

ՀԱՅ ԺՈՂՈՎՐԴԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ԴԻՏԱՐԿՈՒՄԸ
ՄԱՆԿԱԿԱՆ ԽԱՂԻ ՏԵՍՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ
ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԿՈՆՏԵՔՍՏՈՒՄ

Տվյալ աշխատանքի նպատակն է մանկական խաղի վերաբերյալ տեսությունների և այս կոնտեքստում հայ ժողովրդական խաղերի ուսումնասիրությունը:

Երեխայի հոգեֆիզիոլոգիական, նրա ներաշխարհի զարգացման կարևորագույն նախադրյալներից մեկը խաղն է: Ի սկզբանե «խաղ» երևույթը տարբեր ազգերում տարբեր կերպ է ընկալվել: Այսպես օրինակ հին հույների մոտ «խաղ» բառը նշանակում էր որոշակի գործողություն, որը հատուկ է միայն երեխաներին. մեր ժամանակներում դա անվանվում է՝ «մանկանալ»: Հրեաների մոտ «խաղ» բառին համապատասխանում էին «կատակ» և «ծիծաղ» հասկացողությունները: Հին հռոմեացիները «խաղ» ասելով՝ հասկանում էին ուրախություն, զվարճանք: Սանսկրիտում «խաղը» նշանակել է ուրախություն, իսկ հին գերմաներենում «խաղ» հասկացությունը նշանակել է մեծ հաճույք պատճառող թեթև, սահուն գործողություն [5]:

Մեր ժամանակներում «խաղ» երևույթն իր մեջ է ամփոփում տարատեսակ և տարաբնույթ գործողությունների ամբողջություն, որն ունի բազմաթիվ նշանակություններ և ֆունկցիաներ:

Տարեցտարի աճում է խաղերի հոգեբանական կողմի վերաբերյալ հետաքրքրությունը. հետևաբար աճում է նաև խաղերի՝ մասնավորապես մանկական խաղերի վերաբերյալ կատարվող հոգեբանական գիտական ուսումնասիրությունների թիվը: Ինչպես նշում է ժամանակակից հոգեբան Գ. Ֆեյնը [3], մանկական խաղերի ուսումնասիրությունների փուլերը կարելի է բաժանել երեք մասերի՝ առաջինը 20-30-ական թվականներն ընդգրկող ժամանակահատվածն է, երբ մանկական խաղերի ուսումնասիրության խնդիրը սահմանափակվում էր երեխաների ընտանեկան դաստիարակության հարցով:

Երկրորդ փուլը ներառում է 40-50-ական թվականները և կապված է մանկական խաղերի բովանդակության ուսումնասիրության (որպես երեխայի իրական փորձի արտացոլում), և այդ բովանդակության ու երեխայի անձի առանձնահատկությունների միջև եղած կապի հետազոտման հետ:

Երրորդ փուլը Ֆեյնը կապում է Ժ. Պիաժեի [4] աշխատությունների հետ, որոնք նվիրված են մանկական խաղին և ուղղորդված են մանկական խաղի կառուցվածքի, նրա տարիքային փոփոխությունների ուսումնասիրությանը:

Պիածեի կոնցեպցիայում խաղը դիտարկվում է որպես իր էության մեջ բնական, երեխային հատուկ ակտիվություն: Խաղի զարգացումը, ըստ նրա, տեղի է ունենում համապատաստից՝ համապատասխանելով երեխայի մտավոր զարգացմանը: Ինչպես ինտելեկտի, այնպես նաև խաղի զարգացումը ժ Պիածեն բաժանում է երեք փուլերի:

Առաջին փուլը՝ սենսոմոտորային խաղը, զբաղեցնում է նորածնությանից մինչև երկու տարեկանն ընկած ժամանակահատվածը:

Երկրորդ փուլը՝ սիմվոլային խաղը, համապատասխանում է երեխայի երկուսից մինչև վեց տարիներն ընկած ժամանակահատվածին և կապված է վերարտադրողական ինտելեկտի զարգացման հետ:

Երրորդ փուլը՝ կանոններով խաղը, ի հայտ է գալիս, երբ երեխան ձեռք է բերում օպերատորային մտածողություն:

Ըստ Պիածեի, խաղի զարգացման փուլերը հստակորեն փոխկապակցված են, և փուլից փուլ անցումը մի խաղի տեսակի՝ մյուսով փոխարինումն է:

Պիածեի տեսության այս դրույթին հակադրվել են բազմաթիվ հոգեբաններ, որոնց թվում է նաև Կ. Գարվին[3]: Որպես խաղի այսպիսի միակողմանի զարգացման կառուցվածքի հակակշիռ, Գարվին իր կոնցեպցիայում զարգացնում է այն միտքը, որ խաղի տարբեր տեսակներն ու ձևերը հանդիսանում են համեմատաբար ինքնուրույն երևույթներ, որոնք ունեն ոչ թե իրար հաջորդականորեն փոխարինող, այլ անկախ ուղղություններ: Նա հակադրվում է Պիածեի տեսության բազմակողմանիությանն ու խաղի զարգացման տարիքային սահմանների խստությանը: Ռեսուսմապիությունների արդյունքում նա հանգում է այն եզրակացության, որ խաղային փուլերի զարգացման փոփոխումը և նրանց սահմանները կախված են ոչ միայն երեխայի ինտելեկտուալ հասունացումից (այսինքն՝ խաղի զարգացումը պայմանավորված է ոչ միայն երեխայի տարիքով), այլ նաև սոցիոմշակութային գործոններից:

Այսպես օրինակ առկա է գյուղերում և քաղաքներում ապրող երեխաների միջև ինտելեկտուալ զարգացման տարբերություն. գյուղում ապրող երեխաները որոշ գիտելիքներ առավել վաղ են յուրացնում, քան քաղաքում ապրող իրենց տարեկիցները, և հակառակը:

Խաղի վերաբերյալ մեկ այլ տեսակետ է ներկայացրել Զ. Ֆրոյդը[3], որը մանկական խաղը դիտարկում էր որպես երեխայի պրոյեկտված և կատարսիսային ակտիվություն: Մի կողմից՝ երեխան խաղում փոխանցում է իր սեփական ապրումներն ու աֆեկտները (որոնք կապված են ի սկզբանե երեխային հատուկ հաճույքի պահանջի(քաղցի) արգելակման հետ) այլ անձանց և առարկաների վրա, մյուս կողմից էլ՝ խաղում երեխաները խաղարկում և կրկնում են իրենց կյանքի ծանր իրադարձությունները, որպեսզի

կարողանան արտամղել և կառավարել դրանց: Այսինքն՝ Ֆրոյդը խաղը դիտարկում էր որպես անձի պաշտպանական մեխանիզմ:

Այս տեսակետին, իր առավել վաղ աշխատություններում, հակված էր նաև Ա. Ֆրոյդը [3], որի կարծիքով երեխայի խորքային մոտիվացիոն կառուցվածքների զարգացումը արտացոլվում է նրա խաղում: Խաղի զարգացման մեջ նա առանձնացնում է երկու ուղղություն՝ 1. անհատական խաղից դեպի համատեղ, և 2. սեփական մարմնի և խաղալիքների հետ խաղից դեպի արդյունավետ գործունեություն:

Ի հակադրություն այս տեսությունների, է. Էրիկսոնը [3] խաղը կապում է անձի զարգացման գործընթացներին: Անձի ներքին ուժերի և հասարակության ազդեցությունների բախման ժամանակ այս գործընթացները հանդիսանում են աղապատախիվ և դիտարկվում են ոչ թե որպես պաշտպանական մեխանիզմներ, այլ երեխայի անձի ինքնարտահայտման միջոցներ: Իսկ ռուս հոգեբաններ Վիգոտսկին և Էլկոնինը [5] պնդում էին, որ խաղի ժամանակ է զարգանում երեխայի երևակայությունը:

Այսպես հայ ժողովրդական խաղերում գոյություն ունեն բազմաթիվ խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի մտավոր, խոսքային և երևակայության զարգացմանը: Որպես հիմնալի օրինակ կարող է ծառայել «Գուշակիր ով է» խաղը, որը խաղացել են Տարոնում, Շահումալանում, Վանում և այլուր նախադպրոցական և դպրոցական տարիքի երեխաները (10-15 աղջիկներ և տղաներ):

«Խաղացողների միջից ընտրվում է վարող, որը, ոտքերը խաչած, նստում է խաղահրապարակի մեջտեղում: Մնացած խաղացողները կանգնում են նրա շուրջը 3-4 քայլ հեռավորության վրա: Վարողը սկսում է ձեռքի, մարմնի շարժումներով ընդօրինակել որևէ թռչունի կամ կենդանու: Նրա շուրջը կանգնած երեխաները փորձում են գուշակել, թե ինչ թռչնի կամ կենդանու է ընդօրինակում վարողը: Երբ որևէ մեկը գուշակում է բառը, վարողը նրան «այո» է պատասխանում, որից հետո բոլոր խաղացողները որոշված սահմաններից դուրս են փախչում, իսկ վարողը փորձում է բռնել նրանց: Այն խաղացողը, ում վարողը կարողանում է բռնել, դառնում է վարող: Եթե վարողին չի հաջողվում բռնել որևէ մեկին, ապա նա շարունակում է վարել խաղը:

Խաղի կանոնները՝ 1. վարողը փախչողներին կարող է բռնել մինչև որոշված սահմանագծին հասնելը; 2. եթե խաղացողներին չի հաջողվում գուշակել, թե ինչին է ընդօրինակում վարողը, ապա նա բարձր բացականչում է թռչունի կամ կենդանու անվանումը, որից հետո խաղացողները փախչում են սահմաններից դուրս, իսկ վարողը փորձում է բռնել նրանց» [2]:

Խաղում տարբեր թռչունների կամ կենդանիների ընդօրինակելիս՝ երեխայի մոտ զարգանում են երևակայությունը, հիշողությունը, մոտորային

համակարգն ու տրամաբանական մտածողությունը: Գուշակող երեխաների մոտ զարգանում են ուշադրությունը, ընկալումը, երևակայությունը, տրամաբանական մտածողությունը և ինտելեկտը (նոր թռչունների և կենդանիների տեսակներ են սովորում): Վազքի միջոցով խաղը նպաստում է նաև երեխաների ֆիզիկական զարգացմանը: Իսկ խաղի կանոններին հետևելու անհրաժեշտության շնորհիվ երեխաները յուրացնում են հասարակական կանոններին և օրենքներին հետևելու փորձը: Այսպիսով՝ մեծ է խաղի դերը նաև երեխայի սոցիալական զարգացման հարցում: Այս ուղղության ուսումնասիրությունների կենտրոնում են երկու հիմնական խնդիրներ՝ 1. մանկական խաղի սոցիալական բովանդակությունը և 2. երեխաների համագործակցությունը խաղի ժամանակ (այսպես կոչված «սոցիալական խաղը»)

Խաղի սոցիալական բովանդակության ուսումնասիրությունները սկսվեցին այն ժամանակ, երբ փորձ կատարվեց խաղը դիտարկել որպես հասարակայնացնող մեխանիզմ, որի ֆունկցիաների մեջ է մտնում երեխաներին մշակույթին հաղորդակից դարձնելը և նրանց դաստիարակությունը, որպես «հասարակական օրգանիզմի» ներդաշնակ մասնիկ: Մանկական խաղի վերաբերյալ այսպիսի մոտեցում մշակող առաջին հոգեբաններից էր Դ. Միդը [3]: Ըստ Միդի, մանկական խաղը հանդես է գալիս որպես հասարակական համագործակցության մոդել և հասարակական դերերի յուրացման միջոց, որը երեխայի մեջ հասարակայնացված անհատ է ձևավորում: Նախնական սոցիալական հիմնադրույթներն ի հայտ են գալիս երեխայի ազատ դերային խաղում: Դրանք իրար հաջորդող կոնկրետ խաղային դերեր են: Առավել բարդ, գեներալիզացված սոցիալական գործառույթներն ի հայտ են գալիս խաղի կառուցվածքի բարդացման շնորհիվ:

Ռուս հոգեբան Էլկոնինը և նրա համախոհները [5] համարում էին, որ իրենց ծագումով, հետևաբար նաև էությամբ, դերային խաղերը պատկանում են սոցիալական խաղերի դասին: Ըստ նրանց՝ «մարդկային խաղը այնպիսի գործունեություն է, որում վերաբաղվում են մարդկանց միջև եղած սոցիալական հարաբերությունները»:

Հայկական ազգային խաղերը հարուստ են դերային խաղերի օրինակներով: Ահա դրանցից մեկը, որը կոչվում է «Արջախաղ» [1]: «Սասնա այս մանկական խաղը պատկերում է արջի և հովվի կռիվը: Մեկը ձևանում է հովիվ և հագնում հովվական հագուստ, երկրորդը դառնում է արջ՝ վրան մորթի գցելով, մյուսները դառնում են ոչխարներ: Տեղի է ունենում արջի և հովվի կռիվը: Երբ արջը պարտվում է, ոչխարները ուրախության ճիչեր են արձակում, իսկ երբ հովիվն է պարտվում, ոչխարները տխրում և փախչում են»:

Այս խաղի միջոցով երեխաների մեջ դաստիարակվում, յուրացվում է հովվի սոցիալական դերի կարևորությունն ու նշանակությունը: Խաղում նաև

գարգանում են երեխաների երևակայությունը, ճարպկությունն ու ֆիզիկական ուժը:

Խաղի մեջ սոցիալական գարգացման վերաբերյալ ուսումնասիրությունների երկրորդ ուղղությունը կապված է համատեղ խաղում երեխաների համագործակցության հետ: Հիմնականում խաղում երեխաների փոխհամագործակցության ուսումնասիրությունների ժամանակ հաշվի չի առնվում խաղի բովանդակային մասը: Այսպես, բազմաթիվ աշխատություններում ուսումնասիրվում է համատեղ խաղում խաղակիցների սոցիալական փոխհարմարվողությունը: Առանձնացվում են սոցիալական ռեակցիաների տարբեր տեսակներ (ազդեսիվ, ընկերական և այլն) և սոցիալական համագործակցության տիպեր (խաղալիքների փոխանակում, ֆիզիկական շփում, զրույց և այլն): Հետաքրքրական են այս ուղղությամբ կատարված Կ. Գարվիի [3] հետազոտական աշխատանքները: Նա նշում է, որ արդեն երկամյա հասակում երեխաների մոտ կարելի է մեծ հետաքրքրություն նկատել դեպի մեկ այլ երեխան և նրա հետ փոխհարաբերությունները: Իր հետազոտական նյութերում Կ. Գարվին նախադպրոցական տարիքի երեխաների խաղային փոխհարաբերությունների բովանդակության մեջ և կառուցվածքում որոշակի բարդացում է նկատում (բազմաթիվ անգամներ կրկնվող միանման գործողությունների փոխանակումից երեխաները անցնում են խաղընկերոջ գործողությունները շարունակող և խաղի թեման աստիճանաբար գարգացնող գործողությունների): Խաղային համագործակցության կառուցվածքում Գարվին երկու շերտ է առանձնացնում՝ 1. խաղային գործողությունների շերտ (օրինակ՝ գործողությունների փոխանակում և ռեպլիկներ, որոնք փոխանցում են դերի բովանդակությունը), 2. մետակոմունիկացիոն շերտ (այսինքն՝ խաղային գործողությունները պարզաբանող և խաղին ուղեկցող երեխաների խոսակցություններն ու զրույցները): Փոխընթերցմանը և փոխհամաձայնությանը խաղում, ըստ Գարվիի, երեխաները հասնում են այս երկու կոմունիկացիոն շերտերի շնորհիվ, որոնք նկատվում են արդեն երեք տարեկան երեխաների մոտ, սակայն տարիքի հետ ի հայտ է գալիս որոշակի չեղում դեպի մետակոմունիկացիոն կողմը: Որպես երեխաների համագործակցության հրաշալի օրինակ կարող է ծառայել հայ ժողովրդական «Տուր ձեռք» խաղը [2]: «Խաղին մասնակցում են 4-40 տղա երեխաներ: Խաղում են տարվա ցանկացած եղանակին դաշտերում և խաղահրապարակներում: Խաղացողները խաղի ամբողջ ժամանակով բաժանվում են զույգերի: Վիճակահանությամբ վարող զույգ է որոշվում: Չեռ-ձեռքի բռնած՝ այս զույգը փորձում է, ձեռքերով շրջափակելով, խաղահրապարակի սահմաններում բռնել մյուս խաղացողներին: Իսկ խաղացողների խնդիրն է փախչել և չընկնել ծուղակը:

Բռնված խաղացողը իր զույգի հետ վարող զույգ է դառնում, իսկ նախկին վարողները միանում են մյուս խաղացողներին:

Խաղի կանոնները՝ 1. խաղը սկսվում է վարող զույգի հրամանով: 2. խաղացողը բռնված է համարվում, եթե վարող զույգը նրան բռնում է առանց ձեռքերը բաց թողնելու: 3. բոլոր խաղացողները ազատ վազում են խաղահրապարակում մինչ նրանցից մեկի բռնվելը»:

Այս խաղի գլխավոր առավելությունը նրանում է, որ այն երեխաների մեջ զարգացնում է համագործակցության, խաղային գործողությունների փոխհամաձայնեցման և փոխըմբռնման ունակությունները, ընդ որում, թե՛ վարող զույգի և թե՛ փախչողների մոտ:

Ամփոփելով վերոշարադրվածը՝ անհրաժեշտ է նշել, որ վերջին ժամանակներս աճում է խաղի հանդեպ միակողմանի մոտեցումների հաղթահարման տենդենցը: Տարաբնույթ ուսումնասիրությունների արդյունքները հոգեբաններին ստիպում են ընդունել առաջին հերթին խաղի և խաղային գործունեության ձևերի կախվածությունը սոցիոմշակութային գործոններից, և երկրորդ հերթին՝ մանկական խաղի զարգացման գործընթացում երեխայի հոգեբանական, տարիքային առանձնահատկությունների կարևորությունը: Այս կոնտեքստում անչափ կարևոր է նաև հայ ժողովրդական խաղերի առավել խորքային ուսումնասիրությունը հոգեբանական տեսանկյունից՝ որպես սոցիոմշակութային գործոն:

Օգտագործված գրականություն

1. Վ. Բրդյան Հայ ժողովրդական խաղեր II - Հայկական Սագա Հրատարակչություն Երևան 1980 - էջ 89
2. Игры народов СССР — Москва: физкультура и спорт, 1985г.
3. Короткова Н.- Современные исследования детской игры- Москва 1983
4. Пиаже Ж. Психология интеллекта - Избр. психол. Труды - Москва 1969-с. 55—231
5. Эльконин Д. Психология игры — Москва:Владос, 1999г.