

ՀՌԻՓՍԻՄԵ ԱՍԱՏՐՅԱՆ

Պատմական գիտ. թեկնածու, ՀՀ ԳԱԱ ՀԱԻ

ԽՈՐՀՐԱՎՅԻՆ ԵՒ ՀԵՏԽՈՐՀՐԱՎՅԻՆ ՓՈԻԼԵՐԻ ԱՐՏԱՅՈԼՈՒՄՆԵՐԸ ՎՅՈՑ ԽԱՂԱՅԻՆ ՄՇԱԿՈՒՅԹՈՒՄ¹

Վայկական միջավայրում մինչ օրս առկա խորհրդային եւ հետխորհրդային շրջանների խաղերի կառուցվածքային ձևերի ուսումնասիրությունը մեր գիտական քննության խնդիրներից է, քանի որ այն թույլ է տալիս իմաստավորել դեռևս անցյալ դարի 20-ական թվականներից սկսած՝ խորհրդային սկզբնական փուլում հայ իրականության մեջ ձևավորված խաղերի հասարակական-քաղաքական, հասարակական-մշակութային երանգավորումները: Հոգվածի մեթոդաբանական հիմքը կառուցվածքաբանական մեթոդն է, որի կիրառումը թույլ է տալիս վերլուծության ենթարկել ոչ թե խորհրդային եւ հետխորհրդային խաղերի տարրերն ու բաղադրիչներն առանձին-առանձին (երգ, պար, բանահյուսական բնագիր, հագուստ եւ այլն), այլ խաղի կառուցվածքը, կառուցվածքային ձևերը, գործառույթները, խաղերի զարգացման գործընթացները արդի հայ իրականության մեջ:

Խորհրդային սկզբնական շրջանում, հասարակական-քաղաքական զարգացումներին համընթաց, Հայաստանում եւս նկատելիորեն զգացվում է խորհրդային քաղաքական մշակույթի ազդեցությունը, որը չէր կարող իր հետքը չթողնել ժամանակի հասարակական մտքի, մթնոլորտի, կենցաղի, մշակութային կյանքի եւ առաջին հերթին՝ մանկական բանահյուսության եւ խաղերի վրա՝ առաջ բերելով բովանդակային փոփոխություններ: Խաղերում սկսում են շոշափել այնպիսի երեւույթներ, ինչպիսիք են պատերազմը, կռիվը, եւ հերոսականացում են այնպիսի անհատի անուն, ինչպիսին է Կարմիր բանակի հրամանատար Վ. Չապաեւը:

Այս առումով շատ բնութագրական օրինակներ են մեր գրառած հետեւյալ խաղերը.

¹* Ստացվել է՝ 8.05.2023, գրախոսվել է՝ 10.05.2023: Էլ. հասցե՝ hripetnos@mail.ru:

«Կոիվ-կոիվ»² խաղացել են միշտ, սակայն այս շրջանում խաղի մեջ ավելացան նոր հերոսներ ու որոշ տարրեր: Խաղացողները կարող էին ճակատներին 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 հստակ հրամաններ է արձակել, նրան ընտրել են առաջնորդ, որին Չապաեւ են անվանել: Նա ձեռքով պահել է մի փայտ, որը կռվի ժամանակ թափահարելով՝ զենք է ձեւացրել: Եթե վերջինս ճիշտ հրամաններ չարձակեր, ապա մեկ ամիս, որպես պատիժ, այլեւս Չապաեւ չէր կարող ընտրվել: Խմբերը կռվի ժամանակ օգտագործել են փայտ ու քար:

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

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

—Չապաեւի բեղերը,— հնչում էր պատասխանը:

Խաղերում ի հայտ եկան նաեւ բոլշևիկյան կուսակցության դեկավար Վ. Լենինի անվան հետ առնչվող հաշվերգեր, որոնք բավական տարածված էին.

«Լենին պապին մեռել է, //Մեզի ավան[դ] թողել է, //Պուճուր բալեֆ մեծացեֆ, //Այս աշխարհը կառուցեֆ»:

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

Խաղային փոփոխությունների ժամանակագրության առումով բավական ուշագրավ փուլեր են նաեւ Երկրորդ աշխարհամարտը եւ հետպատերազմյան շրջանը³:

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

² Հ. ԱՍԱՏՐՅԱՆ, Դաշտային ազգագրական նյութեր (այսուհետեւ՝ ԴԱՆ) 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Հառիճ, բանասաց Արտավազդ Աբգարյան, ծնվ.՝ 1951 թ.:

³ Խաղերի հասարակական-քաղաքական բնույթն առավել դրսևորվել է 1950-ականներից հետո ծնվածների շրջանում:

«Պատերազմ եւ խաղաղություն»⁴ խաղալիս 12–14 տարեկան աղջիկ-տղա հաշվերգով բաժանվում էին երկու խմբի: Այնուհետեւ փորում էին մի փոս եւ 2–3 մետր հեռավորությունից միաժամանակ փոսի մեջ էին նետում կաղինի մեծություն ունեցող հինգ 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 դեմ:

Խաղերում սկսում են ոչ միայն ներառել պատերազմը եւ հերոսականացնել Ստալինին, Հիտլերին, որոնք նույնացվում էին ուժի, քաջության կամ հակառակորդ պետության ռազմական ղեկավարի հետ⁵, այլեւ ի հայտ են բերում տեխնիկական նոր միջոցների հետեւանքով առաջ եկած սարքավորումների մանրուքներ, որոնք օգտագործվում են խաղերում:

Այս առումով շատ բնորոշ օրինակ է մեր գրառած հետեւյալ խաղը.

«Շարիկ պաշտնիկ»⁶ խաղը խաղացել են պատանի տղաները (մինչեւ 5-րդ դասարան) «պաշտնիկների» «շարիկներով»: Սա, ինչպես ասվեց, կապվում է խորհրդային շրջանի տեխնիկական նորամուծություններին: «Պաշտնիկը» առանցքակալն է, իսկ «շարիկները» գնդիկներն են, որոնք դրվում էին նրա մեջ: «Շարիկների» քանակին համապատասխան՝ գծել են մի շրջան ու յուրաքանչյուրը 2–30 «շարիկ» է գցել մեջը: Եւ որքան շատ են եղել «շարիկները», այնքան հեռվից են «խփել»՝ մեկ այլ «շարիկով»: Ում «շարիկը» մոտ է ընկել շրջանին, նա էլ իրավունք է ստացել առաջինը «խփելու»: «Խփողը» այնքան «շարիկ» էր վերցնում իրեն, որքան կարողանար հասնել շրջանից: Եթե «շարիկը» դեպի շրջան նետելիս միանգամից ընկներ շրջանի մեջ, համարվում էր «ПОЖАР», եւ բոլոր «շարիկները» նետողին էին, իսկ եթե նետված «շարիկը» մնար շրջանի մեջ ու կանգ առներ, նետողը պարտվում էր:

⁴ Հ. ԱՍԱՏՐՅԱՆ, ԴԱՆ, 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Քոչարյան Գեորգ Գուրգենի, ծնվ.՝ 1955 թ.:

⁵ Հատկանշական է, որ «1910–20-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. «Հրեմ, կաշկեմ գալիս ա, Հիտլերը մեջը լալիս ա. Մի՛ լա, մի՛ լա, քո՛ն Հիտլեր, Հրե՛մ, գյուլլեմ գալի՛ս ա» (տե՛ս Վ. ԲԴՈՅԱՆ, Հայ ժողովրդական խաղեր, հտ. II, Երեւան, 1980, խաղ 543, էջ 208–209):

⁶ Հ. ԱՍԱՏՐՅԱՆ, ԴԱՆ, 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Հառիճ, բանասաց՝ Հովհաննիսյան Սամվել Ալեքսանի, ծնվ.՝ 1955 թ.:

Այստեղ պատերազմի թեման թեեւ արտահայտված չէ (եթե հաշվի չառնենք ակնարկային «пожар» եզրույթը), սակայն կարելու է նշել, որ կենցաղում տեխնիկական 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 ձեւաբանական փոփոխությունների եւ երեխաների միջավայրում այլ անվանում ստացել:

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», «Թուփ»), թաքնվելու («Պախկվոցի», «Պահմոցի», «Թու թու գյորդում», «Թը գյորդում»), կռահելու կամ գուշակելու («Գուշակ», «Ճըզ»), գոտիով («Ղայիշ տփոցի», «Ղայիշ», «Ճիպոտ», «Գոդ ծեծող»), թռչելու («Մարդաբոյ», «Էրկեն էշ», «Երկար էշ», «Էշ-միլիցա», «Հավալա»), առարկաներով («Ծայր», «Սանկա», «Կլաս», «7 ֆար կամ բլավա», «Շարիկ», «Շախմատ», «Քարկտիկ», «Պարան», «Զլիկ», «Հոլ», «Կոն») եւ տոնածիսական ու մրցումային խաղերը («Մենամարտ», «Գյուլլաշ» (բասմայի վրա), «Համբարձում»)՝ եւ այլն:

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

⁷ Խորհրդային ժամանակաշրջանի բաժանումներում բանասացների նշած բոլոր խաղերի անունները բերում ենք՝ պատկերացում կազմելու համար տվյալ ժամանակաշրջանում խաղերի տարածվածության մասին: Շեղատառ 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, ք. 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.:

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

Այդ շրջանի խաղերը կազմակերպվում են փայտով («Ձալի չիբուխ»), թուղթերով («Էշ-միլիցա», «Հալամուկ»), առարկաներով՝ գնդակ, պարան, քար, ռեզին («Պոբեդա», «16», «50», «Դոդալ», «Ռեզին», «Քարտեզ», «Կլաս», «Պարան», «Քարկտիկ»), մրցմամբ («Գորս ֆշել») եւ այլ ձևերով («Սոլ մակարոն», «Աղջիկփախցնոցի», «Սագեր, սագեր»)՝:

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

Անկախության շրջանում հիմնականում պահպանվել են վերը նշված խաղերը, բայց դրանց մի մասը ձեռք է բերել նոր երանգավորում: Խաղերում արդեն շեշտադրվում է ազգային-ազատագրական պայքարի թեման, ձևավորվում են խաղային նոր եզրույթներ եւ դրանց համապատասխան բանահյուսական բնագրեր (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 ֆաղաֆ», «Քարֆցիկ»:

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

⁹ Հ. ԱՍԱՏՐՅԱՆ, ԴԱՆ, 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Բագրատյան Մխիթար Աշոտի, ծնվ.՝ 1983 թ.: ԴԱՆ, 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Թթուջուր, 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 Վալդիսյանի, 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, էջ 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:

Նախապատրաստական աշխատանքներն սկսվում են մեկ շաբաթ առաջ: Պարսպի շինարարությունը կարող է տեւել 2–3 օր, իսկ խաղը՝ 5–12 ժամ: Զգեստների պատրաստությունը եւս հոգում են նախապես: Հագնում են հնաոճ շորեր, թիկնոցներ են գցում իրենց վրա: Յուրաքանչյուրն ունի իր սեփական հագուստը: 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 մետր երկարությամբ ձնե պարիսպ է կառուցվում: Պատերի բարձրությունը հասնում է մինչեւ 2 մետրի, հաստությունը՝ 30 սանտիմետրի: 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 շեզոֆ զոաի: Որոշված սահմաններից բացի՝ նախատեսում են մի հողատարածք եւս, որին տալիս են կովախմձոռ անվանումը: Պատրաստում են ձնագնդիներ ու վրան ջուր լցնում, որպեսզի դրանք սառույցի վերածվեն: Այնուհետեւ որոշված օրը հավաքվում են Բերդի գլուխ կոչվող վայրում՝ մոտ 50–70 երիտասարդ տղա-աղջիկ (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 (աղջիկները՝ առանձին, տղաները՝ առանձին) «ցելա»¹³ է գցում ու որոշում, թե ովքեր են լինելու իրենց թագավորության թագավորը եւ թագուհին: Սրանից հետո գալիս է երրորդ վիճակահանության հերթը. երկու թագավորությունները, «չոփ պահելով», որոշում են, թե որ խումբն է հին Ապարանը, որ խումբը՝ Ստամբուլը:¹⁴ Ում բաժին է ընկնում կարճ չոփը, նա էլ դառնում է ներքեւի թագավորությունը, այսինքն՝ թուրքերի թագավորությունը: Յուրաքանչյուր թա-

¹³ «Յելան» գործողության ձեւ է, որն ուղեկցվում է բանավոր խոսքով եւ շատ ընդունված է ժամանակակից խաղերում. բոլոր խաղացողները հերթականությամբ բացած փերը դնում են մեկը մյուսի վրա, բարձրացնում են եւ բացականչում՝ ցելա, ես հելա:

¹⁴ Խմբերը կազմելիս խաղացողները հաշվի են առել են հայ-պարսկական կամ հայ-թուրքական հարաբերությունները եւ խաղում, կարեւորելով այդ հանգամանքը, հանդես են եկել կամ թուրքերի, կամ պարսիկների դեմ:

գավորություն տարածքի կենտրոնում դրվում է տվյալ թագավորության դրոշը, 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՝ ոմն Գյուլլար (պարսիկների դեպքում՝ Սալախադի): Սկսվում են բանակցություններ կովախնաճո համարվող հողի տարածքի շուրջը.

Թուրք – էս հողերը մերն են:

Հայ – Ո՛հ, 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 ներքելի թագավորություն՝ միաժամանակ սառցե գնդիկներով հարվածելով: Բնականաբար՝ ներքելի թագավորությունը հնարավորություն չի ունենում ազատորեն առաջ գալու, դրա համար էլ վերելից հեշտովյամբ իջնում են հայերը եւ ձնե դարպասներն ավերելով՝ մտնում են թուրքերի սահման եւ առաջինը դրոշն իջեցնում, ապա՝ թագավորին «սպանում» ու թագուհուն գերի վերցնում: Թագուհուն տանում են վերելի թագավորություն ու մի կես ժամ պահելուց հետո հայհոյելով տանում ուրիշ պետության սահման, օրինակ՝ Պարսկաստան: Խաղի մեջ ամեն ինչ թույլատրելի 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 այն 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 գրանցված նյութերից, դատելու վայրը՝ «քննարանը», պարտադիր կերպով լինում է առանձին տեղում՝ բնակության վայրից դուրս: Դատելու համար չեզոք վայրի ընտրությունն ամենեւին էլ պատահական չէ: Այն սրբազան (սակրալ) մի տարածք է, որն անմատչելի տարածքում է՝ բնակավայրերից դուրս, եւ նշանագրված է:

Խաղի Ապարանի տարբերակում դատում կամ փորձությունների են ենթարկում գերի ընկած թագուհուն, որը պարտված թագավորության խորհրդանիշն է, տերը կամ տիրուհին, որին դատելով՝ «սպանելով»՝ վերականգնում են կյանքի բնականոն ընթացքը: Այս խաղի մեջ իրավիճակը ներկայանում է «շրջված»՝ «թարս»¹⁵ ձևով, ճիշտ այնպես, ինչպես Բուն Բարեկենդանի օրը՝ տեր-ստրուկ հարաբերության ժամանակ, երբ տեղի էր ունենում դիրքերի փոխանակում,¹⁶ 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 պասից առաջ, մինչև գարնանային աշխատանքների սկիզբը, ըստ ժողովրդական պատկերացումների, բոլորը պետք է հասցնեին իրենց մեղքերը գցել ուրիշի վրա ու ազատվել դրանցից՝ պասի ընթացքում Աստծուն հաղորդակից լինելու համար): Այս, ինչպես մյուս նմանօրինակ խաղերում, հարց ու պատասխանը, «դատվելու» ու «փրկագնվելու» արարողություններն ունեն խաղ-նպատակ-արդյունք-հատուցում¹⁷ 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 ենթագիտակցականում ընկած աշխարհի կառուցվածքի մասին առասպելական պատկերացումների եռամաս համակարգի¹⁸ շեր-

¹⁵ Ս. ԼԻՍԻՑՅԱՆ, Լեոնային Ղարաբաղի հայերը (ազգագրական ակնարկ), Հայ ազգագրություն եւ բանահյուսություն, 12, Երեւան, 1981, էջ 69:

¹⁶ «Ստրուկը»՝ ժողովուրդը, պայքարում էր Մարդու Տիրոջ դեմ (խան, փաշա, շահ) եւ ձգտում հաղթանակի (սրա մասին մանրամասն տես Հ. ԱՍԱՏՐՅԱՆ, Թատերականը հայ ժողովրդական խաղերում, ԵԹԿՊԻ, Հանդես (գիտական հոգվածների ժողովածու), № 6, Երեւան, 2006, էջ 17–22):

¹⁷ Ծիսական մտածողության հետ փոխկապակցված այս խաղային համակարգը համապատասխանում է Բարեկենդանի ծիսական փուլերին.

1. երբ, որի մեջ մտնում են բոլոր տեսակի խաղերը, պարերը եւ այլն,
2. պայքար (Կոսմոսի 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:

¹⁸ Աշխարհի կառուցվածքի մասին առասպելական հնագույն պատկերացմամբ աշխարհն ունի եռամաս կազմություն՝ բաղկացած երկնքից, երկրից եւ (ծիրանի) ծովից»

տեր, որոնք ժողովրդական խաղում անձնավորված են. երկու հակադիր կողմ, որոնք բախվում են իրար, պարտվում եւ հաղթում (հայ-թուրք), եւ երրորդ կողմ (պատժող), որը դատում կամ փորձության է ենթարկում պարտվողին կամ մեղավորին՝ բնակության վայրից դուրս: Այս եռամաս համակարգի մասին պատկերացումների դրսեւորումները կարելի է գտնել ոչ միայն հայ ժողովրդական խաղերում¹⁹, այլեւ հեքիաթներում²⁰:

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 տեւողությամբ, եւ վերադարձ՝ արդեն վերամարմնավորված²¹: 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՝ առօրեականից 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)²² պիտի հասցնի անցնել ժամանակային եռամաս կառույցի այդ փուլերով՝ իրեն նվիրաբերելով վերին ուժերին՝ մաքրվելով, որպեսզի իրավունք ունենա մտնելու Մեծ պահլի հիսնօրյա շրջան: Բուն բարեկենդանը երկու աշխարհների սահմանագիծն է, որում գործում են՝ դատում ու զոհաբերում²³: Սահմանային շրջանն ավարտվում է հերոսի «հարությանմբ»՝ ազ-

(տե՛ս Ս. ՀԱՐՈՒԹՅՈՒՆՅԱՆ, Հայ առասպելաբանություն, Բեյրութ 2000 թ., էջ 9): Հմմտ. И. Дьяконов, Арханческие мифы востока и запада. М., 1990, էջ 54. А. Дандес, О морфологии игры: исследование структуры невербального фольклора (տե՛ս Фольклор: семиотика и / или психоанализ, Сборник статей. М., 2003. էջ 30–45:.

¹⁹ Վ. ԲԴՈՅԱՆ, նշ. աշխ., հտ. I, հաղ 27, Փաշա, էջ 109 եւ այլն:

²⁰ Հայ ժողովրդական հեքիաթներ, հտ. I, № 39, հտ. III, № 9, հտ. IV, № 50, հտ. V, № 25, հտ. VI, № 12, հտ. VII, № 176, հտ. VIII, № 54, հտ. IX, № 64, հտ. XI, № 16, հտ. XIII, № 12 եւ այլն:

²¹ Տե՛ս Г. Левинтон, Инициация и мифы. — Мифы народов мира, т. 1, М., 1987, էջ 543–544:

²² «Որպէս եւ գրեալ է, թէ ոչ ոք է արդար՝ եւ ոչ մի» (Հռոմ, Գ. 10):

²³ Հմմտ. քրիստոնեության ապաշխարության խորհրդի հետ, ըստ որի՝ մարդը փրկության արժանանալու համար պետք է ինչ-որ բան զոհի իր գործած մեղքերի դիմաց:

դարարելով մեղավորի, «պատժվածի», այն աշխարհից հետ եկածի, նոր կյանք, բարի կենդանություն²⁴ ստացածի վերադարձը:

«Ձնե ֆաղաֆ» խաղը, բացի բարեկենդանյան «Բերդախաղի» հետ ունեցած իր արտաքին նմանություններից, ունի նաեւ ներքին իմաստաբանական կապ նույն տոնի հետ, որն ապացուցվում է խաղի մեջ կերպարների գործառույթները եւ կատարման ժամանակահատվածը քննելիս: Դաշտային ազգագրական նյութերի մեր տարբերակն իր կառուցվածքով, կերպարներով, խաղային եղանակներով ու կատարման ժամանակով նույնությունամբ համապատասխանում է Երեւանի Մատենադարանի թիվ 4184 ձեռագրում պահպանված «Բերդախաղին»²⁵: Այստեղ շատ որոշակի նկարագրված է, թե ինչպես Վարդանանց տոնի հինգշաբթի օրը Շարանենց խաչոն, հավաքելով թաղի բոլոր տղաներին, ձնե բերդ է կառուցում՝ 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 հարձակում 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 բերդի վերայ յարձակուելով բերդ կառնէր եւ կիսոյ չափ կըքանդէր: Հետո խաչոն հրաման կընէր նորէն նորոգել. ամենք միաբանաց աւերակ բերդ շինէինք, գնդակներով խորշեր լեցունելով կերթայինք տուներ: Թորուան զգեստներ չորացնելով կուոյ շարունակութիւն հաջորդ աւուր թող տալով եւ այս էր շարունակութիւն մինչեւ մեծի պահոց չորեքշաբթին: Մեր ձիւնակոյտ բերդեր երբեմն մինչեւ Լուսաւորչին եւ Մաղկազարդին առանց հալելոյ իբրեւ կոթող արտերու մէջ կենային...»²⁶:

²⁴ 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 խումբ, երգ ու պար, որտեղ ոչ մինը գեշություն չի անում, ուրիշ ունենալուց էլ ուրախ ա» (տե՛ս Վ. Կազարյան, Հնագիտության եւ ազգագրության ինստիտուտ, Ազգագրության եւ բանահյուսության արխիվ, 4/110, № 1, թղթ. 3, Ձեռագիր, 399 էջ, Գուգարքի շրջանի Մարգահովիտ գյուղի ազգագրությունը, Հանդերձյալ կյանք, էջ 374):

²⁵ ՄԱՄ, թիվ 4184, Երեմիա եպիսկոպոս Տեր-Սարգսյանց (Տեւկանց), Տոհմային հիշատակարան, գիրք Ա. եւ Բ., Վարագ, 1881, թերթ 82ա–86ա:

²⁶ Անդ: Այս խաղի եւ այլ Վարդանանց խաղերի նկարագրությունները տե՛ս նաեւ Վ. Բղոյան, նշ. աշխ., հ. 1, էջ 68–71:

«Քարեցիկը»²⁷ 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 ժամացույցի 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 10 մետր հեռավորությունից նետում է խմբին պատկանող քարը։ Եթե ցցի վրա դրված քարին կպչի 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 իմաստ կրելուց։ Եթե այն դիտարկենք խաղի համատեքստում, կտեսնենք, թե ինչ իմաստ ունի։ Բառարաններում առկա են կոլ արմատի տարատեսակ բացատրություններ²⁸, 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 կոլը՝ խողովակը եւ քարը, 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 թվականներից 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 «բեմադր-

²⁷ Այդ խաղի տարբերակներ գրանցել ենք այլ մարզերում եւս (Արարատ, Արագածոտն)։

²⁸ Կոլ՝ պարանոց։ Կոլոմն առաջին նշանակությամբ գումդ է, երկրորդով՝ դիզել, կիտել (տես Հայոց լեզվի բարբառային բառարան, հտ. Գ., Երեւան, 2004, էջ 130)։ Գումդ եզրը նշանակում է գնդաձեւ մարմին (տես Հ. Բ. ԱճԱՌՅԱՆ, Հայերեն արմատական բառարան, հտ. Ա., Երեւան, 1971, էջ 593)։

վում 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 համատեքստում խաղի մի շարք պայմաններ մնացել են անփոփոխ: Ինչպես ավանդական տարբերակներում, այժմ էլ գործում են խաղն սկսելու գրեթե միեւնույն կանոնները՝ խմբերի բաժանվելու տարբերակները, վիճակահանության թղթերը, ղեկավար ընտրելու սկզբունքները, խաղի մյուս կանոնները՝ այլ բնորոշումներով ու ձեւերով: Իսկ ինչ վերաբերում է սեռային ու տարիքային բաժանումներին, դրանք առավել քիչ են արտահայտվում՝ պայմանավորված «գենդերային հավասարության» ժամանակակից ընկալումներով: Խաղն սկսելուց առաջ խմբեր կազմելու արդի ձեւերից են քայլերով գործողությունները՝ ծիփ-ծիփը կամ ծիպուկը²⁹, որոնց ժամանակ խմբի ավագները որոշակի տարածության մեջ կանգնում են դեմ դիմաց եւ հաջորդաբար առաջ գալիս մեկական քայլերով՝ արտասանելով՝ «ծիփ» կամ «ծիպուկ»³⁰:

Այսօր երեխաների կենցաղում տարածված են խաղի հետեւյալ բանաձեւերը՝ «Ես դրսի ամբողջ եմ» կամ «դու դրսի ամբողջ ես», «դու պիտուղ ես» կամ «ես պիտուղ եմ», «ես ազատ ֆաղաֆացի եմ», «ես՝ նիտուկ» կամ «ես՝ մշոտ» (դրսի աքլոր)³¹: Առաջին չորս 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» արտահայտությունը գործածում 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 «զոհին», այսինքն՝ վազում է որեւէ մեկի հետեւից կամ պատրաստվում է

²⁹ Ծիպ-ծիպ՝ մանր, փոքր, նաեւ՝ հավերին կանչելու ձայն (տե՛ս Հայոց լեզվի բարբառային բառարան, հտ. Բ., Երեւան, 2002, էջ 407, ՀՐ. Ա. ՃԱՌԵԱՆ, Հայերէն գաւառական բառարան, հտ. Թ., Թիֆլիս, 1913, էջ 515):

³⁰ Հ. ԱՍԱՏՐՅԱՆ, ԴԱՆ, 2011, ՀՀ Արարատի մարզ, Արտաշատի տարածաշրջան, գ. Այգեգատ, բանասաց՝ Առաքելյան Սյուզի էդիկի, ծնվ.՝ 1988 թ.:

³¹ Խաղի ժամանակ խաղացողների կենտ թվի դեպքում բոլորի հետ խաղացող երեխա:

գնդակով հարվածելու որեւէ մեկին, եւ իրենք ազատ են: Իսկ «ճիտուկը» կամ «մշուն» այն խաղացողն է, որը բոլորի հետ խաղում է, սակայն «կյանք հանելու»՝ «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 մշուն 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»³² կամ «Բաղերն ու որսորդները» խաղալիս, երբ ճիտուկը կամ մշուն «պաս»³³ է բռնում, «կյանքը չի տալիս» ընկերներից որեւէ մեկին, այլ շարունակում է խաղալ³⁴:

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

1. վաղ խորհրդային,
2. միջին խորհրդային (Երկրորդ աշխարհամարտ եւ հետպատերազմյան շրջան),
3. ուշ խորհրդային (1970-ականներ),
4. անկախության (1991-ականներից մինչեւ մեր օրերը):

Հստ 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:

ՀԻՄՆԱԲԱՌԵՐ

Խաղային, մշակույթ, խաղի պատկեր, նշանաբանական եղանակ:

³² Խաղը կոչվում է «Город за город», որը ոչ թարգմանաբար, իհարկե, հայացվել է:

³³ Երեխաների միջավայրում «պաս բռնել» նշանակում է փոխանցում (դեպի իրեն եկող գնդակը բռնել առանց ձեռքից գցելու եւ մինչեւ գնդակի գետնին ընկնելը):

³⁴ Հ. ԱՍԱՏՐՅԱՆ, ԴԱՆ 2012, ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Սառնաղբյուր, խաղը ներկայացողներ՝ Անտոնյան Ֆենյա Գարեգինի, ծնվ.՝ 2000 թ., Անտոնյան Ռաֆիկ Գարեգինի, ծնվ.՝ 2003 թ., 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. Բատրիկյան, Հարությունյան Գրիշա Զորիկի, ծնվ.՝ 2000 թ. եւ Բանասաց՝ Վարդանյան Նաիրի Ամրայի, ծնվ.՝ 1999 թ.:

РЕЗЮМЕ

Начиная с 20-х годов прошлого века игры, сформировавшиеся в советско-армянской действительности на начальном этапе существования Советского Союза, получили общественно-политический характер. В этих играх затрагиваются такие темы, как война и борьба, а также героизированы имена таких личностей, как легендарный командир В. Чапаев и вождь революции В. Ленин.

С точки зрения хронологии изменений игр, весьма примечательными периодами также были Вторая мировая война и послевоенный период. В этих играх также затрагиваются темы войны и боевых действий, а персонажами становятся Сталин и Гитлер, которые отождествляются с силой, бесстрашием и конфликтами с военачальниками. В играх также фигурируют разные технические детали, которые появились в результате введений новых средств.

В последнее время (с 1991 года и по сей день) традиционные игры постепенно забываются, хотя некоторые из них сохранились.

В общем мы выделяем четыре стадии развития игровой культуры за последнее столетие:

1. ранняя советская
2. среднесоветская (Вторая мировая война и послевоенный период)
3. поздняя советская (1970-е)
4. независимости (с 1991 г. по настоящее время).

Согласно исследованиям, хотя многие элементы традиционных игр были забыты, а правила изменились и стали более примитивными, однако до сих пор сохранились с некоторыми модификациями.

SUMMARY

Beginning from the 20's of the last century, the games that were formed in the Armenian reality at the initial stage of the existence of the Soviet Union received socio-political development. The games touch upon such themes as war and struggle, as well as glorification of such personalities as V. Chapaev, V. Lenin.

In terms of the chronology of game changes, World War II and the post-war period were also very remarkable. The games not only deal with the themes of war

and hostilities, but also the heroization of Stalin and Hitler, who were identified with strength, bravery or conflict with the military leader, as well as details of the equipment used in the games, which appear as a result of the emergence of new technical means.

In recent times (since 1991 to present day), traditional games have been gradually forgotten, although some of them have survived.

Game culture changed significantly over the last century.

We distinguish four stages of development:

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

According to the research, although many elements of traditional games have been forgotten and the rules of the game have changed and become more primitive, they still survive with some modifications.

