

«ԽԱՂ» ՀԱՍԿԱՑՈՒԹՅԱՆ ԱՏՈՒԳԱՔԱՆՈՒԹՅՈՒՆԸ
ՏԱՐՔԵՐ ԼԵՁՈՒՆԵՐՈՒՄ

Սույն հոդվածի նպատակն է ուսումնասիրել «խաղ» հասկացության ստուգաբանությունը զանազան լեզուներում և վեր հանել «խաղ» հայեցակարգի համար իմաստաբանական ելակետ հանդիսացող նշանակությունները:

Անդրադառնալով «խաղ» հայեցակարգի ստուգաբանությանը մի շարք լեզուներում՝ նկատում ենք, որ չնայած այն հանգամանքին, որ «Բոլոր ազգերը խաղում են և զարմանալիորեն նմանատիպ ծնով, սակայն ոչ բոլոր լեզուներում է առկա մեկ համընդհանուր բառ՝ խաղի ինքնին նույնական հասկացությունն անվանելու համար, ինչպես, օրինակ, յուրաքանչյուր լեզվում կա ընդամենը մեկ բառ՝ ծեռք կամ ոտք նշանակելու համար» (4, 44): Պատճառը թերևս կայանում է նրանում, որ «խաղ» հասկացությունը մուտք է գործել մեկ մշակույթ ավելի վաղ, քան մեկ այլ մշակույթ, որի հետևանքով գերազարգացած լեզուները միանգամայն տարբեր բառեր են կիրառել խաղի զանազան տարատեսակներն անվանելու համար: Նույնիսկ լեզուների գերմանական խումբն է տարանջատվում և ճյուղավորվում խաղի անվանման հարցում՝ կիրառելով երեք տարբեր բառեր: Եվ պատահական չէ, որ այն ազգերը, որոնց արյան մեջ և խառնվածքում խորապես արմատավորված է եղել խաղն իր բոլոր տեսակներով, տարբեր բառեր են կիրառել այդ գործունեությունն անվանելու համար: Որպես ապացույց, կարելի է վկայակոչել սանսկրիտը, հունարենը, չինարենն ու անգլերենը.

Հունարենում «խաղ» բառի անվանման համար կիրառում են "-ινδα" վերջավորությամբ մի արտահայտություն: Այս չխոնարհվող վերջածանցը նշանակում է ոչ այլ ինչ, քան խաղալ: Մանկական խաղերի որակման համար հունարենն օգտագործում է խաղային ոլորտի անվանման երեք բառ:

1. "παίδι" (παίδια), որը նշանակում է «խաղ»: Ստուգաբանությունն այստեղ միանգամայն հստակ և պարզորոշ է՝ «այն, ինչ առնչություն ունի երեխաների հետ»: «Երեխայություն, մանուկի վարմունք»:

2. "Παιδείη" — «խաղալ», "παίγμα" և "παίγνιον" — «խաղալիք» բառերի հետ միասին "παίδια"-ն կարող է նշանակել բազմապիսի խաղի ձևեր՝ ընդհուպ մինչև սուրբ և վեհ խաղաձևերը: Նշենք, որ բառերի նշյալ խմբի հետ կապված են «ուրախության, բերկրանքի և անհոգության» իմաստային երանգները:

3. Խաղային ոլորտում հույներն ընդգրկել են իրենց կյանքում հույժ կարևորություն ունեցող և մեկ բազմաբովանդակ ոլորտ, որի համար կիրառել են «խաղային մրցումներ և մենամարտեր» նշանակությամբ "αγών" (ἀγών) բառը:

Ուշագրավ է այն, որ հին հնդկացիները «խաղ» հայեցակարգի անվանման համար զանազան տերմիններ էին կիրառում: Սանսկրիտն ուներ միազագույնը չորս տարբեր արմատներ: «խաղի» համար առավել համընդհանուր տերմին էր "krīdati"-ն, որը նշանակում է «երեխաների, մեծահասակների և կենդանիների խաղ»: Այն կիրառելի է «քամու և ալիքների շարժման» համար: "Divyati"-ն նշանակում էր «զառախաղ», սակայն, դրա հետ մեկտեղ՝ «խաղալ, կատակել, ծաղրել»: "Las" արմատում (որից սկիզբ է առնում "vīlāsa" բառը) միավորվում են «շողալ, հանկարծակի հայտնվել, ետ ու առաջ շարժվել, խաղալ, զբաղված լինել» նշանակությունները: «Ծածանվել, ակեղծվել, օրորվել» հիմնական նշանակությամբ օժտված "ilayati (ilīa)" գոյականով են արտահայտվում խաղում առկա «թեթևության, նրբության, ուրախության և անհոգության» իմաստային նրբերանգները: Խաղի բոլոր այս անվանումներում իմաստաբանական ելակետ է «արագ շարժումը, հաղորդակցությունը», որն առկա է նաև այլ լեզուներում:

Ալգոնկիների ցեղերից մեկի լեզվում՝ բլեքֆուրում (блэкфур), մանկական բոլոր խաղերի անվանման համար ծառայում է բայական "koani" հիմքը, իսկ դեռահասների և մեծահասակների խաղը կոչվում է "kachtsi": Այստեղ իմաստային գործոնի դերում հանդես են գալիս «մրցել» և «հաղթել» նշանակությունները: Պարերի, հանդիսավոր արարողությունների և կրոնա-մոգական ոլորտում առկա են «հաղթել» նշանակությամբ օժտված երկու բառեր, որոնցից մեկն "amots"-ն է, որը նշանակում է «հաղթանակ վազել, մրցություն, խաղում և գոտեմարտում», իսկ մյուսը՝ "skits"-ը, որը բացառապես վերաբերվում է «խաղերին ու սպորտին»: Սինդդե պարտության համար կիրառվում է "apska" բառը (4, 48):

Չինարենում ևս անհնար է գտնել մեկ ընդհանուր անվանում «խաղ» հասկացությանն առնչվող գործունեության բոլոր տեսակների համար: "Wan" (玩) բառում գերակշռում է «մանկական խաղ» նշանակությունը, որին առընթեր այն նշանակում է «մանրուքներով զվարճանալ, չարածիւրություն անել, կատակել», նաև՝ «հետազոտություն, հետաքննություն, լուսնի փայլից բավականություն ստանալ»: Այստեղ իմաստաբանական ելակետ է «խաղին բնորոշ անհոգությամբ որևէ գործի անձնատուր լինել» իմաստը: Մրցակցությունն արտահայտվում է "cheng" (竞争) բառով, որը բաղդատելի է հունարեն "αγών"

բառի հետ: Իսկ մրցանակաբաշխության նպատակով կազմակերպվող մրցույթները կոչվում են "sai" (2):

Ճապոներենում կիրառում են "asobi" գոյականը և "asobu" բայը՝ «զվարճալիք, ժամանց, զբոսանք, հանգիստ, մոլեգին խաղ, պարապություն», «խաղալ, անգործ պառկել, հանգստի մեջ գտնվել, ներկայացնել, նմանակել և ընդօրինակել» նշանակություններն արտահայտելու նպատակով:

Սեմական լեզուներում «խաղ» հասկացության նշանակությունների ոլորտում գերիշխում է "la'ab" արմատը, որը, «խաղ» նշանակության հետ մեկտեղ, ներառում է նաև «ծիծաղել և ծաղրել» նշանակությունները: Արաբերեն "la'iba" բառը նշանակում է «խաղալ, ծաղրի ենթարկել և զայրացնել»: «Ծիծաղել և խաղալ» նշանակություններն առկա են նաև եբրայերեն "sahaq" բառում:

Լատիներենը միայն մեկ բառ է կիրառում խաղի և խաղային գործողությունների ողջ ոլորտի անվանման համար. դա "ludere"-ից ածանցված "ludus" բառն է, որն ընդգրկում է «մանկական խաղը, հանգիստը, մրցակցությունը և մոլեգին խաղերը»: "Lares ludentes" բառակապակցության մեջ այն նշանակում է «պարել» (4, 51):

Ֆրանսերենում «խաղ» գոյականի և «խաղալ» բայի համար կիրառվում են "jeu, jouer" բառերը, ռումիներենում՝ "joc" և "juce", իտալերենում՝ "gioco, giocare", իսպաներենում՝ "juego, jugar" և պորտուգալերենում՝ "jogo" գոյականն ու "jogar" բայը:

Պոլերենում խաղալն արտահայտվում էր "laikan" բառով, որը նշանակում էր «ցատկոտել (թռչկոտել)»:

Պրիմ եղբայրների Գերմաներեն Բառարանի X հատորում (1, 1) նշված վերինգերմանական "leich" գոյականի որոշ նշանակություններն առնչվում են խաղային ոլորտին, այն դեպքում, երբ անգլոսաքսոնական "lacan" բառն օգտված է "to swing, wave about" («շարժվել, օրորվել, ծածանվել, պլեկոծվել») նշանակություններով, ինչպես ալիքների վրա օրորվում է նավը: Ճախրում են թռչունները: Կայծկլտում են հրի լեզուները: "Lac" և "lacan", ինչպես և հին նորվեգիական "leikr", "leika" բառերը հնչում են «խաղերի և պարերի» անվանման մեջ: Նոր սկանդինավյան լեզուների "lege" և "leka" բառերում պահպանված է «խաղալ» նշանակությունը:

Իմաստաբանության տեսակետից առանձնակիորեն ուշագրավ են անգլերեն "play", "to play" բառերը, որոնք սկիզբ են առնում անգլոսաքսոնական "plega", "plegan"-ից, որը նշանակում է «խաղ, խաղալ»: «Երաժշտական գործիք նվագել»: Նաև՝ «արագ շարժում, ժեստ, ծափահարում»:

"Plegen"-ը մատնանշում է նաև այնպիսի սրբազան բնույթի գործողություններ, ինչպիսիք են «երկրպագությունը, երդումը, վեժ սերը, արդարադատությունը և ... խաղը»: Ե՛վ "to play" ("spelen", խաղալ), և՛ "plegen" (սովորություն ունենալ) բայերը զարգացել են խաղային ոլորտին խիստ սահմանակից նշանակությունների միևնույն ոլորտից, որը կոչվում է «հանդիսավորության, ծիսակարգայնության» ոլորտ: "Plegen" բայի հնագույն նշանակությունների թվում են «տոնախմբություն կազմակերպել և հարստությունն ի ցույց դնել» նշանակությունները: Հետևաբար, "plegen" բառը հուշում է, որ «խաղ» հասկացությունը կարող էր առաջանալ հանդիսավորության, ծիսակարգերի, մարտերի և մրցակցության ոլորտում: Այս մասին են վկայում այնպիսի միջին հոլանդերեն բառեր, ինչպիսիք են "huweleec, huweleic" - այժմյան "huwelijk" - ամուսնություն; "feestelic", այսինքն՝ "feest" - տոն, տոնահանդես; "vechtelic"-ը, այսինքն՝ "gefecht" - մարտ: Նրանք բոլորն առաջացել են վերը նշված "leik" արմատից, որից սկանդինավյան լեզուներում սկիզբ են առել խաղային նշանակությամբ բառեր: Նրանց անգլոսաքսոնական "læc, læcan" ձևում այն նշանակում է «խաղալ, թռչկոտել, ռիթմիկ շարժվել»; նաև՝ «նվեր, զոհաբերություն»: Այստեղ ելակետը գտնվում է զոհաբերության արարողակարգի հետ կապված «ծիսակարգային պար» հասկացության մեջ, որը լուսաբանվում է "sveorsalac" «սրերով պար» օրինակի միջոցով (4, 56):

1. Վերոշարադրյալից հետևում է, որ մի շարք լեզուներում «խաղ» բառի անվանումներում իմաստաբանական ելակետ է «շարժում» նշանակությունը, որը կարելի է դիտարկել հետևյալ օրինակներում.

Հին հնդկերեն - "kridati" - «քամու և ալիքների շարժում»; "vilasa" - «ետ ու առաջ շարժվել»; "ilīa" - «օրորվել, ալեկոծվել»; լատիներեն "lares ludentes" - «պարել»; գոթերեն "laikan" - «արագ, ռիթմիկ շարժվել»; անգլոսաքսոներեն "læcan" - «շարժվել, ալեկոծվել»; անգլերեն "play", որը սկիզբ է առել "plega" - «արագ շաժում» բառից; գերմաներեն "spielen" - «ազատ շարժակնություն»:

Հր. Աճառյանը ևս, «խաղ» բառի հիմնական նշանակությունների շարքն է դասում «արագ, կենդանի, ռիթմիկ շարժում» նշանակությունը՝ շեշտարկելով սանսկրիտի "khal" կամ "skhal" ձևերը, որոնք ունեն «շարժել, երթալ, վազել, արշավել», «ճոճել, երերալ» իմաստները: Հնիս. "skar" - «շարժել, երթալ»; Բուլգ. խաղաց - «երթալը, վազելը»; լտ. "salio" - «ցատկել, կայթել»; մբգ. "scharz" - «ցատկոտելը»; պրո. "baxtan" - «ցատկել» (5, 337-338):

2. Որոշ լեզուներում «խաղ» բառի հիմնական նշանակությունների դիտարկումը վկայում է այն մասին, որ նշյալ բառի իմաստային ելակետը գտնվում է «ծիսակարգային պար» հասկացության մեջ: Հետևապես, խաղերը կարող են

առաջացած լինել «հանդիսավորության, ծիսակարգայնության» ոլորտում և մատնանշել սրբազան բնույթի գործողություններ, ինչպես փաստում է Յ. Յեյզինգան. «խաղային բնույթը բնորոշ է վեհ և սրբազան գործողություններին (4, 36)»: «խաղ» հասկացության նշանակությունների ոլորտում «ծիսակատարության, կախարդանքի, խորհրդավորության և առեղծվածայնության» իմաստային նրբերանգների առկայությունը լուսաբանենք հետևյալ օրինակների միջոցով.

Լատիներեն "lares ludentes" - «պարել»; անգլոսաքսոներեն "plegen" - «երկրպագություն, երդում, վեհ սեր, տոնախմբություն»; "lac, lacan" և հին նորվեգերեն "leikr, leika" - «պար»; "sveorsalac" - «սրերով պար»; հոլանդերեն "huwelijk" - «ամուսնություն», "feest" - «տոն, տոնահանդես»:

3. Յետևելով Յ. Յեյզինգային՝ օրինաչափական ենք համարում «մրցակցությունը» հավելել խաղի կատեգորիային, քանի որ հույների կյանքում "αρον" բառով արտահայտվող «խաղային մրցումներ և մենամարտեր» հասկացության գործունեության ոլորտն իր մեջ է ներառում խաղ հասկացության էական մասը» (4, 46): Խաղ բառն օժտված է «մրցակցություն» նշանակությամբ հետևյալ լեզուներում.

Յունարեն - "αρον" - «խաղային մրցումներ, մենամարտեր», չինարեն "cheng" (чжэн) - «մրցակցություն», որը բաղդատելի է հունարեն "αρον" բառի հետ; հոլանդերեն "gefecht" «մարտ»; լատիներեն "ludus, ludere" - «մրցակցություն»; անգլոսաքսոներեն "plegen" - «մարտահրավեր, մրցակցություն», ինչը, Յեյզինգայի հավաստմամբ, «վկայակոչում է, որ խաղը համապատասխանում է մրցակցությանը, մենամարտերին» (4, 55):

«Խաղ» հասկացության համապատասխանությունը «մրցակցություն, պայքար» հասկացությանը թույլ է տալիս «Կյանքը պայքար (մրցակցություն) է արտահայտությանը համարժեք համարել «Կյանքը խաղ է» ձևակերպումը՝ շարադրված Օ. Աբսյոնովայի կողմից "Языковая игра как лингвистический эксперимент поэта" աշխատության մեջ, որում հեղինակը հավաստում է, որ «Կյանքի և իրականության ընդունումը որպես խաղ վաղուց ի վեր հատուկ է մարդկային գիտակցությանը» (3):

4. Հատկանշական ենք համարում այն իրողությունը, որ որոշ լեզուներ «խաղ» բառի անվանման մեջ ընդգծում են խաղի «զվարճացնող գործառույթը», այն, որ խաղը զբաղմունք է. որը ծառայում է ժամանցի, համգստի և զվարճանքի նպատակին: Այսպես, հունարեն "παιδια, παιδεΐν, παιγμα, παιγνιον" բառերը կապված են «ուրախության, բերկրանքի» իմաստային նրբերանգների հետ: Հին հնդկերեն "ilīa" բառն արտահայտում է «ուրախության, անհոգության» զգացումները; չինարեն "dan" բառը նշանակում է «զվարճանալ, կատակել,

անհոգությամբ որևէ գործի անձնատուր լինել»։ Ճապոներեն "asobu" բառի իմաստն է «զվարճալիք, ժամանց, զբոսանք, հանգիստ»։ սեմական լեզուների "la'ab" արմատը և եբրայերեն "sahaq" բառը նշանակում են «ծիծաղել»։

Այսպիսով, «խաղ» հայեցակարգի ստուգաբանության ուսումնասիրությունը զանազան լեզուներում փաստում է այն մասին, որ մի շարք լեզուներում «խաղ» հասկացությունն ունի հետևյալ հիմնական նշանակությունները. «շարժում; զբաղմունք, ժամանց; կատակ, ծաղր, ծիծաղ, զվարճանք; մրցակցություն, մարտ; պար»։ Ընդ որում, տարբեր լեզուներում խաղ բառից սերված մի շարք բառեր և բառակապակցություններ կապված են խաղին բնորոշ «ուրախության, բերկրանքի, անհոգության, թեթևության, նրբության, լարվածության և ազատ շարժականության» իմաստային նրբերանգների հետ։

Հոդվածի եզրափակման համար նշենք, որ «խաղ» բառի ծագման և ստուգաբանության ուսումնասիրությունից հետևում է, որ որոշ ազգեր գտնում են, որ խաղալով՝ մարդը ենթարկվում է նմանակման (ընդօրինակման) բնածին բնազդին, այլ ազգություններ խաղի մեջ տեսնում են հանգստի, լիցքաթափման, լարվածությունը վերացնելու պահանջը հագեցնելու ձգտում, մինչդեռ մյուսների պատկերացմամբ՝ խաղը յուրօրինակ մարզանք և նախապարժանք է որևէ լուրջ գործից առաջ։

Գրականություն

1. Grimm Jacob und Grimm Wilhelm. Deutsches Wörterbuch. 16 Bde. Leipzig: S. Hirzel 1854-1960
2. The Encyclopedia "Wikipedia". The play concept as expressed in language. [ONLINE]. Retrieved July, 2010. Web site: http://en.wikipedia.org/wiki/Homo_Ludens_%28book%29
3. Аксенова Ольга. Языковая игра как лингвистический эксперимент поэта (Лексика и грамматика в стихах Александра Левина). [ONLINE], Retrieved July 2008. Web site: <http://www.levin.rinet.ru/ABOUT/Aksenova1.html#v#v>
4. Хейзинга Й. Человек играющий. М.: Прогресс - Традиция, 1997. 416
5. Աճառյան Հ. «Հայերեն արմատական բառարան», հատոր 3. Երևան. ԵՊՀ Հրատ. 1926 (1982)