Բոդյան, ձեռ. ժողով. (Ջանգեղուր):

H— «Նոշուն-զոշունի կամ շահ-շահի». Կարգի զորություն և առակք. Վ. Վ. Տեր-Միկայելյան, հատոր Բ, Կ. Պոլիս, 1893, էջ 70—72:

I— «Շահ-շահի». Ն. Լալայան, «Ահ», 2., 305—366 (Գանձակ):

J— «Բոշան դախա մը փաշա». «Արձագանք», 1895, № 109 (Տարոն):

K— «Փաշա». «Մեղու Հայաստանի», 1863, № 7 (Թիֆլիս):

M— «Փաշա». Ձեռագիր (Մարտունի):

O— «Փաշա». ձեռագիր. տե՛ս Պատմության թանգարանի Աղագրական գիտական արխիվ, № 106 (Էջմիածին):

անձնակազմը, բաղկացած զբաղրից, օգնականներից, ոստիկաններից, զորքից և ուրիշներից, իսկ յ վարիանտի համաձայն՝ նաև հանդիսատես հասարակությունը:

Ուսողաին հրապարակ ղնալիս և ալնտեղ հասնելիս վեհապետները մու- նետիկների, կատարածունների, թարգմանիչների և իրենց իսկ բերանով հալա- նում էին ալցելով թյան նպատակները: Այդ հալտարարությունների մեջ շոալլ- վում էին թե կեղծ բարերարների և թե մանավանդ դաժան բռնակալների խոսքերը: Ժողովուրդն անտարբեր չէր մնում. նա իր որոշ հատվածով, որոշ մարդկանց միջոցով դառնում էր խաղի ակամա մասնակիցը և տոն տվողը: Ուսողացողների և հանդիսատեսների միջև երևան էին դալիս երկախոսու- թյուններ, որոնցով զբոսորվում էին կողմերի փոխհարաբերությունները, նրանց իրավական կապերն ու հակասությունները, պետություն և ժողո- վրդի հակասությունները: Հանդիսատեսները՝ խաղացողների հետ իրենց հարա- բերությունները արտահայտում էին ժողովրդի ծանր կացությունը, իսկ խան- փաշաները մերթ կեղծ խոստումներով և հաճախ ահաբեկող խոսքերով վեր- արտադրում էին արարական, պարսկա-թուրքական տիրապետողների իսկա- կան մտադրությունները՝ ժողովրդին նյութական անանկություն մատնելու և նրան ֆիզիկական բնաջնջելու քաղաքականությունը:

Երևենք մի քանի փաստեր:

Չանդեզուրի Արծալանիկ ղյուղում խաղի ընթացքում խանը, դառնալով ժողովրդին, հարցնում էր. «Ինչպե՞ս է ապրում հպատակ ժողովուրդը, ի՞նչ գանդառներ ունի նա»: Ժողովուրդը նրան պատմում էր իր ծանր վիճակը: Բալց, խոստումը փոխարինվում էր սպառնալիքով. «Բան չկա. ակար ալլահ ջանումա տահմասա, ետտի ալի բիր կադանա մոլտաճ էլլիարամ»՝ «Եթե աստ- ված ինձ ձեռք չտա, ձեր յոթը տունը մի պղնձամանի կարոտ եմ դարձնե- լու» (F):

Այդ նույնն է հաղորդում նաև Վանա D վարիանտը: Մարդիկ երկյուղա- ծություններ փաշային հարցնում են, թե «Ո՞ր աշխարհեն դա...» երկրին ինչ բարիք պիտի առնե: Մնապարծ փաշան շողոքորթելով «Բարի և քաղաքավար» վանեցիներին, ի վերջո մտնում էր իր իսկական դերի մեջ և Շան պես կըո- մըռալով, խոզի պես մամուլով հարցաներ, թարգմանի միջոցով, թե ինչո՞ւ իր դալտության պատճառները չեն հարցնում: Ապա նույն թարգմանի բերանով հալանում էր, թե ինքն ալսքան հաղար ոսկի տուղանք է պահանջում, իր զորքը կերակրելու համար, «ապա թե ոչ առհասարակ սուրե կանցունեմ և քաղաք կրակով վառեմ»:

Ուան-փաշա խաղերի հիմնական մասը ալս նույն միտքն է արտահայ- տում, որից երևում է, որ կողոպուտների ու հալահալած քաղաքականությունների ցուցադրումը խաղի հիմնական նպատակներից մեկն էր: Բացի սահմանված հարկերից, խան-փաշաները ժողովրդից հավաքում էին տուղանքներ՝ ղյուլիս չխոնարհելու, հարկերը ժամանակին չվճարելու, իրենց քահանաճուլքներին չեն- թարկելու համար: Փաշառակերություններ վերջացող ալս ձեերը միակ միջոցն էին, որով պետերը կարող էին ներում շնորհել հպատակներին (M):

Ուան-փաշայի շքախմբի երթի ժամանակ և հրապարակում խաղի միջո- ցին հանդիսատես հասարակության ղղալի մասը ալս բնդհանուր ահ ու սար- սափի մեջ ուներ իր հատուկ պահելաձևը: Տղամարդիկ, բացի պատանիներից, հնազանդություն էին արտահայտում՝ խոնարհվում էին, խոսքերով շոլում, կերուխումի հրամցնում, որպիսություն հարցնում, քաջառողջություն մաղ-

թում, գալուստը շնորհավորում և այլն: Խան-փաշաները որտեղ էլ գտնվելու լինեին, խաղի ավամա մասնակիցները, այսինքն հանդիսատեսների մի մասը հատուցում էր նրանց արժանին: Հրամցնում էին նստել կուռի կողովի կամ նման առարկաների վրա, հյուրասիրում էին՝ գառան փոխարեն սատկած կատուով, կաքավի փոխարեն՝ սատկած ագռավով, օշարակի փոխարեն՝ քացախով (Ա), ջրի փոխարեն՝ մրաջրով, դալլանի փոխարեն՝ փարջ-ժխամանում ծխախոտի փոխարեն լցրած չոր աղբով (Բ) և այլն¹:

Ինչպիսին էլ լինեին ժողովուրդի ընդունելությունը, խան-փաշան գոհ չէր մնում: Նրան ի վերջո հետաքրքրում էր նյութական օգուտը: Այդ ձևով բերելու համար պետք էր գործադրել ճնշում և հաբեկություններ: Երա համար էլ խաղային հրապարակներում նախապես դրվում էին պատժելու գործիքներ՝ մահակներ ու մտրակներ՝ գանակոծելու համար, շղթաներ ու թոկեր՝ սյուներին ու գերաններին կապկալելու, ֆալսխաններ՝ ոտքերը կապելու և ծեծելու համար, բանտեր՝ ձերբակալվածներին արգելքի տակ դնելու, չոքեցներով տանջելու և վերջապես կախաղաններ՝ առավել հանցագործներին (կրոնատակերից) կախելու համար:

Պատիժներ սահմանելու առիթ էին ծառայում ոչ միայն պետության պահանջները անմիջապես չկատարելու հանգամանքները, այլև ժողովուրդի ու տերերի միջև սահմանված ճորտական հարաբերությունների մեջ ստորադրության թերանալու դեպքերը: Հավաքատեղիից մինչև խաղային հրապարակ հասնելը և խաղն սկսելուց մինչև դրա ավարտումը խան-փաշային անմիջապես շրջապատող տղամարդիկ պարտավոր էին ստրկաբար խոնարհվել, տերերի ձեռքերն ու ոտքերը համբուրել, քծնել, շողոքորթել, պահանջված հարկերն ու տուրքերն անմիջապես վճարել և այլն: Խան-փաշային օգնում էին «տեղացի լրատուները», վերջիններս նրա ձեռքն էին մատնում առանձին մարդկանց, որոնց վերագրվում էին մտացածին հանցանքներ:

Խաղին ավամա մասնակից դարձած մարդիկ՝ տուգանվածներ, դատապարտվածներ և ուրիշներ, տուգանք վճարելիս կրկնապես խիզախում էին պահանջված ոսկու փոխարեն կճուճով լիքը աղբ հրամցնելու միջոցով խայտառակել փաշային(Բ):

Խաղի մի քանի մոմենտներից երևում է, որ ժողովուրդը համբերում է մինչև մի որոշ աստիճան: Համբերության բաժակը լցվելիս պոռթկում է զայրույթը և ժողովուրդը տեղն ու տեղը լուծում է իր վրեժը: Հենց այստեղ է, որ հանդիսատեսների ակտիվ մասը կատակի անվան տակ խաղի հրապարակից վոնգում, քշում է արյունարբու գազանին՝ թուրք և պարսիկ պաշտոնյային՝ իր ամբողջ անձնակազմով: Այդ խաղի կուլմինացիոն կետն է և հանգույցի դրական, լավատեսական լուծումը. ժողովուրդը հավատում է, որ իր պայքարն իզուր չի անցնելու:

Բ վարիանտի համաձայն շահը մտնում է հարսնետուն— խաղային հրապարակը, և հայտնում, թե «Օսմանյուն դալ պտի... դոնշուն հավաքենք, որ նրանց Օմարի աչքը հանենք»: Հայերը շահի ճնշման տակ զինվում են: Եվ, երբ նույն շահն սկսում է կովի վարժություններ՝ հայերի արյան գնով մեծացնելու պարսից զորությունը, ինքնագիտակցություն մղումով «Լի մասխարա մարդ քամակիցը գլխին որ բամբաջեց (զարկեց), աչքերը փոս ընկավ, քաղ-

¹ Երևույթներ, որ մեր խորհրդով կիրառում գտան «Սոս և Վարդիթեր» օպերայում: Տեղեկագիր 2-3

լակը տակիցը դուրս թռավ, մեջքի վրա փռվեց: Ընչանք վեր կենալն էլ ճրագը բռնեցին մի քի տակը, բամբակը կպավ... Մի տղա էլ փարչով ջուրը բերուց, սաքի թե կրակն անցնում ա, լցրուց գլխին: Խեղճ շահը վեր կացավ ու փախավ:

Շ վարիանտում հարկը ոսկով փաշային վճարելու պահին, երբ փաշան սկսում է հաշվել գումարը, «Սուլն կատին ամբոխի մեջեն քանիք հասան, մի կուժ ջուր լեցուցին փաշայի գլխին, տակի կողով քաշեցին. փաշան ընկավ հողափախու կղավ, ամբոխ ուրախություն անողական ցրվեցավ»:

Այդպիսի վախճանի է արժանանում փաշան նաև D վարիանտում: Գրառողը վկայում է, թե «Հետո մեր և երիտասարդաց խումբը դիաշայն և զմարդիկն, որս փաշայի գլխու կողովին կրակ կուտայինք, որս նորս մորուք փետեինք, որս գլխի վերա ջուր լեցունեինք, որս աչքերու մեջ փռլի փչեինք և աչքակա ձգձգելով աստ անդ քաշքշեինք, որ բնավ փաշայի կերպարանք չէր մնար վրան: Հազար դժվարություն հաղթ մազապուրծ մեր ձեռքեն փրկելով ազատեց, փախչեց լուր խեղճ մարդիկներով...»:

Պետք է դիտել, որ խան-փաշաները Հայաստանի քաղաքական ծանր պայմաններում նոր ֆունկցիոնալ դրսևորումներ են, որոնց տակ թաքնված են հաշ կերտասարդությունը ուղմական դաստիարակություն տալու քաղաքական նպատակներ: Այս հանգամանքը բնորոշ է ոչ միայն Հայաստանի, այլև այն բոլոր երկրների համար, որոնք փարեր շարունակ գտնվել են օտար տիրապետողների կրնկի տակ:

Իրենց ընդլծով և հանգուցի լուծումով մի փոքր այլ են երկու խանի կամ փաշայի կռիվն արտացոլող խաղախմբերը: Պետք է նկատել, որ այնտեղ, որտեղ փաշան կամ խանը դեռևս պահպանում էին նախնական ծխական մրցման տրադիցիան, անխուսափելիորեն ծագում էին կռիվները Այդ դեպքերում միևնույն գլուղի երկու կեսերից կամ հարևան գլուղներից դուրս է դալիս մեկական փաշա (խան). նրանք իրենց երթը այնպես էին կազմակերպում, որ անպայման իրար հանդիպեն որեւէ տեղում: Այստեղ հաղթանակը պատկվում էր նրանով, որ պարտավածների պարագլուխը ենթարկվում էր առաւելագույն պատիժների:

H վարիանտում կովոդ շահերից մեկը հաղթելով մյուսին, նրա պարագլխին նստեցնում էր էջին, պոչը տալիս ձեռքը, այլուժ ուսերին դրած գլուրավառ ցախի խուրճը և գրաստով հանդերձ պցում ջուրը կամ հորը: Մի տրիշ տեղում հաղթված շահին նստեցնում են էջի վրա, երեսը մրտում և պախարակելու համար շրջեցնում գլուղամիջում (i):

Հաղթող կողմը ուրախացնում և զվարճացնում է հանդիսատեսին, որովհետև վերջինս նրա մեջ է տեսնում իր իդեալները: Այդ բանն առավել ցայտուն է K վարիանտում, ըստ որի կողմերից մեկը թուրքական փաշան է, իսկ մյուսը՝ սուսական աստիճանավորը՝ իր զինված ուժերով (նկ. 5):

Պետք է ասել, որ այս միակ վարիանտն է, որտեղ արտացոլվել է ուսական զինված ուժերի մոտքը, որպիսի անդրապատկերումը տեղի է ունեցել դեռևս XIX դարի առաջին կեսին. ըստ որում խաղը գրի է առնվել և հրապարակվել 1863 թ.:

Խաղի մեջ սուլորարար ուժեղ կողմի գլուխն էր անցնում «նաչալնիկը», որպեսզի անվերապահորեն ապահովվեր սուսական զենքի հաղթանակը: Երբեմն այդ խմբերի միջև տեղի էին ունենում լուրջ սուսերամարտեր: Հաղթ-

փաշային զերում և ներկայացնում էին «նաչալնիկին», որը նրան մրոտե-
էշին թարս նստեցնելով և քաղաքի փողոցները ման ածելով պախարա-
էր: Այնուհետև փաշային տանում, դցում էին Քուսի ջրերը, թրջում,
յարում և ապա բաց էին թողնում:

Անդրկովկասում պահպանված այս վարիանտը հայտնի «Վարդան Մամի-
յան» խաղի դարգացումն էր, որը հյուսվել էր 5-րդ դարի լեզենդար հերոս
բղան Մամիկոնյանի անվան շուրջը: Այն ամենուրեք խաղաղվում էր
յրրեր ձևերով: Վանում մինչև իսկ ձնազնդի խմբական խաղերը Վարդա-



Նկ. 5. Թիֆլիսի բարեկենդանյան «փաշա» խաղի դրսևորման պլանն
ուստ 1860-ական թթ. նկարագրությամբ: Այլ կողմում ներկայացված է
հայ-ուսական բանակը «նաչալնիկին» զլխավորությամբ, ձախում՝ թուր-
քական բանակը՝ փաշայի զլխավորությամբ: Բանակներն ունեն իրենց
նվագախմբերը: Պայմանական նշաններ

- տղամարդիկ,
- ☉ կանայք և աղջիկներ,
- ⊥ երիտասարդ աղաներ,
- ⌒ պատանիներ,
- երեխաներ:

Նկար՝ Հովհ. Քաջակյանի

նանց տոնին վեր էին ածվում «հալ—պարսկական» պատերազմների, թեև «Վար-
դան Մամիկոնյան» խաղի հիմքը ևս խան-փաշաների նախնական ծեսերն էին:
Ջեր մնում էր նույնը, ժամանակների պահանջով փոխվում էին անուններն
ու առումները:

Դարերի ընթացքում խաղերը միշտ էլ բովանդակել են ժողովրդի
ամենակենսական տրամադրությունները, հույզերը, ապրումները: Օգտվելով
խաղերի հարուստ արաահայտչական ձևերից, ժողովուրդը հաճախ գիմել է

նրանց օգնությունը, արտահայտելու իր վերաբերմունքը տարբեր երևույթների և դեպքերի նկատմամբ: Չափազանց հետաքրքրական է այս տեսակետից XVII դարում տեղի ունեցած մի պատմական անցք, որ դրի է առել Ջաքարիա Սարկավազը, Ղարաջորան գյուղում (Ղարաջորան, այժմ Աշտարակի շրջան՝ Արագյուղ) բնակվում էր ոմն կալվածատեր Հապուշ-Ղասիմ, որը Եղվարդի համալսելին շարունակ զրկում էր արտերը ոռոգելու հնարավորությունից: Եղվարդիցիները որոշում են կալվածատիրոջ դատաստանը տեսնել. հավաքվում են տղամարդիկ ու կանայք, իրենց միտումները քողարկելու նպատակով երիտասարդներից մեկին հաղցնում են մեծի շորեր, գլխի վրա ամրացնում ավել, նստեցնում էշին և անվանում Վեկելազլուխ իշով թագավոր¹:



Նկ. 6. «Վեկելազլուխ իշով թագավոր»-ը մեկնում է Ղարաջորան գյուղ:
Նկար՝ Ա. Բեքարյանի

Ապա գյուղի տանտիրոջ առաջնորդությամբ, զուռնա-նաղարայով, ծափով ու պարերով, խաղ ու խնդումով, կանանց երգերով, մի խոսքով խան-փաշայի երթարշավի ձևով, հասնում են Ղարաջորան (նկ. 6): Ղարաջորանցիներն, անշուշտ, սովոր լինելով Վեկելազլուխ խաղերը զիտելուն, ապստամբների վրա կասկածով չեն նայում: Իսկ երբ ապստամբները հասնում ու շրջապատում են կալվածատիրոջ տունը, հաշվի չառնելով Եղվարդի տանտիրոջ նախազգուշացումները, Վեկելազլուխ թագավորը հրամայում է. «Հարկ՝ ասէ, և սպանէ՛ք զշունդ դալդ...»¹: Եղվարդիցիներն սկսում են դատաստան տեսնել ոչ միայն Հապուշ-Ղասիմի, այլև նրա բոլոր զործակիցների, այդ թվում և հայ քահանայի նկատմամբ. քանդում, ավերում են նրանց տները և տիրում գյուղը:

¹ Ջաքարեայ Սարկավազի Պատմութիւն, հատոր երկրորդ, ի Վաղարշապատ, 1870, էջ 118:

Ինչպես տեսնում ենք, ապստամբներն իրենց նպատակին հասնելու համար լիակատար կերպով օգտագործել են փաշայախաղի բոլոր ձևերը: Եվ դա կարծում ենք, պատահական չէ, քանի որ համոզված կերպով կարելի է ասել, որ «Ավելագլուխ իշով թագավոր»-ը կազմակերպողները Եղվարդի և Բերնիկի և Բրիտանաարդական ընկերակցության կողմնակիցներն էին: Տանուտիրոջ ղեկավար դառնալն այս արշավի ժամանակ լոկ ժամանակավոր բնույթ ունի: Եա ևրևում է նրանից, որ Ավելագլուխ թագավորը, որն, ըստ ևրևույթին, և Բրիտանաարդների մանկտավագն էր լինելու, մերժում է ասանուտիրոջ խնդիրքը՝ սպանությունից զգուշանալու մասին և ուղղակի հրամայում սպանել զոհունդ զայդ...»¹: Հապուշ-Ասսիմը փրկվում է՝ մեծ խնդրանքով դիմելով տանուտիրոջ հովանավորությանը:

Քաղաքական բնույթի խաղերը հայերի մեջ տարածված են եղել ավելի վաղ շրջաններում, քան մեզ հայտնի է: Պատմագրության մեղքով դրանք անհետ կորել են: Սակայն բավական են միջին դարերից մեզ հասած աղբ հատուկ կտոր էպիգրաֆները՝ նույնիսկ, որպեսզի մենք քաղաքական բնույթի խաղերի հարցը անխզելիորեն կապենք ժողովրդի պատմության հետ: Մանկությունն ու պատանեկությունը մարդու այն հասակն է, որը բնութագրվում է միջավայրի բոլոր ևրևույթները, աղբ թվում և ռազմա-քաղաքական ևրևույթները, խաղերի վերածելու և դրանով կյանքը խորապես ճանաչելու հակումով: Ռազմա-քաղաքական ևրևույթները խաղի վերածելու բնորոշ օրինակ է 5-րդ դարի պատմիչ Փավստոս Բուզանդի այն վկայությունը, թե ինչպես պարսկական նախարար Բոյեկանի և հայ սպարապետ Վասակի ռազմական ընդհարումներից հետո, երբ Բոյեկանը սպանվում է, պարսից թագավորի պատկերի վրա սկսվում է նետաձգության խաղ²:

Կարելի է հիշատակել պատմական մի այլ էպիգրաֆ ևս: Հովհան Մամիկոնյանի վկայությամբ հայ զինվորները 7-րդ դարում մտածում էին պարսիկ զինվորների գլուխներից գնդակներ և գնդախաղ պատրաստելու մասին³: Նույն 7-րդ դարի պատմիչ Մովսես Կաղանկատվացին հաղորդում է, որ հոների արշավանքներից մեկի ժամանակ ժողովուրդը նրանց Ջերու Սաքանի կերպարանքն այլանդակ ձևով դրոշմում է զգմի վրա և հոների զորքի առջև Սաքան-զգմի վրա խաղ սարքում, նիզակահար անելով նրան⁴: Այս նույնն է հաղորդում նաև 13-րդ դարի պատմիչ Կիրակոս Գանձակեցին⁵:

Ուշադրության արժանի են նաև մանկական այն խաղերը, որոնք իրենց մեջ արտացոլել են քաղաքական և ռազմական էպիգրաֆներ՝ պետական վերնախավի միջոցով: Այդ խաղերը հայտնի են «Թագավոր», «Թագավոր շինելու խաղ», «Լալա-վազիր կամ թագավոր», «Թագավորի էջ», «Պղիճ գզրաէջ» և «Հինգ քար» անուններով: Այս զուտ մանկական խաղերը տարածված էին ամբողջ Հայաստանում: Պետական ու զինվորական վերնախավի ներկայացուցիչների, ինչպես ճակատամարտերում բանեցվող զրապտների ընտրությունը

¹ Փավստոսի Բուզանդացույ, Պատմութիւն հայոց, Թիֆլիս, 1912, էջ 233:

² Յովհան Մամիկոնեան, Պատմութիւն Տարսնոյ, Երևան, 1941, էջ 201—202, 274—275:

³ Մովսէսի Կաղանկատուացույ, Պատմութիւն Աղուանից աշխարհի, Թիֆլիս, 1913, էջ 158—159:

⁴ Պատմութիւն հայոց արարեալ Կիրակոսի վարդապետի Գանձակեցույ, Թիֆլիս, 1909, էջ 51:

կատարվում էր վիճակահանութեամբ: Պետական կազմի մեջ մտնում են՝ թագավորը, վեզիրը կամ սրա փոխարեն գզիրը և «կոխվ գցողը» (հրամանատարը): Գրաստներն ըստ պատկանելու ճանաչելու համար անվանվում են տերերի անուններով: Սադի էութլունն է՝ թագավորի և վեզիրի (գզիրի) միջև տեղի ունեցող պատերազմը, որը և հաշտարարում է կոխվ գցողը: Վսիողները հեծնում են գրաստները և իրար մերձենալով՝ սկսում են միմյանց խփել ու քաշքշել: Երբ թագավորը վեզիրին գետին է տապալում, գերերն անփոփոխ են մնում, իսկ երբ վեզիր-գզիրն է հաղթում, վեզիրը թագավոր և թագավորը վեզիր է դառնում: Փոխվում են նաև նրանց գրաստների գերերը:

Հայկական «թագավոր» տերմինի և արաբական «վեզիր» — փոխարքանախարարապետ տերմինի գործածությունից հետևում է, որ այդ կոխվը երկուսի միջև՝ սիմվոլիկորեն ներկայացնում է հայ ժողովրդի պայքարը արաբների և այլ մուսուլմանական պետությունների դեմ:

Թագավոր դառնալու և թագավորական հրամաններ արձակելու մանկական խաղերը հնում հատուկ են եղել բոլոր ժողովուրդների երեխաներին: Այդ ժողովուրդներից քչերին է, սակայն, վիճակվել գրի առնել դրանք: Թեև հայ պատմագրությունը մեզ չի հաղորդել ազգային այդ հնագույն խաղերից և ոչ մի օրինակ, այնուամենայնիվ հունական խաղերի մասին Պոլլուկի թողած մի նկարագրից կարելի է եզրակացնել, թե տարբեր ժողովուրդների մանկական այդ խաղերը որքան նման սկզբունքներ ունեն:

Պոլլուկը նկարագրում է, թե ինչպես են վիճակ գցում հույն երեխաները, ով թագավոր է ընտրվում, հրամայում է, թե ինչ պետք է անեն, նա ում վիճակվում է դառնալ հպատակ, բարտավոր է կատարել թագավորի բոլոր հրամանները:

Կլերոսի մանկությունը ներկայացնող լեգենդում, որ գրի է առնել Հերոդոտը, ասվում է, որ երբ երեխաները նրան թագավոր էին ընտրում, վերջինս նրանցից մեկին հրամանով նշանակում էր պալատական շինարար, մյուսին՝ նիդակակիր-թիկնապահ, երրորդին՝ թագավորի աչք, չորրորդին՝ զեկուցող և այլն:

Ինչպես երևում է, հայկական և հին աշխարհի ժողովուրդների այս նմանողական խաղերի միջև առանձին տարբերություններ չկան: Հայկականի ու հունականի միջև նույնիսկ կան ընդգծված ընդհանրություններ. երկուսի մեջ էլ դերաբաշխումը կատարվում է վիճակահանութեամբ, որը որոշ իմաստով դեմոկրատական տարր է պարունակում իր մեջ: Հայկական խաղերում առկա են նաև այլ հանդամանքներ. հաղթութեամբ կամ պարտությունն անմիջապես հետևում են պաշտոնափոխումներն այն հաշվով, որ վստ դեկավարներն իջնում են ստորին աշխատանքի. տապալված թագավորն իջնում է վեզիրի կամ գզիրի, իսկ վեզիր-գզիրը՝ գրաստի աստիճանին: Սադի միջոցով ծաղրի է ենթարկվում իրեն չարդարացրած թագավորը:

Այս խիստ համոզող տվյալներից դժվար չէ հետևել, թե հայկական քաղաքական բնույթի խաղերը և ժամանցները որքան ճիշտ են արտացոլել մեր ժողովրդի պատմական գլխավոր իրադարձություններն ու քաղաքական դոկտրինան: Սադիների մեջբերված տեսակներում պատմությունն արտացոլվել է, համարյա այնպես, ինչպես «Սասնա ծռեր» է պատմում:

¹ *Игры древних*, Л. Бек-де-фукера, Киев, 1890, стр. 79.