

ՀՌԻՓՍԻՄԵ ԱՍԱՏՐՅԱՆ

Պատմական գիտ. թեկնածու, ՀՀ ԳԱԱ ՀԱԻ

ԽՈՐՀՐԴԱՅԻՆ ԵՒ ՀԵՏԽՈՐՀՐԴԱՅԻՆ ՓՈԻԼԵՐԻ ԱՐՏԱՑՈՒՄՆԵՐԸ ՎԱՅՈՑ ԽԱՂԱՅԻՆ ՄՇԱԿՈՒՅԹՈՒՄ

Վայկական միջավայրում մինչ օրս կենցաղավարած խորհրդային եւ հետխորհրդային խաղերի կառուցվածքային ձեւերի ուսումնասիրությունը մեր գիտական քննություն խնդիրներից է, քանի որ այն հնարավորություն է ընձեռում իմաստավորել դեռեւս անցյալ դարի 20-ական թվականներից սկսած՝ խորհրդային սկզբնական փուլում հայ իրականության մեջ ձեւավորված խաղերի ընկերային-քաղաքական, սոցիալ-մշակութային երանգավորումները: Հոգվածի մեթոդաբանական հիմքը կառուցվածքաբանական եղանակն է, որի կիրառումը թույլ է տալիս քննության ենթարկել ոչ թե խորհրդային եւ հետխորհրդային խաղերի տարրերը կամ բաղադրիչները (երգ, պար, բանահյուսական ասելի, հագուստ եւ այլն), այլ խաղի կառուցվածքը եւ դրանում նրանց տեղը, կառուցվածքային ձեւերը, գործառույթները, խաղերի զարգացման գործընթացները ժամանակակից հայ իրականության մեջ:

Խորհրդային սկզբնական շրջանում, ընկերային-քաղաքական զարգացումներին համընթաց, Հայաստանում եւս զգացվում է խորհրդային քաղաքական մշակույթի նկատելի ազդեցությունը, որը չէր կարող իր հետքը չթողնել ժամանակի հասարակական մտքի, մթնոլորտի, կենցաղի, մշակութային կյանքի եւ մասնավորապես մանկական բանահյուսության եւ խաղերի վրա՝ առաջ բերելով առարկայական փոփոխություններ: Խաղերում սկսվում են շոշափվել այնպիսի թեմաներ, ինչպիսիք են՝ պատերազմը, կոռիվը, եւ հերոսականացվել է այնպիսի անհատի անուն, ինչպիսին է Կարմիր բանակի հրամանատար Վ. Զապաևը:

Այս առումով շատ բնութագրական օրինակներ են մեր կողմից գրառված հետեւյալ խաղերը.

«Կոռիվ-կոռիվ»¹ խաղացել են միշտ, սակայն այս շրջանում խաղի մեջ ավելացան նոր հերոսներ ու որոշ տարրեր: Խաղացողները կարող էին ճակատներին

¹ Հ. ԱՍԱՏՐՅԱՆ, ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Հառիճ, բանասաց՝ Արտավազ Աբգարյան, ծնվ.՝ 1951 թ.:

կարմիր աստղ նկարել եւ այլն: Այն խաղացել են խառը կազմով՝ մինչեւ 13—14 տարեկան տղաները: Վերջիններս բաժանվել են երկու խմբի, ով լավ կռվող է համարվել եւ լավ հրամաններ է արձակել, նրան ընտրել են որպէս առաջնորդ, որին Չապաեւ են անվանել: Նա ձեռքով պահել է մի փայտ, որը, կռվի ժամանակ թափահարելով, զենք է ձեւացրել: Եթե վերջինս լավ հրամաններ չարձակեր, ապա մեկ ամիս, որպէս պատիժ, այլեւս Չապաեւ չէր ընտրվի: Խմբերը կռվի ժամանակ օգտագործել են փայտ ու քար:

Երեխաների շրջանում սկսեցին կիրառվել Վ. Չապաեւի անվան հետ կապված հաշվերգեր եւ հանելուկ-զվարճախոսություններ.

Ես, դու ըն-կեր, //Չապա-եւի զորքեր <...>

— Այն ի՞նչն է, ի՞նչը, բեխերն էսենց (ցուցամատ(եր)ը սահեցնում է շրթունքի վերեւի հատվածով), սուրն էսենց (ցուցամատը սահեցնում է ոտքի կողքով):

— Չապաեւի բեղերը, Չապաեւի թուրը,— հնչում էր պատասխանը:

Խաղերում ի հայտ եկան նաեւ Բոլշեւիկյան կուսակցության ղեկավար Վ. Լենինի անվան հետ կապված գեղեցիկաբանություններ, որոնք քիչ տարածված էին.

Լենին պապին մեռել ա<...>

Կամ՝ Լենին պապին մեռել է, //Մեզի ավանդ թողել է, //Պունուր բալեմ մեծացեմ, //Այս աշխարհը կառուցեմ:

Հարկ է նշել նաեւ, որ խորհրդային համակարգի վաղ շրջանում դեռեւս պահպանված էին ավանդական կենցաղում սովորութային իրավունքով խստորեն կիրառվող տարիքային եւ սեռային բաժանումները խաղերի կազմակերպման ժամանակ:

Խաղային փոփոխությունների ժամանակագրության առումով բավական ուշագրավ փուլեր էին նաեւ Երկրորդ աշխարհամարտը եւ հետպատերազմյան շրջանը²:

Այդ շրջանում նկատելիորեն զգացվում են նաեւ խաղերի թեմատիկ եւ առարկայական փոփոխություններ: Կան խաղեր, որոնք խիստ բնութագրական են տվյալ ժամանակաշրջանի համար:

«Война и мир»³ խաղալիս 12—14 տարեկան աղջիկ-տղա հաշվերգով բաժանվում էին երկու խմբի: Այնուհետեւ փորում էին մի փոս եւ

² Խաղերի ընկերային-քաղաքական բնույթն առավել դրսևորվել է 1950-ականներից հետո ծնվածների շրջանում:

³ Հ. ԱՍԱՏՐՅԱՆ, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Քոչարյան Գեւորգ Գուրգենի, ծնվ.՝ 1955 թ.:

2—3 մետր հեռավորությունից միաժամանակ փոսի մեջ էին նետում կաղինի չափ հինգ հատ կլոր քար: Որ խմբի նետած քարերը փոսի մեջ ավելին էին, այդ խումբն էլ սկսում էր խաղը՝ հեծնելով մյուսի անդամներին որպես ձի, եւ հեծյալներն սկսում էին կռվել միմյանց հետ:

Խաղերում սկսում են շոշափվել ոչ միայն պատերազմն ու կռիվը, Ստալինն ու Հիտլերը⁴, այլեւ ի հայտ են գալիս գիտական առաջընթացի արդյունքները՝ սարքավորումներ կամ մանրակներ, որոնք օգտագործվում են խաղերում:

Այս առումով շատ բնութագրական օրինակ է մեր գրառած հետեւյալ խաղը.

«Շարիկ պաշեֆնիկ»-ը⁵ խաղացել են պատանի տղաները (մինչեւ 5-րդ դասարան) առանցֆակալի միջուկով (գնդիկներով): Սա, ինչպես ասվեց, կապվում է Խորհրդային շրջանի գիտական նորամուծություններին: Երեխաները, գնդիկների քանակին համապատասխան, գծել են մի շրջան, ու յուրաքանչյուրը 2—30 գնդիկ է գցել մեջը: Եւ որքան շատ են եղել գնդիկները, այնքան հեռվից են «խփել»՝ մեկ այլ գնդիկով: Ում գնդիկը մոտ է ընկել շրջանին, նա իրավունք է ստացել առաջինը «խփելու»: «Խփողը» այնքան գնդիկ էր վերցնում իրեն, որքան կարողանար հանել շրջանից: Եթե գնդիկը դեպի շրջան նետելուց միանգամից ընկներ շրջանի մեջ, համարվում էր «пожар», եւ բոլոր գնդիկները նետողին էին, իսկ եթե նետված գնդիկը մնար շրջանի մեջ ու կանգ առներ, նետողը պարտվում էր:

Այստեղ պատերազմի գաղափարը թեեւ արտահայտված չէ (եթե հաշվի չառնենք ականարկային «пожар» եզրույթը), սակայն կարելու է նշել, որ կենցաղում նոր միջոցների կիրառումը «հուշել» է երեխային խաղի մեջ օգտագործել այդ միջոցների հնարավորությունները, որի հետեւանքով, ենթադրում ենք, ավանդական «Լեփ», ինչ-որ չափով նաեւ «Քարկտիկ» խաղերը ենթարկվել են տիպաբանական փոփոխությունների եւ երեխաների միջավայրում այլ անվանում ստացել:

⁴ Հատկանշական է, որ «1910—1920-ականների պատերազմների ժամանակ «ձնե մարդերը» անպայման թուրք փաշաների անուններ էին ստանում, իսկ 1941—1945 թթ.՝ Հայրենական պատերազմի ժամանակ, դրանք արդեն հայտնի էին Հիտլեր անունով, որին ոչնչացնելիս երեխաները երգում կամ արտասանում էին հետեւյալ երգը՝ «Հրեն, կաշկեն գալիս ա, //Հիտլերը մեջը լալիս ա. //Մի՛ լա, մի՛ լա, քո՛ն Հիտլեր, //Հրեն, գյուլեն գալի՛ս ա» (տե՛ս Վ. ԲԿՈՅԱՆ, Հայ ժողովրդական խաղեր, հտ. II, Երեւան, 1980, խաղ 543, էջ 208—209):

⁵ Հ. ԱՍԱՏՐՅԱՆ, ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Հառիճ, բանասաց՝ Հովհաննիսյան Սամվել Ալեքսանի, ծնվ.՝ 1955 թ.:

Երկրորդ համաշխարհային պատերազմի շրջանում երեխաների միջավայրում հաճախ կարելի է հանդիպել հետեւյալ զվարճախոսություններ.

- Հայ, Հիտլեր,
- Պապիի <...>⁶:

Մեր դաշտային աշխատանքների համաձայն՝ խորհրդային շրջանում, ընդհուպ մինչեւ 1970-ականները, տարածված էր խաղային հետեւյալ պատկերը, որոնցից ոչ բոլորն են ձեւավորվել այդ շրջանում⁷: Դրանք են՝ փայտով («Ցից», «Բիստ»), գնդակով («50–50», «Ֆուտբոլ», «Թոփ»), թաքնվելու («Պախկվոցի», «Պահմտոցի», «Թու թու գյորդում», «Թը գյորդում»), կռահելու կամ գուշակելու («Գուշակ», «Ճըզ»), գոտիով («Ղայիշ տփոցի», «Ղայիշ», «Ճիպոտ», «Գոդ ծեծող»), թռնելու («Մարդաբոյ», «Էրկեն էշ», «Երկար էշ», «Էշ-միլիցա», «Հավալա»), առարկաներով («Ծայր», «Սանկա», «Կլաս», «7 ֆար կամ բլավա», «Շարիկ», «Շախմատ», «Քարկտիկ», «Պարան», «Չիկ», «Հոլ», «Կոն») եւ տոնածիսական ու մրցումային խաղերը («Մենամարտ», «Գյուլաշ» (բասմայի վրա), «Համբարձում»)⁸ եւ այլն:

Խորհրդային միջին շրջանում եւս խաղերը պահպանեցին կանոնների որոշակի հստակություն. խմբերը բաժանվում էին վիճակահանությամբ՝ ֆար եւ չոփ պահելով կամ ոտք գցելով եւ հաշվեդրով:

Խորհրդային ուշ շրջանի (1970-ականներից մինչեւ ԽՍՀՄ փլուզումը) խաղերն իրենց բնույթով քիչ էին տարբերվում նախորդ փուլի խաղերից:

Այդ շրջանի խաղերը կազմակերպվում են փայտով («Չալի չիբուխ»), թռիչքներով («Էշ-միլիցա», «Հալամուլա»), առարկաներով՝ գնդակ,

⁶ Հ. ԱՍԱՏՐՅԱՆ, ԴԱՆ 2009, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատական, բանասաց՝ Ասատրյան Ստյոպա Գարիկի, ծնվ.՝ 1984 թ.:

⁷ Խորհրդային ժամանակաշրջանի բաժանումներում բանասացների նշած բոլոր խաղերի անունները բերում ենք՝ պատկերացում կազմելու համար տվյալ ժամանակաշրջանում խաղերի տարածվածության վերաբերյալ: Թավ եւ շղագիր են ներկայացվում միայն այն խաղերը, որոնց անունները չենք հանդիպել ավանդական խաղերում, եւ, հնարավոր է, որ դրանք ձեւավորվել են հենց այդ շրջանում:

⁸ Հ. ԱՍԱՏՐՅԱՆ, ԴԱՆ 2008, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Արեւշատ, բանասաց՝ Ասատրյան Մարտիկ Աղվանի, ծնվ.՝ 1957 թ.: ԴԱՆ 2009, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Մաստարա, բանասաց՝ Թորոսյան Մուկուշ Գրիշայի, ծնվ.՝ 1956 թ.: ԴԱՆ 2009, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Մաստարա, բանասաց՝ Հովսեփյան Ալվարդ Տարոնի, ծնվ.՝ 1958 թ.: ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Ապարան, բանասաց՝ Քոչարյան Գեորգ Գուրգենի, ծնվ.՝ 1955 թ.: ԴԱՆ 2011, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, ք. Մարտունի, բանասաց՝ Հակոբյան Ռիմա Ժորայի, ծնվ.՝ 1952 թ.: ԴԱՆ 2011, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, ք. Մարտունի, բանասաց՝ Ոսկանյան Հերիքնազ Գուրգենի, ծնվ.՝ 1961 թ.: ԴԱՆ 2012, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, ք. Վարդենիս, բանասաց՝ Կարապետյան Վաչագան Հրանտի, ծնվ.՝ 1959 թ.: ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Հառիճ, բանասաց՝ Հովհաննիսյան Սամվել Ալեքսանի, ծնվ.՝ 1955 թ.:

պարան, քար, ռեզին («Պոբեդա», «16», «50», «Իրոշակ», «Ռեզին», «Քարտեզ», «Կլաս», «Պարամ», «Քարկտիկ»), մրցմամբ («Գոռս Բել») եւ այլ ձեւերով («Սոլ մակարոն», «Աղջիկփախցնոցի», «Սագեր, սագեր»)՝⁹:

Խորհրդային ուշ շրջանի խաղերում նկատելի է որոշակի «ազատության» եւ տարիքային, եւ սեռային խտրականության հարցում:

Անկախության ժամանակ հիմնականում պահպանվել են վերը նշված խաղերը, բայց դրանց մի մասը ձեռք է բերել նոր երանգավորում: Խաղերում արդեն շեշտադրվում է ազգային-ազատագրական պայքարի գաղափարը, ձեւավորվում են խաղային նոր եզրույթներ եւ դրանց համապատասխան բանահյուսական ասելի-ասելուկներ (հայ-թուրք դերային բաժանումները, սահմանը, քարտեզը կամ քաղաքի հատակագիծը՝ որպես պատերազմական գործընթացի կարեւորագույն հանգամանք, դրոշմ՝ որպես հաղթանակի խորհրդանիշ, նախկին победа-ին փոխարինում է հաղթանակ¹⁰ եզրույթը եւ այլն): Անկախության շրջանում տարածվեցին հետեւյալ ռազմական բնույթի խաղերը՝ «Ձնե քաղաք», «Քարֆցիկ»:

Բավական ուշագրավ է երիտասարդների խաղացանկին բնորոշ ռազմական գործողություններով հարուստ «Ձնե քաղաք»¹¹ խաղը, որը համեմատելի է «Խան-փաշա» խաղի կամ «Բերդախաղի» հետ: Ապարանում, ըստ դաշտային տվյալների, այդ խաղը, մի խումբ նախաձեռնողների գլխավորությամբ, առաջին առատ ձյան տեղալուն պես կազմակերպվում է մեծ հանդիսավորությամբ¹²:

Նախապատրաստական աշխատանքներն սկսվում են մեկ շաբաթ առաջ: Պարիսպի շինարարությունը կարող է տեւել 2—3 օր, իսկ խաղը՝ 5—12 ժամ: Զգեստների պատրաստությունը եւս հոգում են նախապես: Հագնում են հնաոճ շորեր (տեղացի չեն՝ խթոնիկ խորհրդանիշ), թիկնոցներ են գցում իրենց վրա: Յուրաքանչյուրն ունի իր անհատական հագուստը:

⁹ Հ. ԱՍԱՏՐՅԱՆ, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Բագրատյան Մխիթար Աշոտի, ծնվ.՝ 1983 թ.: ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Թթու ջուր, բանասաց՝ Մարգարյան Սոնա Տիգրանի, ծնվ.՝ 1985 թ.: ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Պարույրյան Մարիամ Արարատի, ծնվ.՝ 1983 թ.: ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ, բանասաց՝ Հակոբյան Վահրամ Վալդիսի, ծնվ.՝ 1978 թ.:

¹⁰ Հմմտ. հաղթանակը կյանք դարձած մահն է... հաղթողը նա է, ով ողջ է մնում՝ Օ. Ֆրեյդենբերգ, Поэтика сюжета и жанра, Семантика победы, М., 1997, с. 69—70.

¹¹ Հ. ԱՍԱՏՐՅԱՆ, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Բագրատյան Մխիթար Աշոտի, ծնվ.՝ 1983 թ.:

¹² Խաղի նկարագրությունը բերում ենք ամբողջությամբ, քանի որ այս խաղը պահպանել է «խան-փաշա» թատերախաղի եւ կառուցվածքը, եւ իմաստը:

Բաժանվում են երկու խմբի. «պարսիկները» կամ «թուրքերը» դնում են քոլոզներ, իսկ «հայերը»՝ մորթե գլխարկներ: Օգտագործում են փայտյա սրեր, գինու տակառի խուփերը կիրառում են որպես վահաններ, թագերը պատրաստում են փայլաթիթեղից: Երբ խաղացողները շատ են լինում, մինչև 200 մ երկարությամբ ձնե պարիսպ է սարքվում: Պատերի բարձրությունը հասնում է մինչև 2 մ, հաստությունը՝ 30 սմ: Յուրաքանչյուր մետրը մեկ նախատեսվում է կանգնեցնել մեկ հոգի պաշտպան-զինվոր: Կառուցվում է երկու՝ ճշտությամբ իրար նման «ձնե թագավորություն», որոնց միջև ընկած տարածությունը 100—140 մետր է: Այդ տարածքը կոչվում է չեզոք գոտի: Որոշված սահմաններից բացի՝ նախատեսվում են մի հողատարածք եւս, որին տալիս են կոլախնձոր անվանումը: Պատրաստում են ձնագնդիկներ ու վրան ջուր լցնում, որպեսզի սառույց դառնա: Այնուհետև որոշված օրը հավաքվում են Բերդի գլուխ կոչվող վայրում մոտ 50—70 հոգի երիտասարդ տղաներ ու աղջիկներ (աղջիկների մասնակցությունը խաղին ուշ շրջանի երեւույթ է): Նախապես փոքրիկ թղթերի վրա գրված են լինում բոլոր խաղացողների անունները: Դրանք լցնում են մի ամանի մեջ, հետո սկսում հանել ու բարձրաձայն կարդալ: Լցված թղթերի կեսը կարդալուն պես մի խումբ է կազմվում: Այնուհետև յուրաքանչյուր խումբ իր ներսում (աղջիկներն առանձին, տղաներն առանձին) ցեղա¹³ է գցում ու որոշում, թե ով է լինելու իր թագավորության թագուհին եւ թագավորը: Սրանից հետո գալիս է երրորդ վիճակահանության հերթը՝ երկու թագավորությունները չափ պահելով որոշում են, թե որ խումբն է հին Ապարանը, որ խումբը՝ Ստամբուլը¹⁴: Ում բաժին է ընկնում կարճ չոփը, նա էլ դառնում է ներքեւի թագավորությունը, այսինքն՝ թուրքերի թագավորությունը: Յուրաքանչյուր թագավորության տարածքի կենտրոնում դրվում է սլալա թագավորության դրոշմ, որի տակ բազմում են թագավորն ու թագուհին: Վերելի հատվածում՝ Բերդի գլխին, միշտ հայերի թագավորությունն է լինում: Հաշվի են առնում, որ հայերը միշտ էլ բարձր են եղել թուրքերից: Յուրաքանչյուր թագավորություն ունենում է իր հրամանատարը: Հայերինը կոչվում է Մխիթար Սպարապետ, թուրքերինը՝ ումն Գյուլլար (Պարսկաստանի

¹³ Ցեղան գործողություն է, որն ուղեկցվում է բանավոր ասելի-ասելուկով եւ շատ ընդունված է ժամանակակից խաղերում. բոլոր խաղացողները բացված ափերը հերթակապությամբ դնում են մեկը մյուսի վրա, բարձրացնում են եւ բացականչում՝ ցեղա, ես հեղա:

¹⁴ Խմբեր կազմելիս խաղացողները հաշվի են առել հայ-պարսկական կամ հայ-թուրքական հարաբերությունները, իսկ խաղում, կարեւորելով այդ հանգամանքը, հանդես են եկել կամ ի դեմս թուրքերի, կամ ի դեմս պարսիկների:

դեպքում՝ Սալախադի): Սկսվում են բանակցություններ կռվախնձոր համարվող հողի տարածքի շուրջը.

Թուրք — էս հողերը մերն են:

Հայ — Ո՛չ, մերն են, մենք կյանքի գնով էլ պայքարելու ենք, մենք հաղթելու ենք:

Հայտարարվում է պատերազմ: Հայոց թագավորը հրամանատարին կոչ է անում հարձակվել: Այդ ժամանակ վերելից սահնակներով իջնում են դեպի ներքեի թագավորություն՝ միաժամանակ սառցե գնդիկներով հարվածելով: Բնականաբար, ներքեի թագավորությունը հնարավորություն չի ունենում ազատորեն առաջ գալու, դրա համար էլ վերելից հեշտությամբ իջնում են հայերը եւ ձնե դարպասներն ավերելով՝ մտնում են թուրքերի սահման ու առաջինը դրոշն իջեցնում, ապա՝ թագավորին «սպանում» ու թագուհուն գերի վերցնում: Թագուհուն տանում են վերելի թագավորություն ու մի կես ժամ պահելուց հետո հայհույելով¹⁵ տանում ուրիշ պետության սահման, օրինակ՝ Պարսկաստան: Խաղի մեջ ամեն ինչ թուլատրելի է: Սկսում են թագուհուն համբուրել, եթե գեղեցիկ է, ապտակել ու վիրավորել, եթե տգեղ է (հաջորդ օրը, իհարկե, ներողություն են խնդրում): Սրանից հետո միայն հաղթող թագավորությունը քանդում է սահմանը եւ միացնում իր թագավորությանը, որով եւ ավարտվում է խաղը:

Խաղի մեջ Պարսկաստանի սահմանը ոչ միայն շոշափելի տարածք է, այլեւ, ըստ էության, չեզոք՝ անորոշ, բայց խորհրդանշական մի վայր, որտեղ «դատ» է տեղի ունենում:

Ժողովրդական խաղում, ինչպես կարելի է հասկանալ պահպանված ու գրանցած նյութերից, դատելու վայրը՝ «քննարանը», պարտադիր կերպով լինում է առանձին տեղում՝ բնակության վայրից դուրս: Դատելու համար չեզոք վայրի ընտրությունն ամենեւին պատահական չէ: Այն սրբազան (սակրալ) մի տարածք է, որն իր անմատչելիությամբ ու բնակության վայրից դուրս գտնվելու տեղայնությամբ նշանագրված է:

Խաղի՝ Ապարանի տարբերակում դատում կամ փորձությունների են ենթարկում գերի ընկած թագուհուն, որ պարտված թագավորության խորհրդանիշն է, տերը կամ տիրուհին, որին դատելով՝ «սպանելով»՝ վերականգնում են կյանքի բնականոն ընթացքը: Այս խաղի մեջ իրավիճակը

¹⁵ Արտահայտությունը բերում ենք ըստ բանասացի՝ եզդիերեն. «կիրեմըն բո խոյ»:

ներկայանում է «շրջված», «թարս»¹⁶ ձևով՝ ճիշտ այնպես, ինչպես Բուն բարեկենդանի օրը՝ տեր—ստրուկ հարաբերության ժամանակ, երբ տեղի էր ունենում դիրքերի փոխանակում¹⁷, իսկ «խան-փաշաներում» փորձության է ենթարկվում առաջնորդը, ղեկավարը, բեկը, շահը, խանը՝ տերը, բայց քանի որ վերջինս չի կարող «մեռնել», անհրաժեշտ է փոխարինող, որին եւ կարելի է «սպանել»՝ սկիզբ դնելով բարի կենդանությանը: Խաղի իմաստը դատն է, նպատակը՝ մաքրվելը (Մեծ պատից առաջ՝ մինչեւ գարնանային աշխատանքների սկսվելը, ըստ ժողովրդական պատկերացումների, բոլորը պետք է հասցնեին իրենց մեղքերը գցել ուրիշի վրա ու ազատվել դրանցից՝ պահքի ընթացքում Աստծուն հաղորդակից լինելու համար): Այս, ինչպես մյուս նմանատիպ խաղերում, հարց ու պատասխանը, «դատվելու» ու «փրկագնվելու» արարողություններն ունեն խաղ—նպատակ—արդյունք—հատուցում¹⁸ քառամաս կառույցը, որը համապատասխանում է բարեկենդանյան յուրաքանչյուր փուլի ծիսական բաղադրատարրերին եւ կրում է «քավության նոխազի» գաղափարը (յուրաքանչյուր անախորժ, վատ կամ ամոթալի արարք գործած անձնավորություն պետք է պատասխանատվություն կրի՝ դատապարտվի, դատվի):

Բարեկենդանյան «խան-փաշաների» մեջ կարելի է տեսնել նաեւ մարդու ենթագիտակցական ընկալումները՝ աշխարհի կառուցվածքի մասին, առասպելական պատկերացումների եռամաս համակարգի¹⁹ շերտեր, որոնք ժողովրդական խաղում անձնավորված են. երկու հակադիր կողմ, որոնք բախվում են իրար, պարտվում եւ հաղթում (հայ—թուրք), եւ երրորդ

¹⁶ ՍՏ. ԼԻՍԻՑՅԱՆ, Լեոնային Ղարաբաղի հայերը (ազգագրական ակնարկ), ՀԱԲ, 12, Երեւան, 1981, էջ 69:

¹⁷ «Ստրուկը»՝ ժողովուրդը, պայքարում էր Մարդու՝ Տիրոջ դեմ (խան, փաշա, շահ) եւ միտում հաղթանակի (սրա մասին մանրամասն տե՛ս Հ. ԱՍԱՏՐՅԱՆ, Թատերականը հայ ժողովրդական խաղերում // ԵԹԿՊԻ, Հանդես (գիտական հոդվածների ժողովածու), №6, Երեւան, 2006, էջ 17–22):

¹⁸ Ծիսական մտածողության հետ փոխկապակցված այս խաղային համակարգը համապատասխանում է Բարեկենդանի ծիսական փուլերին.

1. երթ, որի մեջ մտնում են բոլոր տեսակի խաղերը, պարերը եւ այլն,
2. պայքար (Վոսմոսի ու Քաոսի), որի նպատակը պիտի լինի կործանելը, քանդելը, իսկ արդյունքը՝ մեղավորի մահվամբ ու հարության մեջ աչք ամենը վերականգնելը,
3. խնջույք, որով եւ ամփոփվում է տոնը:

¹⁹ Առասպելական հնագույն պատկերացմամբ՝ աշխարհն ունի եռամաս կազմություն՝ բաղկացած երկնքից, երկրից եւ (ծիրանի) ծովից (Ս. ՀԱՐՈՒԹՅՈՒՆՅԱՆ, Հայ առասպելաբանություն, Բեյրութ 2000 թ., էջ 9: Մ. Дьяконов, Арханческие мифы востока и запада. М., 1990, с. 54. Հմմտ. А. ДАНДЕС, О морфологии игры: исследование структуры невербального фольклора // Фольклор: семиотика и / или психоанализ: Сборник статей. М., 2003. с. 30–45).

կողմ (պատժող), որը դատում կամ փորձության է ենթարկում պարտվողին կամ մեղավորին՝ բնակության վայրից դուրս, մեկ այլ սահմանին: Այս եռամաս կազմության մասին պատկերացումների դրսևորումները կարելի է գտնել ոչ միայն հայ ժողովրդական խաղերում²⁰, այլև հեքիաթներում²¹:

Նվիրագործումն իր հերթին ենթադրում է «պատժի» փուլը (ժողովրդական խաղում՝ փորձության իմաստով), որը նույնպես ունի եռամաս համակարգ՝ անհատի վտարում հասարակությունից, սահմանային շրջան՝ մի քանի օրից մինչև մի քանի տարի տեղափոխմամբ, եւ վերադարձ՝ վերամարմնավորված²²: Խոսքը մի դեպքում տարածական եռամաս կառույցի մասին է, մյուս դեպքում՝ ժամանակային: Ժամանակային եռամաս այս կառույցն իր իմաստաբանական բոլոր հատկանիշներով պահպանվել է բարեկենդանյան բոլոր խաղերում, քանի որ, լինի շահ, դատավոր թե ծպտված անձ, իր՝ առօրյայից տարբերվող, ուրիշ աշխարհին հատուկ զգեստավորումով արդեն ենթադրում է անհատի առանձնացում հասարակությունից:

Բարեկենդանյան երկշաբաթյա շրջանն այն փորձությունների ժամանակահատվածն էր, որում խաղերի, պարերի, թատերական գործողությունների միջոցով յուրաքանչյուրը (բոլորն էլ մեղավոր են)²³ պիտի հասցնի անցնել ժամանակային եռամաս կառույցի այդ փուլերով՝ իրեն նվիրաբերելով վերին ուժերին՝ մաքրվելով, որ իրավունք ունենա մտնելու Մեծ պահլի հիսնօրյա շրջան: Բուն բարեկենդանն այս ու այն աշխարհի սահմանագիծն է, որում գործում են՝ դատում ու զոհաբերում²⁴: Սահմանային շրջանն ավարտվում է հերոսի «հարությանմբ»՝ ազդարարելով մեղավորի, «պատժվածի»՝ այն աշխարհից հետ եկածի՝ նոր կյանք, բարի կենդանություն²⁵ ստացածի վերադարձը:

«Ձնե ֆաղաֆ» խաղը, բացի բարեկենդանյան «Բեռդախաղի» հետ ունեցած իր արտաքին համանման գծերից, ունի նաև ներքին

²⁰ Վ. ԲՈՅԱՆ, նշվ. աշխ., հտ. I, Խաղ 27, Փաշա, էջ 109 եւ այլն:

²¹ ՀԺՀ, հտ. I, ՀՍՍՐ ԳԱ հրատ., Երևան, 1959, №39, հ. III, №9, հ. IV, №50, հ. V, № 25, հ. VI, № 12, հ. VII, № 176, հ. VIII, № 54, հ. IX, № 64, հ. XI, №16, հ. XIII, №12 եւ այլն:

²² Г. ЛЕВИНТОН, Инициация и мифы. — Мифы народов мира, т.1, М., 1987, с. 543—544.

²³ Ինչպես գրուած է, թէ՛ «Ո՛չ գոյ արդար՝ եւ ո՛չ մի». Հռովմ., Գ. 10:

²⁴ Հմմտ. Քրիստոնեության ապաշխարության խորհուրդի հետ, ըստ որի՝ մարդը փրկության արժանանալու համար պետք է ինչ-որ բան զոհի իր գործած մեղքերի դիմաց:

²⁵ Բարի կենդանությունն այն դրախտային կյանքն է, որը ժողովուրդը հասկանում է «ամառ թե ձմեռ մի կանաչ բաղ ու բախշա, անուշ հոտով սիրուն ծաղիկներ, ամեն տեղ ուրախություն, կեր ու խում, երգ ու պար, որտեղ ոչ մի՛նչ գեշություն չի անում, ուրիշի ունենալուց էլ ուրախ ա» (տե՛ս Վ. ՂԱԶԱՐՅԱՆ, ՀԱԻ ԱԲԱ, 4/110, №1, Թղթ. 3, Ձեռագիր, էջ 399, Գուգարքի շրջանի Մարգարովիտ գյուղի ազգագրությունը, Հանդերձյալ կյանք, էջ 374):

իմաստաբանական կապ տոնի հետ, որն ապացուցվում է ոչ միայն խաղի մեջ կերպարների գործառույթները, այլև կատարման ժամանակահատվածը քննելիս: Դաշտային ազգագրական նյութերի մեր տարբերակն իր կառուցվածքով, կերպարներով, խաղային եղանակներով ու կատարման ժամանակով նույնությունը համապատասխանում է Մատենադարանի թիվ 4184 ձեռագրում պահպանված «Բերդախաղին»²⁶: Այստեղ շատ որոշակի նկարագրված է, թե ինչպես Վարդանանց տոնի հինգշաբթի օրը Շարանենց խաչոն, հավաքելով թաղի բոլոր տղաներին, ձեն բերդ է սարքում՝ երկու մարդաչափ բարձրությամբ եւ 80—100 ոտք լայնությամբ: Հակառակորդ խմբերից մեկը հայերի բանակն է խորհրդանշում, մյուսը՝ պարսից: Այնուհետեւ «...խաչոն յարձակման նշան տալուն պէս պարսից եւ հայոց բանակաց պէս իրարու վրայ սաստիկ եւ ուժգին յարձակում կընէինք: Մի կողմանէ խնդալով, մի կողմանէ զիրար գնդակով հարուածելով: Բերդերու գնդակներ սպառելով այնչափ ձիւն իրարու երեսին եւ գլուխն կուտայինք, մինչեւ ամենք եւս ձիւնաթաթախ լինէինք: Յաղթող կողմն յաղթուողաց բերդի վերայ յարձակուելով բերդ կառնէր եւ կիսոյ չափ կը քանդէր: Յետոյ խաչոն հրաման կընէր նորէն նորոգել. ամենքս միաբանած աւերակ բերդ շինէինք, գնդակներով խորշեր լեցունելով կերթայինք տուներ: Թորուան զգեստներ չորացնելով կռուոյ շարունակութիւն յաջորդ աւուր թող տալով եւ այս էր շարունակութիւն մինչեւ Մեծի պահոց չորեքշաբթին: Մեր ձիւնակոյտ բերդեր երբեմն մինչեւ Լուսաւորչին [մուտն ի վիրապ] եւ Ծաղկազարդ առանց հալելոյ իբրեւ կոթող արտերու մէջ կը կենային...»²⁷:

«Քարեցիկը»²⁸ խաղում են միայն տղաները (10—13 տարեկան), որի նպատակը դիպուկ խփելն է: Բաժանվում են խմբերի: Եթե խաղացողները շատ են լինում, մինչեւ 5 խումբ են կազմում (այդ ժամանակ խաղն սկսվում է ժամալաքի պտույտի ուղղությամբ), եթե քիչ են, ցելա են գցում, որպեսզի իմանան, թե որ խումբն է առաջինը նշված սահմանագծից քարը նետելու դեպի նշանակետ, որն անվանում են «կոլ» (խողովակ կամ ցից): Այն ցցում են խաղադաշտի կենտրոնում՝ գետնից 20—25 սմ բարձրությամբ, որի վրա դնում են քար: Յուրաքանչյուր խումբ (հերթականությամբ) ցցից

²⁶ ՄՄ, թիվ 4184, ԵՐԵՄԻԱ ԵՊՍ. ՏԷՐ-ՍԱՐԳՍԵԱՆՅ (Տեկանց), Տոհմային չիշատակարան, գիրք Ա. եւ Բ., Վարազ, 1881, թերթ 82ա - 86ա:

²⁷ Անդ: Այս խաղի եւ Վարդանանց այլ խաղերի նկարագրությունների մասին տե՛ս նաեւ Վ. ԲՈՅԱՆ, նշվ. աշխ., հտ. I, էջ 68—71:

²⁸ Այդ խաղի տարբերակներ գրանցել ենք այլ մարզերում եւս (Արարատ, Արագածոտն):

10 մետր հեռավորությունից նետում է խմբին պատկանող քարը: Եթե ցցի վրա դրված քարին դիպչի ու վայր գցի, տվյալ խումբը մի սահմանագիծ՝ 2 մետր, առաջ կգա: Ցցից մինչև խաղացողների մոտ ընկած տարածությունը 2-ական մետր սահմանագծերով է բաժանված, իսկ ցցից հետո անմիջապես ամենաառաջինը՝ 1 մետր սահմանագծով: Ցցի վրայի քարը գցելու դեպքում, խմբի անդամները մի սահմանագիծ առաջ են գալիս:

«Կոլ» եզրույթը հարազատ չէ հայերենին եւ հեռու է թվում խորհրդանշական ատրիբուտ լինելուց: Եթե այն դիտարկենք խաղի համապատկերում, կտեսնենք, թե ինչ իմաստ ունի: Բառարաններում առկա են կոլ արմատի տարատեսակ բացատրություններ²⁹, բայց, ելնելով խաղի մեջ օգտագործվող առարկայի՝ խողովակի ձևից եւ կիրառական նշանակությունից, կարծում ենք, որ այն համապատասխանում է վիզ, պարանոց բառին: Այս դեպքում քարը տրամաբանորեն պետք է համարել գլուխ, գունդ: Խաղի մեջ խողովակը եւ քարը՝ կոլը, իմաստային առումով, կարծես, համապատասխանում են մարդու մարմնի մասերին՝ վիզ եւ գլուխ: Եւ թվում է՝ խաղի մեջ քարը ցցի վրայից գցելը համեմատական է հակառակորդին գլխատելու հետ:

Նորագույն շրջանում (1991 թ. մինչև մեր օրերը) ավանդական խաղերն աստիճանաբար մոռացության են մատնվում, չնայած դրանց մի մասը գոյատևում է, եւ քանի դեռ ավագ սերունդը հիշում է, նրանց նախաձեռնությամբ որոշ խաղեր երբեմն «բեմադրվում են», որոշներն էլ՝ ձեռք բերում «նոր կյանք՝ այլ ձևերով» եւ առաջին հերթին՝ համակարգչային խաղերում: Այս փոփոխություններին նպաստում են, իհարկե, նոր զարգացող գիտատեխնիկական հնարավորությունները, որոնք իրենց հետ բերում են արտադրողական ուժերի զարգացման նոր ձևեր:

Արդի կենցաղում փոփոխությունների, տեխնիկական նորագույն սարքավորումների համապատկերում մի բան մնացել է անփոփոխ, եւ, ինչպես ավանդականում, գործում են խաղն սկսելու գրեթե միեւնույն կանոնները՝ խմբերի բաժանվելու տարբերակները, վիճակահանության ասելիները, բայց ո՛չ ձևերը, ղեկավար ընտրելու սկզբունքը, խաղի կանոնները՝ այլ բնորոշումներով ու ձևերով, իսկ սեռային ու տարիքային բաժանումներն առավել քիչ են արտահայտված՝ կապված սեռերի հավասարության ժամանակակից ընկալումների հետ: Խաղն սկսելուց առաջ

²⁹ Կոլ՝ պարանոց: Կոլոնն առաջին նշանակությամբ գունդ է, երկրորդով՝ դիզել (տե՛ս ՀԼԲԲ, Երեւան, 2003, էջ 534):

Գունդ եզրը նշանակում է գնդաձեւ մարմին (տե՛ս ՀՐ. ԱՅԱՌՅԱՆ, ՀԱԲ, Երեւան, 1971, հտ. I):

խմբեր կազմելու արդի ձեւերից են քայլերով գործողությունները՝ ծիփ-ծիփը կամ ծիպուկը³⁰, որոնց ժամանակ խմբերի ավագները որոշակի տարածության մեջ կանգնում են դեմ դիմաց եւ հաջորդաբար առաջ գալիս մեկական քայլերով՝ արտասանելով՝ «ծիփ» կամ «ծիպուկ»³¹:

Այսօր երեխաների կենցաղում տարածված են խաղի հետեւյալ բանաձեւերը՝ «Ես դրսի ափնու եմ» կամ «դու դրսի ափնու ես», «դու պիտուշկ ես» կամ «Ես պիտուշկ եմ», «Ես ազատ ֆաղաֆացի եմ», «Ես՝ ճիտուկ» կամ «Ես՝ մշյու» (գրսի աթոր)³²: Առաջին շորս բանաձեւերից մեկն ասում է այն խաղացողը, որը հաշվերգի կամ վիճակահանության կանոններից դուրս է, բոլորի հետ խաղում է եւ իրավունք ունի «ազատելու» յուրաքանչյուրին: «Ես ազատ ֆաղաֆացի եմ» արտահայտությունն ասում են եւ խաղն սկսելուն պես, ինչը նշանակում է, որ առաջին «այրվելու», «մեռնելու» դեպքում խաղից դուրս չի գալիս եւ շարունակում է խաղալ, մինչեւ հաջորդ «մեռնելը», եւ հետապնդող՝ գնդակով խաղերի ժամանակ, երբ խաղացողները տեսնելով, որ ներսի խաղացողն արդեն ընտրել է իր «գոհին», այսինքն՝ վազում է որեւէ մեկի հետեւից կամ պատրաստվում է գնդակով հարվածել որեւէ մեկին, եւ իրենք ազատ են: Իսկ «ճիտուկը» կամ «մշյուն» այն խաղացողն է, որը բոլորի հետ խաղում է, սակայն «կյանք հանելու», իմա՝ «կյանք տալու» իրավունք չունի: Այսինքն՝ այդ խաղացողի համար կարեւորը ոչ թե որեւէ խմբի անդամ լինելն է կամ կանոններով խաղալը, այլ անդադար՝ առանց «մեռնելու» կամ «այրվելու» խաղալը: Սովորաբար ճիտուկ կամ մշյու դառնում են անհավասար քանակով խաղացողների դեպքում, կամ դառնում է ամենափոքր խաղացողը, որի համար դժվար է խաղալ կանոններով, կամ մեկը, որը պարզապես չի ուզում խաղալ կանոններով: Օրինակ՝ «Գործնագործ»³³ կամ «Բաղերն ու ուսուրդները» խաղալիս, երբ ճիտուկը կամ մշյուն պաւ³⁴ է բռնում, «կյանքը չի տալիս» ընկերներից որեւէ մեկին, այլ շարունակում է խաղալ³⁵:

³⁰ Ծիպ-ծիպ՝ մանր, փոքր, նաեւ՝ հավերին կանչելու ձայն (տե՛ս ՀԼԲԲ, հտ. Բ., էջ 407: ԷԱԺ, Գաւառական բառարան, հ. Թ, Թիֆլիս, 1913, էջ 515):

³¹ Հ. ԱՍԱՏՐՅԱՆ, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արարատի մարզ, Արտաշատի տարածաշրջան, գ. Այգեպատ, բանասաց՝ Առաքելյան Սյուզի էդիկի, ծնվ.՝ 1988 թ.:

³² Խաղի ժամանակ խաղացողների կենտ թվի դեպքում բոլորի հետ խաղացող երեխա:

³³ Խաղը կոչվում է «Горда за горда», որը ոչ թարգմանաբար, իհարկե, հայացվել է:

³⁴ Երեխաների միջավայրում «պաւ բռնել» նշանակում է փոխանցում (դեպի իրեն եկող գնդակը բռնել առանց ձեռքից զցելու՝ մինչեւ գնդակի գետնին ընկնելը):

³⁵ Հ. ԱՍԱՏՐՅԱՆ, ԴԱՆ 2012, ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Սառնաղբյուր, խաղը ներկայացողներ՝ Անտոնյան Ֆենյա Գարեգինի, ծնվ.՝ 2000 թ., Անտոնյան Ռաֆիկ Գարեգինի, ծնվ.՝ 2003 թ.,

Ինչպես դիտարկվեց, խաղային մշակույթը վերջին հարյուրամյակում էականորեն փոխվել է: Մենք առանձնացրինք զարգացման չորս փուլ՝

Ա. վաղ խորհրդային,

Բ. միջին խորհրդային (Երկրորդ աշխարհամարտ եւ հետպատերազմյան շրջան),

Գ. ուշ խորհրդային (1970-ականներ),

Դ. անկախության (1991-ից մինչեւ մեր օրերը):

Հստակ հետազոտությունների՝ թեեւ մոռացվել են ավանդական խաղերի շատ տարրեր, եւ խաղի կանոնները փոխվել են, դարձել ավելի պարզունակ, այնուամենայնիվ դրանք, որոշակի ձեւափոխումներով հանդերձ, կենցաղավարում են առ այսօր:

РЕЗЮМЕ

Начиная с 20-х годов прошлого века, в советском начальном этапе игры, сформированные в армянской реальности, получили социально-политическую окраску. В них начали затрагиваться такие темы, как война и бой, героизировались имена таких личностей, как В. Чапаев и В. Ленин.

В плане хронологических изменений довольно примечательными этапами являлись также Вторая мировая и послевоенный период. В играх начали затрагиваться темы войны и боев. Героизировались Сталин и Гитлер: первый — идентифицировался с силой и мужеством, второй — как военный руководитель государства противника. Появились мелочи и части оборудования — в результате новых технических средств, которые использовались в играх.

На позднем советском этапе в играх заметно некоторая «свобода» и в возрастном, и в родовом дискриминационном вопросе.

В новейшем периоде (с 1991 годов до наших дней) традиционные игры стали забываться, несмотря на то, что часть их до сих пор существует.

В последнем столетии игровая культура существенно изменилась.

Мы выделяем четыре этапа развития:

Անտոնյան Վահե Գարեգինի, ծնվ.՝ 2005 թ: ԴԱՆ 2011, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Սարուխան, Հակոբյան Սոֆի Արսենի, ծնվ.՝ 2001 թ: ԴԱՆ 2010, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, Գավառի տարածաշրջան, գ. Բատիկյան, Հարությունյան Գրիշա Զորիկի, ծնվ.՝ 2000 թ. եւ բանասաց Վարդանյան Նաիրի Ամրալի, ծնվ.՝ 1999 թ.:

1. ранний советский,
2. средний советский (Вторая мировая война и послевоенный период),
3. поздний советский (1970-е),
4. независимости (с 1991 гг. до наших дней).

Согласно исследованиям, хотя многие элементы и правила игр забылись, стали более примитивными. Тем не менее они с некоторыми преобразованиями бытуют по сей день.

SUMMARY

At the beginning of the 1920s, at the first phase of the Soviet era, the games outlined in the Armenian reality received a socio-political coloring. In the games, such themes as war and battle began to be touched upon and such individuals as V. Chapaev and V. Lenin started becoming heroes.

In terms of chronological changes, the Second World War and the post-war period were also quite remarkable stages. In the games, not only the themes of war, battles and heroization of Stalin and Hitler (identified with strength, courage and military leadership of the hostile country), but also small items of equipment appeared as a result of new technological means and used in the games began to be touched upon.

At the late stage of the Soviet era, a certain “freedom” is noticed in age and gender discrimination.

In New Period (from 1991 till nowadays), traditional games have been gradually forgotten, despite the fact that some of them still exist.

The game culture has essentially changed during the last hundred years.

We distinguish four stages of development:

1. Early Soviet period,
2. Middle Soviet period (World War II and the post-war period),
3. Late Soviet period (1970s),
4. Independence period (from 1991 to the present day).

According to studies, although many elements and rules of traditional games have been forgotten and become more primitive, they still exist with some transformations.