

ԺՈՂՈՎՐԴԱԿԱՆ ԽԱՂԻ ԿԱՆՈՆՆԵՐԻ ԱՐԴԻ ԴՐՍԵՎՈՐՈՒՄՆԵՐԸ

Հոփսիմեն Ասատրյան

Պատմական գիտությունների թեկնածու
ՀՀ ԳԱԱ հնագիտության և ազգագրության ինստիտուտ

ՀՀ, Երևան, Չարենցի 15

Էլ. հասցե՝ hripetnos@mail.ru

ORCID: 0009-0007-6204-8148

Հոդվածը ներկայացվել է 01.07.2023, գրախոսվել է 10.04.2024, ընդունվել է տպագրության 25.04.2024

DOI: 10.53548/0320-8117-2024.1-298

Ամփոփում

Ժողովրդական խաղը ենթակա է պատահականության սկզբունքին և ունի ներքին տրամաբանություն. դա երկու հակառակորդ կողմերի լարման, մրցելու մղումն է, որը, ընկալվելով իբրև նպատակ, խաղի մեջ ստեղծում է երկու իրավիճակ՝ *գործողության* և *դրության*: Գործողությունը խաղացողի ներքին նպատակն արտահայտող ընթացքը կամ ընթացակարգն է, իսկ դրությունը՝ այդ ընթացակարգից դուրս գալու ներքին մղումը:

Ժողովրդական խաղն ունի կանոններ և ոչ կանոնային նորմեր: Այդ ամենով հանդերձ՝ այն միանգամայն ազատ է, ինքնաբերական, և իր ներքին ազատությունը դրսևորվում է խաղացողի մրցելու, հաղթելու, մրցանակը վերցնելու ներքին մղումով: Իսկ խաղացողի արտաքին ազատությունը սահմանափակվում է վերահսկողության հետևյալ չափորոշիչներով՝ կանոններով՝ խաղը սկսող հաշվերգերով ու վիճակահանություններով, կազմակերպիչ-ավագներով, խաղավարի բանաձև-արտահայտություններով, պատժաձևերի և խրախուսանքների մշակված համակարգով:

Խաղերն ունեն ոչ միայն սկզբի, այլև ընթացքի և ավարտի բանաձևեր. դրանք պայմանականորեն համարում ենք «պարիսի»։ Խաղի կարգազանցների կամ պարտվողների համար այդ պատիժները լինում են ֆիզիկական, մտավոր-գարգացնող և հոգեբանական: Արդի խաղային միջավայրում մեծ դերակատարություն ունեն խմբի ավագները, որոնք ավանդականորեն ընկալվում են որպես խաղի կազմակերպիչ և ղեկավար՝ իրականացնելով կազմակերպչական, խաղի կառույցի կամ խաղային տարածության գծագրման, իր և հակառակորդ խմբի խաղացողների վարքի վերահսկման և միավորները հաշվելու գործառնությունները:

Բանալի բառեր՝ խաղ, կանոն, հաշվերգ, վիճակահանություն, հաղթող, պարտվող, պատժաձև:

Ներածություն

Վերջին հարյուրամյակում խաղային մշակույթը էականորեն փոխվել է, սակայն խաղի կանոններում դեռևս պահպանված է վիճակահանության կարգը՝ քար և չոփ պահել, ոտք գցել կամ հաշվել: Արդի կենցաղում, որոշակի ձևափոխումներով հանդերձ, գործում են խաղը սկսելու գրեթե միևնույն

կանոնները՝ ավագ ընտրելու սկզբունքը, խմբերի բաժանվելու կարգը, վիճակահանության ձևերը (բացառությամբ՝ տեքստերի): Օրենքների և կանոնների ձևափոխումները, սակայն, չեն խաթարել խաղի բնույթը կամ խաղացողի՝ որպես կանոնները խախտած, օրենքներին չենթարկված, վարքի դրսևորումները: Եթե կանոնը խախտվում է պատահաբար, ուրեմն այստեղ գործ ունենք թույլ խաղացողի հետ, որը կա՛մ լիարժեք չի տիրապետում խաղի կանոններին, կա՛մ պակաս արագաշարժ ու հնարամիտ է: Իսկ եթե կանոնը խախտվում է ոչ պատահաբար, այստեղ գործ ունենք ըմբոստ խաղացողի հետ, որը բոլորովին էլ խաղի ավագը չէ, սակայն կարող է ընդվզել ու փոխել, մինչև անգամ դադարեցնել խաղը: Ներկայումս այդպիսի խաղացողներին տրվում է «հարամ» կամ «դադալ» բնութագրումը:

Խաղերում կարևոր դերակատարություն ունի խմբի ղեկավարը, որն ավանդական հասարակարգում կոչվել է *մեր*, *պապ*, *բաշ*, իսկ ներկայում նրան անվանում են *ավագ*, և առավել տարածված է «ինքնակոչ ձևով» ճարպիկ (=ըմբոստ) խաղացողի կողմից խմբի ավագ դառնալու երևույթը՝ առանց հաշվի առնելու ամենամեծի տարիքը, պահպանվել է խաղի կազմակերպիչների և ղեկավարների ինստիտուտը՝ դերային գործառույթների որոշակի փոփոխություններով: Առհասարակ բոլոր խաղերի հիմքում ընկած է կանոնը, որը ծառայում է խաղացողի վարքի ու գործունեության կարգավորմանը: Կանոնն արգելքներ է դնում, որոնք նա պետք է հաղթահարի, և ինչպես հոլանդացի պատմաբան ու մշակութաբան Յ. Հայդինգան է ասում, *կարգ ու կանոնը* բացարձակ է, և դրանով են որոշում խաղի կազմակերպումը¹:

Խաղ երևույթը հատուկ է տարիքային բոլոր խմբերին, սակայն, ելնելով այն բանից, որ մանկապատանեկան խաղերում առավել ընդգծված են խաղային կանոնները, հոդվածում սեռատարիքային այդ խմբի խաղերը գերակայում են, և հիմնականում դրանց քննությամբ են կատարվում խմբային բաժանումները, խաղի կանոնները, խաղերի կառուցվածքի ու հաշվերգերի փոփոխությունները և այլն:

Հոդվածի նպատակը

Սույն հոդվածի նպատակը ժողովրդական խաղի կառուցվածքային քննությունն է, ինչը մեզ հնարավորություն է տալիս հաշվերգերն ու վիճակահանությունները դիտարկել «*խաղ*» երևույթում օբյեկտիվորեն առկա կենսաապահովման, սոցիոնորմատիվ և մշակութային հետևյալ շերտերում՝ հաշվերգ, լեզու, բարբառ, երգ: Սոցիալ-մշակութային փոփոխությունների համակարգը հնարավորություն է ընձեռել ներկայացնել ոչ միայն խաղի զարգացման դինամիկան, այլև անձի, խաղացողի սեռատարիքային առանձնահատկությունները տվյալ սոցիալական միջավայրում, մասնավորապես

¹ Հայդինգա 2007, 20:

հաշվերգերի տեքստերի, խաղի կանոնների, ղեկավարների գործառույթների, պատժաձևերի և խրախուսանքների փոփոխությունների օրինակներով:

Հոդվածի վերջում հանգում ենք մի շարք գործնական և տեսական եզրակացությունների:

Մեթոդաբանական հիմքը

Հոդվածում փորձում ենք ուսումնասիրություն կատարել ամերիկացի ականավոր մարդաբան ու սոցիալական տեսաբան Կ. Գիրցի² նկարագրական մեթոդի միջոցով: Ըստ այդմ, հետազոտության օբյեկտը, տվյալ դեպքում՝ ժողովրդական խաղը դիտարկում ենք ժամանակակից խաղերի կառուցվածքային ու կանոնային փոփոխությունների համատեքստում՝ մեր դաշտային նյութի հիման վրա³: Այս մեթոդը թույլ է տալիս խաղը դիտարկել որպես մի ամբողջական օրգանիզմ, և դրա առանձին տարրերը՝ պար, շարժում, երկխոսություն և այլն, մեկնաբանել որպես ծիսական իմաստների և սոցիալական մեխանիզմների բացահայտման փորձ: Նկարագրական մեթոդը հնարավորություն է ընձեռում նաև ի մի բերել խաղի ընդհանուր պատկերը՝ ժամանակակից խաղերի կառուցվածքային ու կանոնային փոփոխությունները, խաղային եզրույթների պահպանվածությունն ու տարածվածությունը: Խաղերն առավել խորքային ընկալելու համար կիրառել ենք նաև անձնական մասնակցության մեթոդը և, դառնալով խաղի մասնակից, փորձել ենք նկարագրել և վերլուծել *խաղ* հասկացությունը և հենց խաղը «ներսից»: Դաշտային ազգագրական նյութը հիմնականում գրանցվել է հարցումների⁴, ինչպես նաև ձայնագրությունների ու տեսագրությունների եղանակով: Նմանատիպ մեթոդ է կիրառվել նաև մինչև հինգ տարեկան երեխաների հետ աշխատանքը կազմակերպելու համար, որն իրականացվել է կա՛մ նախակրթարաններում, կա՛մ տանը՝ ծնողների ու դաստիարակների անմիջական ներկայությամբ՝ հաշվի առնելով հաղորդակցության, անձի պաշտպանության և բռնության հիմնախնդիրները:

Խաղի սահմանումն ու կանոնների տարածվածությունը

Ժողովրդական խաղը կանոնային և ոչ կանոնային նորմերով սահմանված որոշակի գործողություն է կամ զուտ զվարճական-ժամանցային ինքնագործունեություն՝ առանց վերահսկողության: Սակայն հենց վերահսկողությունն է ընկած սոցիալական ղեկավարման հիմքում, և խաղերի պարագայում

² Гирц 2004.

³ ԴԱՆ 2008-2018:

⁴ Օգտվել ենք Վ. Բդոյանի կազմած «Խաղեր գրի առնելու հարցարան»-ից (հմմտ. Բդոյան 1983, 224):

դա անհատի հանդեպ սոցիալական որոշակի խմբի ազդեցությունն է⁵, որը հնարավոր է հասկանալ խաղի կառուցվածքն ու կանոնների առանձնահատկությունները քննելով:

Խաղն ունի միայն ներքին ազատություն, իսկ ազատությունը ենթադրում է անկախություն՝ չենթարկվելը որևէ մեկին, խաղի դեպքում՝ խաղի ղեկավարին: Խաղի մեջ ազատությունն ընկալվում է որպես ներքին մղում՝ մրցման, հաղթելու, շահույթը վերցնելու ձգտում: Հետևապես, եթե խաղի էությունն ինքնին ենթադրում է ազատ ու ինքնաբերական վարք, սահմանափակվում է խաղացողի միայն արտաքին ազատությունը՝ վերահսկողության հետևյալ չափորոշիչներով՝ խաղը սկսող հաշվերգերով ու վիճակահանություններով, կազմակերպիչ-ավագներով, խաղավարտի բանաձև-արտահայտություններով, պատժաձևերի և խրախուսանքների մշակված համակարգով:

Ներկայումս ՀՀ-ի յուրաքանչյուր մարզում, որտեղ կատարել ենք հետազոտություններ, գրանցած խաղերում մանուկներն ու պատանիները տարբեր անվանումներով են բնութագրում խաղի՝ սոցիալական կառավարման կազմն ու պահանջները՝ ելնելով սեռատարիքային և բարբառային առանձնահատկություններից: Արարատի մարզում, օրինակ, գրանցել ենք ժամանակակից խաղի քսաներեք և հաշվերգի չորս տարբերակ, որտեղ խաղի ավագը կոչվում է *մեր*, իսկ պատժաձևերն ունեն մեկ անվանում՝ *փալան*, որը սովորաբար ունի հոգեբանական ուղղվածություն: Խմբերը բաժանվում են *չունգաչունգով* կամ *չինգաչունգով*⁶: Չունգաչունգի ժամանակ երկու խաղացող, ձեռքերը բռնոցք արած, կանգնում են դեմ դիմաց և «չունգաչունգ» արտահայտությունը վանկատելով՝ վերջին վանկն արտասանելու պահին բացում են բռնոցքը: *Թուղթ* է համարվում, երբ բացված է ձեռքի ափը, *քար*՝ երբ բռնոցքը չի բացվում, *մկրափի* ժամանակ ցուցամատն ու միջնամատը պահում են մկրատի նման: Դրանով որոշում են, թե ով պետք է սկսի խաղը. «*Մկրափը կտրում է թուղթը, քարը կտրում է մկրափը, թղթով փաթաթում են քարը*»: Գրի ենք առել մեկ այլ տարբերակ, որը կոչվում է *բիզ*, երբ երեխաները բացում են միայն ցուցամատը: Բիզ տարբերակը հաղթող է բոլոր դեպքերում, քանի որ ծակում է և՛ քարը, և՛ թուղթը, և՛ մկրատը:

Խմբերը կազմվում են նաև հետևյալ ձևերով՝ *ցելայով*, *ուր գցելով*՝ *սոխսխտոր-կանաչ գխտոր* ասելով (խաղացողները կանգնում են դեմ դիմաց և մի ոտքի թաթն ու մյուս ոտքի կրունկը միմյանց հպած՝ քայլում), *զինվորի մեկ քայլ* (խրոխտ մեկ քայլ կատարելով), *ինքնաթիռ* (խաղահրապարակում մեծ թռիչք ձևացնելով՝ հաջորդաբար մոտենում միմյանց դիպչելը. ով

⁵ Խաղը խաղացողի և խաղի առարկայական կազմի (այլ խաղացողներ, առարկաներ) փոխհարաբերությունն է, հմմտ. Гадамер 1988, 148, 152:

⁶ Այս բանաձևի կառուցվածքը պայմանական է: Հաղթողը սովորաբար կրկնում է գործողությունը, իսկ պարտվողը՝ փոխում:

առաջինն է դիպչում, նա էլ սկսում է խաղը), *ծիպուկ* (երկու ոտքն իրար կպած՝ թռչկոտելով), *կայծակ* (աջ-ձախ թռիչքներով կայծակի հետագիծ ձևացնելով), *կես քայլ* (ոտքը կողքով մյուս ոտքի առաջ դնելով), *ծիու վեց քայլ* (դեպի կողք վեց քայլ անելով՝ աջ ոտքով դեպի աջ վեցական քայլ են կատարում, ձախը միացնում), *նապաստակ* (մեկ մեծ ցատկով), *ջայլամի* երեք քայլ (երեք մեծ քայլով՝ *լոնքով*), *գիր-ղուշով*, *պարան ձգելով*: Վիճակահանությունը երբեմն կատարվում է ֆիզիկական ուժի ցուցադրությամբ (ուժ-փորձով): Գետնին գծում են մի գիծ՝ սահման և, կանգնելով դեմ-դիմաց՝ գծի երկու կողմից, ձգում են պարանը: Ով դիմացինին քաշում, անցկացնում է գծից, նա էլ իրավունք է ստանում առաջինն ընտրելու իր խմբի առաջին անդամին⁷:

Արագածոտնի մարզում գրանցվել է՝ ք. Թալինից՝ տասը, ք. Ապարանից՝ հիսուն խաղի և տասնհինգ հաշվերգի տարբերակ, որտեղ ավագին անվանում են *ավագ* կամ *պապ* (աղջիկները՝ *մայր*), իսկ պատժաձևերն ավելի բազմազան են՝ *ծու* անվամբ (ոտով ո.ին զարկոցի, ատոմային զոթի զոմփ՝ հետույքով թռնում-դիպչում էին պարտվողի մեջքին) և այլն, իսկ խաղը կիսատ թողած խաղացողներին՝ *օյինից թռնող կապիկ* և *դաղալի գլուխը ծակ ա՛* խարդախ խաղացողներին: Ընդ որում՝ Ապարանում բոլորի հետ խաղացողին անվանում են *պիպուշուկ* և խմբերի բաժանվելիս կիրառում են հետևյալ ձևերը՝ *քարթռնուկ* կամ *քարպահուկ*, հարց ու պատասխանով՝ *վա՛րդն ես, թե՛ կակաչը* կամ *մերսեղե՛սն ես, թե՛ բրաբուսը, ուրք գցել, ցելա* և *բութ-բութ-բութ* (բութ-բութ-բութ ասելով՝ ավագ կամ ճարպիկ խաղացողը, բռնցք արած և բութ մատը վերև պահած, սպասում է մինչև մյուս խաղացողները, մեկը մյուսի բութ մատը բռնելով, դուրս են թողնում վերջին խաղացողին)⁸:

Գեղարքունիքի մարզում գրանցած խաղերի մեծ մասը Մարտունու տարածաշրջանից են, շուրջ երեսունհինգ խաղ, ութ հաշվերգ, ք. Գավառից՝ քսանհինգ խաղ, իսկ ք. Վարդենիսից՝ տասներկու խաղ և մեկ հաշվերգ: Դրանցում ղեկավարներն ունեն *ջոջ ընգեր* անվանումը, իսկ խմբերի բաժանվելու տարածված տարբերակներն են՝ *ցելան* (*ցելա-բելա, ես հելա*), *գիր-ղուշը*, *թաց-չորը*, *քար պահելը*, *չինգաչունգը կամ չունգաչունգը*, *ուր քցելը՝ ինձի-քեզի*, *աստմ-բաստմ*, *չալավել*, *չաստմ*, *աստմ-բաստմ*, *կլորա* (*կլրա*) *չաստմ*, *աղըմ-բաստըմ*, *Ղուլարա* (գյուղի անուն է) *քաստըմ*, *էս էլ մեր Քյավառա շոշը*, *աստմ-բաստմ*, *քյալարաքիրի քյաստմ* կամ *հաց-պանիր-շուր*, *հաց-պանիր-կանաչի*, *մեկ-երկու-երեք*, *սոխ-սխտոր-կանաչ բխտոր*, *փոս փորեն*, *թուրքին խորեն*: Բոլոր տարբերակների ժամանակ ցանկության դեպ-

⁷ ԴԱՆ 2008, Արարատի մարզ, ք. Արարատ, գ. Արարատ (Դավալու) և Արմաշ: Ք. Արտաշատ, գ. Վ. Արտաշատ, Բերքանուշ, Մրգավան, Ազատավան, Ջրաշեն, Արևշատ, Արովան: ԴԱՆ 2013, Արարատի մարզ, գ. Դիմիտրով, Մխչյան, Ծաղկաշեն:

⁸ ԴԱՆ 2009, Արագածոտնի մարզ, ք. Թալին. գ. Մաստարա, Կաթնաղբյուր, Չովասար (Ահագչի), Աշ-նակ: ԴԱՆ 2011, ք. Ապարան, գ. Լուսագյուղ, Թթու ջուր (Ումրու): ԴԱՆ 2012, ք. Աշտարակ, գ. Կարբի, Ուշի:

քում կիրառում են ծիպուկ-գործողությունը (կես քայլ), իսկ անհավասար խաղացողների դեպքում ի հայտ է գալիս *պիպուշուկ*, *ծիպուկ* կամ *մշու* խաղացող: Խաղի կանոնը խախտողին անվանում են *հարամություն անող* և պիտակավորում *օյինից թնոռ*⁹ արտահայտությամբ:

Շիրակի մարզում գրանցած խաղերը կազմում են մեր դաշտային նյութի կեսից ավելին: Խմբերի բաժանման ժամանակ գերակշռում են առարկաներով և հարց ու պատասխանով գործողությունները՝ *քարպահուկ* կամ *քարբռնուկ*, *չինգաչունգ*, *գիր-դուշ*, *ոյր ու իլանգիով* (ոտ ու կես ոտ)՝ *մեկ-երկու-երեք*, *հաց-պանիր-ջուր* կամ *ծիպուկ*, *ցելա կամ ցոլա*, *խնձո՞րն ես ուզում, թե՞...* և այլն:

Անիի տարածաշրջանից գրանցած տասնմեկ խաղի, երեք հաշվերգի և մեկ երգատեքստի, ք. Գյումրիից՝ տասնինը խաղի, տասնմեկ հաշվերգի և ք. Արթիկից՝ երեսուներեք խաղի, տասը հաշվերգի գրեթե բոլոր տարբերակներում խմբի ղեկավարներին անվանում են *ավագ*, որն ընտրվում է ավագության կարգով, իսկ կենտ թվով խաղացողի դեպքում՝ անկախ խաղացողին՝ *ծիպուկ* կամ *միջնախորոգ*, խաղի վերջում մնացողին՝ *զամեն* (ֆուտբոլի դեպքում՝ *վոռ*):

Խաղի կանոնները խախտողին Շիրակի մարզում անվանում են *դաղալ* կամ *հարամ*¹⁰:

Երևան քաղաքում խմբեր կազմելու ժամանակ նույնպես գերակշռում են *հաշվերգերն ու ուրքերով կապարված գործողությունները*, իսկ խմբի ղեկավարներն ունեն *ավագ* անվանումը¹¹:

Խաղավարտի բանաձև-արտահայտություններն ու պատժաձևերի և խրախուսանքների մշակված համակարգը գրեթե բոլոր մարզերում առկա է բազմաթիվ տարբերակներով:

Խաղի սկիզբը

Խաղը սկսելու կարգ է բանավոր խոսքի այն ձևը, որը հայտնի է *հաշվերգ*¹² անունով, իսկ խաղացող երեխաների մեկնությամբ՝ հենց *հաշիվ*՝ «*եկեք հաշվենք*» կամ «*հաշիվ անենք*»¹³ բանաձև-անվանաձևերով:

Հաշվերգին «հատուկ է մի օրենք՝ բանաստեղծական հանգավորման սկզբունքը»¹⁴, իսկ վիճակահանությանը՝ գործողությունը: Այն իր առանձնա-

⁹ ԴԱՆ 2010, ք. Գավառ, գ. Գեղարքունիք (Բաշքյան), գ. Նորատուս, Սարուխան, Բառիկյան, Հայրավանք: ԴԱՆ 2011, Գեղարքունիքի մարզ, ք. Մարտունի, գ. Վաղաշեն, Զոլաքար, Վարդենիկ, Վ. Գետաշեն:

¹⁰ ԴԱՆ 2010, Շիրակի մարզ, ք. Գյումրի: ԴԱՆ 2012, Շիրակի մարզ, գ. Սառնաղբյուր: ԴԱՆ 2013, Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ, գ. Հարուն, Փանիկ:

¹¹ ԴԱՆ 2010-2017, ք. Երևան:

¹² Հաշվերգը հայերենում ունի իր նույնարմատ տարբերակները՝ *հաշիվ*, *հաշվերգ*, *հաշվել*, իսկ ռուսերենում՝ *счет*, *считатъ*, *считки*, *пересчет*, *считалка*, *задалка*, *ворожилка* (Науменко 1988, 25):

¹³ ԴԱՆ 2009-2014 թթ:

¹⁴ Науменко 1988, 26.

հատկություններով ու փոփոխություններով հանդերձ ունի այնպիսի կառուցվածք, որը հնարավոր է ձևավորել միայն դրանց տեքստերի փոխակերպումներն ի մի բերելով:

Խաղի սկզբում խմբերի են բաժանվում՝
*առարկաներով,
 գործողությամբ և բանավոր տեքստով,
 հարց ու պատասխանով,
 տեքստով և ասերգով (recitando)*¹⁵:

Այս բոլոր ձևերով վիճակահանություններն ունեն հետևյալ պատկերը. ինչպես ավանդական խաղերում, այսօր էլ տարածված է առարկայով վիճակահանությունը. ինչ-որ բան են պահում՝ *քար, չուփ*, որոնք բնորոշ են 14-15 տարեկան պատանիներին: Վիճակահանության ավանդական տեքստերը հիմնականում պահպանվել են 4-14 տարեկան, իսկ վիճակահանությամբ գործողությունները՝ 15 տարեկանից բարձր երեխաների շրջանում: Հարկ է նշել, որ դրանք այսօր շատ թերի են և անհասկանալի:

Տեքստային հաշվերգերը ինչպես անցյալում, այսօր էլ լայն կիրառություն ունեն 4-10 տարեկան երեխաների շրջանում. դրանք դասակարգում ենք այսպես.

Անհասկանալի տեքստով, որը ձայնառիթմային է, չունի որոշակի սյուժե, անհասկանալի է, սակայն ունի հանգավորում¹⁶.

99-ը, 9-ը, շոկո-լադը:

Կա-րա-մե-լա, մելա-մելա¹⁷:

Բուկտր, բուկտր, բե, բե,
 Աբե, սաբե, գումարե,
 Ռիկի, չիկի, տամարիկի,
 Օն, ֆլեն, բլեն¹⁸:

Ատատա-բատատա շամամ շում,
 Շամ շիբադիմ բիդամ բոմ,
 Բոմբի ելիմ հոլում սիմ,
 Մի պոեդեմ (поедим) օճո պլիս¹⁹:

Պատմողական տեքստով, որն ունի մտքի տրամաբանական ընթացք. Վանքի տակից ջուր էր գնում,
 Գիժ Նիկոլը տուն էր գնում:

¹⁵ Արտասանական առույգությամբ երգելու մի ձև, որին բնորոշ է ազատ, ուղիղ արտահայտությունը (Մկրտչյան 2000, 29):

¹⁶ Գրիգորյան 1970, Науменко 1988, 25:

¹⁷ Մելա – մելա ասելու ժամանակ հաշվողը խաղացողի կզակի տակ խուտուտ է տալիս:

¹⁸ ԴԱՆ 2011, Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան:

¹⁹ ԴԱՆ 2014, Արարատի մարզ, գ. Ծաղկաշեն:

Չափը ձեռին չափում էր,
Մատուշկեքին խաբում էր:

Ավտորուը գալիս ա,
Միջի կուկուն լալիս ա:
Մի' լա, մի' լա, կուկու ջան,
Հեսա մաման գալիս ա,
Տաս չափալաղ (ապտակ) տալիս ա.
Գնա գոմի դուռը բա'ց,
Նստի, ինչքան կուզես, լա'ց²⁰:
Կատուն նստեց տաք-սի,
Շոֆեռն ասեց.
5 ուրբի:
Կատուն ասեց.
Թաղեմ քեզ,
Շոֆեռն ասեց.
Ես էլ' քեզ.
Տուրու-դմփոց-հիվան-դա-նոց:
Նո' ց-նո' ց-նո' ց' գե-րեզ-մա-նո' ց²¹:
Պայմդոցի-դոցի-դոցի,
Կարմիր քարս կորցը-րեցի.
Ելա-մտա, գտա²²:

Պատմողական տեքստի բնույթ ունեն նաև մանկական զվարճախոսությունները.
Տոտան չաղ է, յուբկեն նեղ է,
Տոտան տ..g, յուբկեն ճղվեց²³:

Ադին (один) կինտո կուպիլ (купил) մոծակ,
Մոծակ կծեց կինտոյի ծ.կ,
Կինտոն գնաց դոկտորի (доктор) մոտ,
Դոկտորն ասեց՝ տա'կ, տա'կ, տա'կ,
Կլավանա կինտոյի ծ.կ²⁴:

*Ռիթմիկ կամ ասերգ հաշվերգը*²⁵ առավել տարածված է հատկապես փոքր աղջիկների շրջանում: Ասերգ հաշվերգի հիմքում ձայնառիթմային

²⁰ ԴԱՆ 2009, Արարատի մարզ, գ. Ագատավան:

²¹ ԴԱՆ 2011, Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան:

²² ԴԱՆ 2010, Շիրակի մարզ, ք. Գյումրի:

²³ ԴԱՆ 2010, Շիրակի մարզ, ք. Գյումրի:

²⁴ ԴԱՆ 2012, Արարատի մարզ, գ. Մխչյան:

²⁵ Ավանդական հաշվերգերը ժամանակի ընթացքում իրենց կառույցից և իմաստային նշանակությու-
նից շատ բան են կորցրել՝ ձեռք բերելով կա'մ տեքստային, կա'մ շարժական-երաժշտական բնույթ:

սկզբունքն է, կառուցվում է ծափ-զարկերով՝ վերաձվելով շարժական տեքստով երգային կրկներգերի: Դրանք երբեմն անհասկանալի են, կառուցված են յոթվանկանի երկու նույնահանգ տողերից և ունեն *պարերգային կառույց*, քանի որ կազմում են մի երկյակ և ասվում են միայն պարելու ժամանակ: Դրանց բնորոշ են շարժումը և խոսքը.

Երկու հոգի կանգնում են դեմ առ դեմ, ծափ տալիս, ապա հարվածում միմյանց ափերին՝ երգելով ու տեքստի վանկերին համապատասխանեցնելով.

Էն դեն դո՛րի, դո՛րի, դո՛րի, դո՛րի,

Չա՛փ, չա՛փ Մե՛ք-սիկա,

Չա՛փ, չա՛փ, Մե՛ք-սիկա.

Ակա դակա սինյո-րիտա, ֆո՛ւ, ֆո՛ւ,

Ակա դակա սինյո-րիտա, ֆո՛ւ, ֆո՛ւ,

Մարի-յո, Մարի-յո, թո՛ւ Ջե՛րի.

Օ՛քսա-բո՛քսա սինյո՛-րիտա.

Միկի մա՛-ուս²⁶:

Էռո՛, վե՛ռո ֆի՛քս,

Էռո՛, վե՛ռո ֆի՛քս,

Ֆիլի գան-դո խու-դո՛ժ-նիկ:

Ալա-վերդի չիկի-չիկի.

Ա՛յ սեվա ոու՛մ-բա,

Ռու՛մ-բա ալա-դեմիա,

Ռու՛մ-բա, ոու՛մ-բա բո՛քս²⁷:

Կան նաև միայն հանգավորման սկզբունքով հաշվերգեր, որոնք իրականում երկտողանի և քառատող բանաստեղծություններ են՝ հարմարեցված հաշվերգերին բնորոշ վանկատվածությանն ու շեշտադրությանը²⁸.

Թո՛ի՛ր նամա՛կ, տե՛ղ հասի՛ր,

Դուռը թակի՛ր, նե՛րս մտի՛ր,

Եթե սերս քնա՛ծ է, սպա՛ - սի՛ր:

Գիշերը մո՛ւթ է, ցերեկը՝ լո՛ւյս է:

Ես քեզ սիրո՛ւմ եմ, թո՛ղ ասեն՝ սո՛ւտ է:

Խաղի ընթացակարգին հետևելը ևս խաղի կանոններից է, և ինչպես ավանդականում, արդի խաղերում ևս խաղի կանոնները խախտողին վատ են վերաբերվում, և թեև փոխվել են վերջինիս բնութագրող անվանումները, սակայն իմաստները նույնն են:

²⁶ ԴԱՆ 2012, Արագածոտնի մարզ, ք. Աշտարակ, գ. Կարբի:

²⁷ ԴԱՆ 2012, Արագածոտնի մարզ, ք. Աշտարակ, գ. Կարբի:

²⁸ Երեխաների խոսքում կիրառվում են վանկերի և շեշտերի վերաբերյալ իրենց կանոնները, որոնք ոչ միշտ են համապատասխանում հայերենի քերականական կանոններին:

Արդի միջավայրում կանոններ խախտողը որակվում է *անազնիվ, խարդախ, հարամ, դադալ* և այլ հատկորոշիչներով:

Յ. Հայզինգան, կարգազանցներին որակելով *խաղադրուժ* և *անազնիվ խաղացող*²⁹ բառեզրերով, տարանջատել է նաև այդ հասկացությունները՝ խաղադրուժի կերպարն անվանելով «*վախկոտ*»³⁰: Հարկ է նշել, որ կարգազանցության պատճառների մեծ մասը ոչ միայն *դադալությունն* է կամ *հարամությունը*, այլև խաղացողի ունակությունը:

Խաղի վերջը

Խաղերն ունեն ինչպես սկզբի և ընթացքի, այնպես էլ ավարտի բանաձևեր, որոնք պայմանականորեն կարելի է համարել «*պարիժ*», այսինքն՝ պարտվողին տալ որակում՝ «*փախան դնել*», «*ծրտակ դնել*», «*ծու տալ*» և այլն: Դրանք լինում են տարբեր բնույթի, անհատի երևակայության արդյունք են, սակայն ենթարկվում են որոշակի չափորոշիչների. ամեն տարիքային խումբ խաղավարտի ժամանակ կիրառում է «պատժի» իր ձևը՝ ելնելով սեռատարիքային հնարավորություններից: Եթե խաղացողը խաղի ընթացքում «*արժանացել*» կամ «*վերցրել*» է ամենաշատ «*փախանը*, «*ծուն* կամ «*ծրտակը*» (ասենք՝ 5 ծու, 3 փախան, 2 ծրտակ), ապա նա պետք է լուծարի դրանք՝ կատարելով դրանց քանակին համապատասխան պահանջները: Այդ ժամանակ խաղի ավագը մյուս խաղացողների հետ իր ձեռքի մատները անվանակոչում է ծիծաղելի անուններով (հինգ ձվի դեպքում՝ հինգ անուն, երկուսի դեպքում՝ երկու) և պարտվողին առաջարկում է ընտրել: Այդուհետև՝ մինչև խաղի, երբեմն մինչև օրվա վերջը, նրան դիմում են իր ընտրած համապատասխան բանաձևային բնութագրմամբ՝ «*օյինից թոնող կապիկ*», «*դադալի գլուխը ծակ ա*», «*դադալի ոտը կարճ ա*», «*գորտի աղիք ուրող*», «*աղջկա, դեբիլի ֆուֆլու*», իսկ իրենց ասածը հավաստիացնում են հետևյալ կերպ. մատը գետնին դնելով՝ ասում են. «*Շուր եմ ասել՝ թու՛ փեչապ, Ասրվածի սիկրեպ (секрет-գաղտնիք) ու այբուբենի*». դա ուղղակիորեն կապվում է անազնիվ ու խարդախ խաղացողի վարքի հետ:

Ուշագրավ է, որ *թու՛ փեչապը* համեմատելի է աստվածային կարգ ու կանոնի հետ, որը կիրառելու դեպքում միայն խաղացողի մեջ կառաջանա կարգուկանոնի՝ խաղի մեջ մնալու ձգտում և խաղալու ցանկություն: Հայոց այբուբենը՝ որպես վկայակոչում, այստեղ կարող ենք հասկանալ այն իմաստ

²⁹ Ս. Մալխասյանցի բառարանում այն նույնանիշ է խաղանենգին (Մալխասեանց 1944, 231): Ըստ է. Աղայանի՝ դա նենգ, խարդախ, դավաճան խաղացողն է (Աղայան 1976, 556):

³⁰ Հայզինգա 2007, 22:

տով, որ դա մեջբերվում է որպես կանոնը հաստատող կնիք: Այդ բանաձևի մեջ կարելի է տեսնել նաև խաղի գեղագիտական³¹ հատկանիշները³²:

Բանաձևային այս բնութագրումները հիմնականում կիրառվում են մանկական տարիքի երեխաների շրջանում, սակայն ամեն տարիքային խումբ ևս ունի «փալան, ձու կամ ծրտակ» վերցնողի համար նախատեսած իր պահանջները, որոնք «դրվում են» ոչ թե խաղի ավագի ձեռքի մատներին, այլ տրվում են հանձնարարության ձևով. սա վերաբերում է պատանիների խաղերին³³:

Մինչև 5 տարեկան երեխաների շրջանում դրանք ունեն *նմանակման կամ ուսուցողական բնույթ*³³՝ աքաղաղի պես կանչել, կատվի պես մլավել, մի երգ երգել կամ մի ոտանավոր ասել:

6-7 տարեկան երեխաների համար պահանջները *մտավոր-գարգացնող* բնույթի են՝ երկու առարկաների միջև գտնել նմանություն, լուծել մի հանելուկ, պատմել մի փոքրիկ պատմություն:

8-10 տարեկան երեխաներին տրվում են *տրամաբանական* կամ *գիտելիքները ստուգող* հարցեր կամ առաջադրանքներ՝ արձան դառնալ (խաղացողները մոտենում են և բարձրացնում պատիժ կրողի ոտքը, ձեռքը, կամթում և այլն), որևէ բառի առաջին տառը փոխելով՝ արագ-արագ ասել այնպիսի միավանկ բառեր, որ իմաստ կունենան՝ շուն, տուն, բուն, քուն և այլն, դառնալ հայելի (կատարում է խաղացողների շարժումները), պատի վրա իր ձեռքերի ստվերներով մի բան պատկերել, ձախ ձեռքով գրել խաղացողների անունները, միաժամանակ ծիծաղել և լաց լինել, միաժամանակ երգել և պարել կամ որևէ մեկի 10 հատկանիշները լսելով՝ գուշակել նրա ով լինելը:

Արական սեռի տարիքային խմբերում կիրառվում են այլ բնույթի «պատիժներ», որոնք ենթադրում են *ուժային փորձություններ ու տրամաբանություն*³³՝ առանց ձեռքերի օգնության նստել գետնին և վեր կենալ, առանց ձեռքերի օգնության մի ոտքով իջնել և առանց գետնին դիպչելու վեր կենալ, գտնել թաքցրած իրը՝ կողմնորոշվելով սուլելու կամ երգելու ձայնից, կանգնած դիրքով՝ համբուրել իր ոտքերը, կապված աչքերով, շոշափելով որոշել խաղացողի ով լինելը, մինչև հարյուրը հաշվել և մեկերը չասել, պատաս-

³¹ Кант 1991, 56: Ի. Կանտն առաջինն է խաղի էությունն օգտագործել մարդկային գործունեության գեղագիտական իմաստավորման համար. «Խաղը և գեղարվեստական գործունեությունը նման են իրար իրենց ազատությամբ: Դրանք երկուսն էլ, ի տարբերություն գործնական զբաղմունքների, չեն հետապնդում արտաքին նպատակ: Պոեզիան և արվեստի ուրիշ ձևերը մարդու հոգևոր ուժերի ազատ խաղերն են: Պոեզիան, ինչպես խաղը, ստեղծում է պատրանք՝ «խաղացող տեսանելիություն», ...այն պատրանքները, որոնք մեզ խաբում են, առաջացնում են խորշանք, երբ խաբեությունը բացվում է: Սակայն բանաստեղծական պատրանքը չի ստում, այլ խաղում է երևակայության հետ: ...Եվ քանի որ այն միայն խաղում է մեզ հետ, առաջացնում է հաճույք»:

³² Ըստ Յ. Հայզինգայի՝ խաղի հատկանիշներն են՝ ազատությունը, անշահախնդրությունը, զատվածությունը կամ սահմանափակվածությունը, «անիրականությունը» և կանոնակարգվածությունը (Հայզինգա 2007, 6-45):

³³ Պատժաձևերի տարբերակները գրառվել են 2008-ից 2015 թթ., մեր դաշտային աշխատանքների ընթացքում, գրեթե բոլոր մարզերում:

խանել հարցերի, ընդ որում՝ այդ պատասխաններից առաջինը պետք է սկսվի «այո» խոսքով, իսկ երկրորդը՝ «ես»-ով և այլն:

15 և ավելի բարձր տարիքի խաղացողների համար *փորձություններն ավելի բարդ են՝* գոտիով, ճիպոտով հարվածներ ստանալ, ձեռքերի վրա կանգնել՝ ոտքերը դեմ տալով պատին և այլն:

Այսպիսով՝ խաղի կարգազանցների կամ պարտվողների համար պահանջները լինում են ֆիզիկական, մտավոր-գարգացնող և հոգեբանական: Ընդ որում, դրանք կարող են լինել պարզից մինչև վիրավորական աստիճանի, դրա համար էլ երբեմն նման պատիժների հետևանքներից խուսափելու համար երեխաների միջավայրում կիրառվում է հետևյալ արտահայտությունը. «*Իմ փայով փայ ասողը..., փայի վրա փայ դնողը...*»³⁴: Այս «բանաձև-հայիոյանքը» հնարավորինս արագ ասվում է այն ժամանակ, երբ խաղի ավագը, պայմանավորվածության համաձայն, պատրաստվում է կիրառել որևէ պատիժ:

Խաղի կանոններին ենթարկվելու, ազնիվ ու արդար խաղալու ժամանակ երեխան սովորում է ձեռք բերել պայքարելու և պարտությանը դիմակայելու կամք, հակառակ դեպքում նա գիտի, որ սահմանվում են *պատիժներ*, ընդհուպ մինչև խաղից վտարում:

Արդի խաղային միջավայրն անհնար է պատկերացնել առանց խմբի ավագների, որոնք ավանդականի նման ընկալվում են որպես խաղի կազմակերպիչ և ղեկավար, սակայն չունեն այն բնորոշումները, որոնք կային ավանդական, խորհրդային և հետխորհրդային շրջանում: Եթե անցյալում և խորհրդային փուլում խմբի ավագը մեծ մասամբ կոչվում էր *մեր, պապ* կամ *բաշ* և այլն, և խմբերը կազմվում էին՝ հաշվի առնելով խաղացողներից ամենամեծի տարիքը, ապա այսօր նրանք կոչվում են *ավագ*: Վերջինիս ընտրության առումով առավել տարածված էր ամենաճարպիկ խաղացողի՝ «*պեռվին ես եմ*» (я первый) արտահայտությունը: Խմբի ավագներն այժմ նշանակվում են նաև ավանդական վիճակահանության ձևերով, բայց ո՛չ տեքստերով՝ միաժամանակ փոխելով այդ գործողությունների անուններն ու մասամբ էլ՝ կարգը: Ներկայումս պարտադիր չէ, որ խաղի կանոնները թելադրեն տարիքով առավել մեծերը:

Արդի խաղերում ևս խմբի ավագը իրականացնում է կազմակերպչական, խաղի կառույցի կամ խաղային տարածության գծագրման, իր և հակառակորդ խմբի խաղացողների վարքի վերահսկման և միավորները հաշվելու գործառնությունները:

Եզրակացություններ

Այսպիսով՝ մեր հետազոտությունները ցույց են տալիս, որ ներկա օրերում՝ Խաղերը սկսվում են հաշվերգով և վիճակահանությամբ:

³⁴ ԴԱՆ 2014, ք. Երևան:

Վիճակահանությունները կատարվում են առարկաներով, քայլերով, ձեռքերով, հարց ու պատասխանով, ֆիզիկական ուժի ցուցադրությամբ:

Խաղերում հաշվերգերն անհասկանալի են, պատմողական կամ ռիթմիկ երգեցողության բնույթի են:

Պահպանվել են խաղի ձևերն ու կառուցվածքը, իսկ տեքստերն ու խաղը սկսող գործողությունները ենթարկվել են փոփոխության:

Խաղերում կենցաղավարում են զվարճախոսություններ:

Տարածված են խաղը սկսելու վիճակահանության ավանդական կարգը, ինչպես նաև՝ «ինքնակոչ ձևով» որևէ ճարպիկ խաղացողի՝ իրեն խաղի ավագ հռչակելու սովորությունը:

Խմբերի ավագներն իրականացնում են գրեթե նույն գործառույթները, ինչը որ եղել է ավանդաբար:

Արդի խաղային միջավայրում խաղերի կանոններն առավել պարզ են:

Խաղը չունի տրամաբանություն (տրամաբանության մեջ չկան պատահականություններ) և միշտ ենթակա է պատահականության սկզբունքին. այն ունի ներքին տրամաբանություն, և դա երկու հակառակորդ կողմերի լարման, մրցելու մղումն է, որը գրեթե միշտ ընկալվում է որպես խաղի նպատակ:

Ժողովրդական խաղի մեջ կա երկու իրավիճակ՝ գործողություն և դրություն: Գործողությունը խաղացողի ներքին նպատակն արտահայտող ընթացքն է կամ ընթացակարգը, իսկ դրությունը՝ այդ ընթացակարգից դուրս գալու ներքին մղումը:

Օգտագործված գրականություն

Աղայան Էդ. 1976, Արդի հայերենի բացատրական բառարան (ԱՀԲԲ), հ. 1, Երևան, «Հայաստան», 1615 էջ:

Ասատրյան Հ., ԴԱՆ 2009, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ագատավան, բանասաց՝ Հակոբյան Կարեն Արտակի, ծնվ.՝ 1999 թ.:

Ասատրյան Հ., ԴԱՆ 2010, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Գյումրի, բանասաց՝ Սահակյան Վարազդատ Վարդանի, ծնվ.՝ 1998 թ.:

Ասատրյան Հ., ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Հակոբյան Հասմիկ Էդիկի, ծնվ.՝ 1998 թ.:

Ասատրյան Հ., ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Պարույրյան Մարիամ Արարատի, ծնվ.՝ 1983 թ.:

Ասատրյան Հ., ԴԱՆ 2012, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Աշտարակ, գ. Կարբի, խաղը ներկայացնողներ՝ Վահրամ և Ավինա Վարդանյաններ (ծնվ.՝ 2000 թ. և 2002 թ.):

Ասատրյան Հ., ԴԱՆ 2012, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Աշտարակ, գ. Կարբի, բանասաց՝ Հայրապետյան Արևիկ Տիգրանի (1999 թ.) և խաղը ներկայացնողներ՝ Հայրապետյան Անուշիկ Տիգրանի (2001 թ.), Հայրապետյան Էֆոնդ Տիգրանի (2004 թ.), Հայրապետյան Կարապետ Բաբկենի (2001 թ.), Հայրապետյան Համլետ Բաբկենի (2003 թ.):

Ասատրյան Հ., ԴԱՆ 2012, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Աշտարակ, գ. Կարբի, խաղը ներկայացնողներ՝ Վահրամ և Ավինա Վարդանյաններ (ծնվ.՝ 2000 թ. և 2002 թ.):

- Ասատրյան Հ., ԴԱՆ 2012, ՀՀ Արարատի մարզ, Արտաշատի տարածաշրջան, գ. Մխչյան, բանասաց՝ Օհանյան Փիրուզա Ռաֆիկի, ծնվ.՝ 1969 թ.:
- Ասատրյան Հ., ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ, բանասաց՝ Ավետիսյան Լուսինե Արտավազդի, ծնվ.՝ 1985 թ.:
- Ասատրյան Հ., ԴԱՆ 2013, ՀՀ Արարատի մարզ, ք. Արտաշատ, բանասաց՝ Սայադյան Արման Արկադիի, ծնվ.՝ 2007 թ.:
- Ասատրյան Հ., ԴԱՆ 2014, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ծաղկաշեն, բանասաց՝ Հովհաննիսյան Թագուհի Լևոնի, ծնվ.՝ 1991 թ.:
- Ասատրյան Հ., ԴԱՆ 2014, ք. Երևան, խաղը ներկայացնող՝ Բաբայան Արեգ Վարդգեսի, ծնվ.՝ 2003 թ.:
- Բդոյան Վ. 1983, Հայ ժողովրդական խաղեր, հ. III, Երևան, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., 252 էջ:
- Գրիգորյան Ռ. 1970, Հայ ժողովրդական օրորոցային և մանկական երգեր, Երևան, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., 465 էջ:
- Հայզինգա Յ. 2007, Homo Ludens. Մշակույթի խաղային տարրի սահմանման փորձ, թարգմ.՝ Սամվել Խոռոջանի, առաջաբանը, հոդվածը՝ Հ. Հովհաննիսյանի, Երևան, «Սարգիս Խաչենց», «ՓՐԻՆԹԻՆՖՈ», 373 էջ:
- Մալխասեանց Ս. 1944, Հայերէն բացատրական բառարան, հ. 2 Երևան, ՀՍՍՌ պետ. հրատ., 512 էջ:
- Մկրտչյան Ն. 2000, Երաժշտական բառարան, Երևան, «Մշակույթի հայկական ֆոնդ», 296 էջ:
- Гадамер Х. 1988, Истина и метод, Основы философской герменевтики, Москва, «Прогресс», 637 с.
- Гирц К. 2004, Интерпретация культур, пер. с англ., Москва, «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 560 с.
- Кант И. 1991, Тартуская рукопись. Эстетика Иммануила Канта и современность, Москва, «Знание», 64 с.
- Науменко Г. 1988, Дождик, дождик, перестань! Русское народное детское музыкальное творчество, Москва, «Советский композитор», 192 с.

СОВРЕМЕННЫЕ ПРОЯВЛЕНИЯ ПРАВИЛ НАРОДНОЙ ИГРЫ

Рипсиме Асатрян

Резюме

Народная игра подчиняется принципу случайности и имеет внутреннюю логику, проявляющуюся в соперничестве двух противостоящих сторон, которое, воспринимаясь как цель, создает в игре две ситуации: действия и положения. Действие рассматривается как процесс или процедура, выражающая внутреннюю цель игрока, а состояние – как внутреннее побуждение выйти из этой процедуры.

В народной игре есть правила и неканонические нормы. При всем при этом она носит спонтанный характер, и её «внутренняя» свобода проявляется в стремлении игрока соревноваться, победить и завоевать приз. А внешняя свобода игрока ограничивается следующими критериями контроля: правилами-

подсчетом и жеребьевкой в начале игры, разработанной системой наказаний и поощрений.

В играх есть формулы не только начала, но и хода и конца, которые мы условно считаем «наказанием». Для нарушителей правил игры или проигравших эти наказания бывают физическими, умственно развивающими и психологическими. В современной игровой среде большую роль играют старейшины группы, которые, как и в традиционной, воспринимаются как организаторы и лидеры игры, выполняющие функции организации, построения структуры игры или игрового пространства, контроля поведения игроков своей и соперничающей группы и подсчета очков.

Ключевые слова – игра, правило, жеребьевка, ничья, победитель, проигравший, пенальти.

MODERN MANIFESTATIONS OF THE RULES OF THE FOLK GAME

Hripsime Asatryan

Abstract

The folk game is always subordinated to the principle of chance and has an internal logic: it is the desire for tension, rivalry between two opposing sides, which, being perceived as a goal, creates two situations in the game: actions and positions. We consider an action as a process or procedure expressing the player's inner goal, and a state as an inner urge to get out of this procedure.

There are rules and non-canonical norms in the folk game. With all this, it is completely free, spontaneous, and its inner freedom is manifested in the player's inner desire to compete, win, and take a prize. And the player's external freedom is limited by the following control criteria: rules-counting and drawing lots at the beginning of the game, the organizer and captains, formulas and expressions of the end of the game, a developed system of punishments and rewards. Games have formulas not only for the beginning, but also for the course and the end, which we conditionally consider "punishment". For violators of the rules of the game or losers, these punishments can be physical, mentally developing and psychological. In the modern gaming environment, the elders of the group play an important role, who, as in the traditional one, are perceived as organizers and leaders of the game, performing the functions of organizing, building the structure of the game or game space, controlling the behavior of players of their own and rival groups and scoring points.

Key words – game, rule, results, draw, winner, loser, penalty.