

## ՓՈՂԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐԸ ԵՎ ԴԻԱՆՑ ԾԻՍԱԿԱՆ ՆՇԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ

### Արմինե Զոհրաբյան\*

Փողի տեսակները միշտ կիրառվել են ծեսի, մոգության, խաղերի մեջ՝ որպես հարստության գաղափարը կրող: Ծովախեցին և վեգը, որպես փողի վաղ տեսակներ, ծիսահմայական նույն գործառույթներով են օժտված: Դրանք հաճախ են օգտագործվել վիճակ զցելու մեջ, որոնց ժամանակի ընթացքում փոխարինեց մետաղադրամը:

Առևտրի հովանավոր պտղաբերության և ճակատագրի աստվածուհիների նշանն էր վեցթևանի աստղը՝ մահիկի մեջ, որը խորհրդանշում էր Վեներա մոլորակը: Լուսնի խորհրդանիշ արծաթը նույնացվել է ոսկորի հետ, որից պատրաստվող գառի նախատիպը վեց կողմ ունեցող վեգն է: Հայերի մոտ վեգով խաղը կոչվում էր *կոնա*, որը էլ է նշանակում: Հին Միջագետքում առևտրական նավի վրա եղել է գրաստ՝ բեռները ափ հանելու համար: Անգլերեն *deck* բառը նշանակում է նավի տախտակամած և խաղակապույ: Տուզը ռուսերենում և մեկանոցն է, և մեծ նավի մեջ մեկ թիավարով նավակը, որը «փոխարինել է» էշին: Խաղաքարտ ջոկերը-ծաղրածուն, ավանակի ականջներով, նույնանում է առևտրի, գուշակության աստվածություն Հերմեսի հետ, որին Հայոց դիցարանում համապատասխանում է Տիրը:

*Բանալի բաներ.* փող, առևտուր, ծես, գուշակություն, ծովախեցի, վեգ, Հերմես/Տիր, վիճակահանություն, պտղաբերություն, ճակատագիր:

Շնորհիվ հնագիտական և ազգագրական հարուստ նյութի, այսօր կարելի է ավելի խորն ուսումնասիրել Հայկական լեռնաշխարհում նախադրամական շրջանի փողի տեսակները և դրանց գործառույթները վաղագույն ծեսերում, որոնց բազմաթիվ դրսևորումները պահպանվել են ավանդական մշակույթում:

Ծեսի յուրաքանչյուր բաղադրիչ ենթադրում է պտղաբերություն, բազմացում, առատություն, հարստություն: Փողի տարատեսակ ձևերը միշտ ծեսի կարևորագույն մասն են կազմել՝ խորհրդանշելով հարստություն՝ լայն իմաստով: Դրամի հայտնվելուց հետո դրանք հաճախ փոխա-

\* Հայաստանի պատմության թանգարանի էքսկուրսիոն աշխատանքների բաժնի վարիչ, դրամագիտության բաժնի գիտաշխատող, պատմական գիտությունների թեկնածու:

րինվել կամ լրացվել են մետաղադրամով: Ապրանք-դրամների տարբեր ձևերը. ունենալով հմայական նշանակություն, կիրառվում են նաև մոգության, գուշակությունների մեջ:

Փողի տարբեր ձևերը օգտագործվել են և այսօր էլ կիրառվում են թե մանկական, թե ազարտային խաղերի մեջ: Խաղը մարդու կյանքում հանդես է եկել շատ վաղ շրջանում՝ դառնալով ծեսի յուրատեսակ դրսևորում: Մանկական խաղի հիմքում, հաճախ, մեծահասակին ընդօրինակելն է, նրան նմանվելը, երբ այն ընթանում է ազարտային խաղի կանոններով, որոնցում օգտագործվում է մանրադրամ կամ դրան համարժեք ապրանքադրամ: Ավանդական տարբեր խաղեր ուղեկցվում են նաև վիճակ գցելով, որը առևտրի սակարկման նմանակում է: Ազարտային խաղն ինքը առևտրական գործողություն է հիշեցնում, որի իմաստը փողի կամ նյութական այլ արժեքի «ներդրման» դիմաց լրացուցիչ շահույթ ստանալն է, որտեղ սակարկումը պարտադիր է: Խաղերում օգտագործվող բազմաթիվ եզրույթներ հիշեցնում են առք ու վաճառք՝ *աճուրդ, բազար, բանկ* (=խաղատուն), *սսնեցում* (հաշվի, խաղազումարի) և այլն<sup>1</sup>: Պատահական չէ, որ խաղում օգտագործվող միջոցները (թղթաքարտ, զան), ինչպես փողի տեսակները, կիրառվում են գուշակությունների մեջ:

Օ. Ֆրեյդենբերգը դրամի ծագումը կապում է տոտեմի պատկերով առարկաների հետ, որոնք մասնատվում և բաժանվում էին: «Տոտեմ-առարկան մասնատվում էր, տեղի էր ունենում մասնաբաժնի բաշխում, իսկ դրա անդամները այդ եղանակով հավերժ կապվում էին անքակտելի կապերով...: Հենց այդ երևույթն է ընկած պայմանագրի և փոխանակման ծագման հիմքում...: Տոտեմ-առարկայի նշանակությունը որպես դրամի նախատիպ, օրինաչափ է, որի մասերը առանձին դեպքերում ծառայում էին որպես տոտեմական ազգակցության նշան, իսկ այլ դեպքում՝ որպես փող: Այդպիսի նշանների փոխանակության հիմքում ընկած էր օտարի, թշնամու վերածվելը բարեկամի»<sup>2</sup>:

Օտարը տանում էր իր տոտեմ-ապրանքը երկու ցեղերի սահմանի մոտ և փոխանակում, եթե մյուս կողմը համաձայն էր պայմաններին: Տոտեմի մասնատումը պարտադիր էր, որպեսզի ցեղի սրբազան նշան-ապրանքի մի կտորը, այսինքն տոտեմի հովանավոր ուժը փոխանակման ժամանակ մնա ցեղի ներսում: Նման օրինակ կարելի է համարել անտիկ դամբարաններում դրամների հայտնաբերումը, որի մի հատվածը կտրած

1 Энциклопедия игр, ред. Г. Теплицкий. М., 1992, с. 15.

2 Фрейденберг О. М., Введение в теорию античного фольклора: Миф и литература древности. М., 1978, с. 66.

է: Մահացած ազգականի հետ դրվող հմայական նշանակությամբ դրամի մի մասը պահելը ընտանիքի և նախնու միջև հավերժական կապ էր հաստատում:

Դրամի հիմնական առանձնահատկությունը որոշակի սակրալ նշանով կնիքի դրոշմն է ձուլակտորի վրա, որի սրբազան պատկերի միջոցով դրամ-առարկան նույնացվում էր տոտեմի հետ: «Տոտեմը միշտ երկկողմ է, նա և կլանի առաջնորդն է, և ամբողջ մարդկային ցեղը, և բնությունն է (մակրոկոսմոս), և մարդը (միկրոկոսմոս), և երեսն է (դրամի դիմերես) և հակառակ կողմը (դարձերես)»<sup>3</sup>: Երկկողմ դրոշմը սրբազան տոտեմ-փողի վրա դառնում է պարտադիր, որովհետև առևտուրը նախատեսում է երկու կողմ, երկու հակառակ գործողություն՝ *առ* և *տրոր*:

Օ. Ֆրեյդենբերգը առևտրի ակունքներում տեսնում է թշնամական գործողություն, որին ուղեկցում էր ձեռնամարտը<sup>4</sup>: Այդ պայքարի վերապրուկը պահպանվել է տոնավաճառների ժամանակ կազմակերպվող տարբեր ձևերի մենամարտ-մրցույթներում: Առևտրական գործարքի ժամանակ համաձայնության գալուց հետո միմյանց ձեռք սեղմելը նույնպես արձագանքն է այդ ձեռնամարտի: Հայերեն բարբառային «թխի (խփի) գա» արտահայտությունը, որն ուղեկցվում է միմյանց ձեռքսեղմումով փոխադարձ համաձայնություն ժամանակ, նույն պայքարի իմաստն է կրում (*խփի*), որից հետո միայն հնարավոր կլինի ձեռքբերումը (*գա*):

Օտարը ձեռնամարտում հաղթելուց հետո դառնում է հյուր-առևտրական՝ օժտված անձեռնամխելիությամբ: Ապրանքափոխանակության միջոցով օտարի վերածվելը հյուրի պահպանվել է դատարկ ձեռով հյուր չգնալու սովորույթի մեջ, որին հաջորդելու է տանտիրոջ հյուրասիրությունը (ապրանքների փոխանակում սեղանի շուրջ): Առևտրական-օտարի վերածվելը անձեռնամխելի անձի իր արտահայտությունն է գտել «հյուրն աստծուն է» արտահայտության մեջ: Հետաքրքիր սովորույթ է նաև հյուրի ձեռքը շեմին չսեղմելու սովորույթը, որը համարվում է վատ նշան, կռիվ, վեճ, քանի որ դուռն այն սահմանն է, որտեղ ձեռքսեղմումը առևտրի սկզբնավորման փուլում ձեռնամարտի, թշնամության գաղափարն էր կրում:

Հնում կինը ապրանքի ամենատարածված տեսակներից է եղել: Ինչպես նշում է Խ. Սամուելյանը «Ամուսնությունը նախնական ժամանակներում կատարվում էր կամ առևանգմամբ և կամ գնմամբ»<sup>5</sup>: Հայկական

3 Փրեյդենբերգ Օ. Մ., նշվ. աշխ., էջ 68:

4 Նույն տեղում, էջ 66:

5 Սամուելյան Խ., Հայ սովորույթական իրաւունքը, Հին Հայոց իրավունքը և նրա

ավանդույթում կնոջը որպես «ապրանք» ձեռք բերելու մեջ պայքարի արձագանքն է, երբ հարսին ուզողները գյուղ էին մտնում զինված և նրան տանելու ժամանակ հրացան էին կրակում, որն առ այսօր պահպանվել է Հյուսիսային Կովկասի ժողովուրդների մեջ: Հայոց ավանդական հարսանեկան ծեսի ժամանակ հարսնացուի եղբոր կողմից՝ զենքով փեսացուի առաջ դուռը (շենը, սահմանը) փակելը և, միայն գումար ստանալուց հետո, ներս թողնելը նույնպես առք ու վաճառքի գործողության վերապրուկ է:

Ըստ Հերոդոտոսի՝ Իլլիրիայում, տարին մեկ անգամ, յուրաքանչյուր գյուղում հավաքում էին ամուսնական տարիքի հասած կույսերին, նրանց շուրջ կանգնում էին տղամարդիկ, իսկ մունետիկը, ամեն մեկին առանձին կանգնեցնելով, վաճառում է նախ ամենագեղեցիկին, և դրա դիմաց ոսկի ստանալով, անցնում հաջորդին: Եթե երաշխավորողը հաստատեր, որ գնողը ամուսնանում է կնոջ հետ, ապա նոր միայն դրանից հետո նրան տանում էին տուն<sup>6</sup>: Երաշխավորը, այստեղ նույնանում է կնքահոր/քավորի հետ, որը հարսանյաց ծեսում ամենակարևոր գործող անձն է: Պսակադրության եկեղեցական խորհրդում կնքահոր պարտադիր առկայությունը ենթադրում է հոգևոր պատախասնատվության ստանձնում գույզի ապագայի համար:

Փողի ամենավաղ տեսակն ընդունված է համարել ծովախեցին, որը հանդես է եկել դեռևս նախաարտադրական շրջանում: Նեոլիթի և էնեոլիթի շրջանում անասունը դառնում է փողի՝ որպես գնի մասշտաբի ամենատարածված ձևը, սակայն հաշվարկային նշանակությամբ որպես ապրանքադրամի տեսակ շարունակել են օգտագործել ծովախեցին, ոսկորը, ուլունքաշարը: Պատահական չէ, որ ամենավաղ շրջանից գուշակության համար օգտագործվել են ծովախեցիները և կենդանու մարմնի տարբեր մասերը (վեզը, ատամը, ներքին օրգանները, բուրդը և այլն): Հունաստանում ծովախեցիներով ոչ միայն գուշակություններ էին անում, այլև օգտագործում խաղի մեջ: Խաղացողներից մեկը Unio տեսակի խեցին, որը մի կողմից սև էր, մյուս կողմից սպիտակ (սկ. 1), վեր էր շարտում՝ գոռալով «գիշեր թե ցերեկ»: Նա ում ընկնում էր սպիտակ կողմը՝ հետապնդողն էր, իսկ նա ով բռնում էր սև կողմով՝ դառնում էր էշը, որին հետապնդողը հեծնում էր<sup>7</sup>: Մեզ մոտ տարածված էր բակային խաղի մի տեսակ, որը կոչվում էր «էշ-միլիցա»: Խաղացողներից վիճակահանությամբ էշ և *միլիցա* են

հետազոտության մեթոդը. Առևանգմամբ ու գնմամբ ամուսնություն - ուսումնասիրության փորձ, Թիֆլիս, 1911, էջ 38:

6 Հերոդոտոս, Պատմություն ինը գրքից, Երևան, 1986, I-196:

7 *Бек-де-Фукьера Л.*, Древние игры. Киев, 1890, с. 109.

ընտրում: *Միլիցան* խաղացողներին թույլ չպետք է տա մտնել շրջան և նստել *էշի* վրա: Եթե *միլիցան* կարողանում է ոտքով խփել նրանցից մեկի կոճին, վերջինս դառնում է էշ, էշը՝ միլիցա, իսկ միլիցան ազատվում է «բռնողի պաշտոնից» և խաղում դրսից:

Այն, որ ծովախեցին և վեզը, որպես համարժեք փողի տեսակներ, ծիսահմայական և կիրառական նույն գործառույթներով են օժտված եղել, երևում է Եդեգնաձորի թանգարանում պահվող ավանդական օրորոցի օրինակով, որից կախված վեզերը և խեցիները չարխափան հմայիլներ են (նկ 2): Պետք է ենթադրել, որ կենդանիների ընտելացման շրջանում, որպես հաշվարկային միավոր սկսեց օգտագործվել կենդանու այն ոսկորը, որն իր արտաքին խորհրդանշական տեսքով հիշեցնում էր ծովախեցին<sup>8</sup>: Վեզն՝ իր գոգավոր (վերև) և փոսիկավոր (ներքև) կողմերով, դարձավ երկկողմ տոտեմն ընդհանրացնող մի խորհրդանիշ և, ձեռք բերելով փողի գործառույթ, միաժամանակ, սկսեց կիրառվել ծեսերում, գուշակություններում, խաղերում: Հենց վեզը դարձավ ոսկորից պատրաստվող խորանարդաձև զանդի նախատիպը (նկ. 3):

Վեզի պատկերումը Աթենքի առաջին թողարկումների՝ դիդրախմանների (Ք.ա. 6-րդ դ. կեսեր) վրա վկայում է, որ հատկապես այդ ոսկորը փողի գործառույթ է ունեցել և, պատկերվելով միշտ ուռուցիկ կողմով, նշանակել է հաջողություն առևտրում (նկ. 4): Վեզի գործառութային բազմազանությունն արտացոլվել է բազմաթիվ լեզուներում՝ դրա տարբեր իմաստային նշանակության մեջ: Անգլերեն *dice* – վեզ/զանդ բառի հիմքը՝ *die*-ն է, որն ունի մի քանի իմաստ՝ 1. դրամի կնիք, 2. մահ, իսկ *dibs* բառը թարգմանվում է՝ 1. զանոց խաղ, 2. ֆիշկա, 3. փող: Ռուսերեն *дабки* բառը նշանակում է 1. կին/տատ, 2. փող, 3. վեզ, 4. զան: Արաբերեն *qa'aba*-ն նույնպես տարբեր իմաստ ունի 1. զան, 2. վեզ, 3. խորանարդ, 4. զարշապար, 5. Քաաբա սրբավայրը, 6. կանացի կուրծք, 7. կուսություն<sup>9</sup>:

Հր. Աճառյանը տալիս է վեզի հետևյալ ստուգաբանությունը՝

1. Վեճ, կոիվ, 2. Վեզ, կոճ<sup>10</sup>: Այս ստուգաբանությունը կարելի է կապել առևտրի ծագման շրջանում թշնամության, պայքարի հետ, որտեղ ոսկորը հանդես է եկել թե որպես վիճակ գցելու միջոց, թե փող: Հր. Աճառյանը վեց կողմ ունեցող *վեզի* ստուգաբանության մեջ բերում է նաև Ա. Գարագաշյանի կարծիքը, որ այս բառն է ընկած վեց թվի հիմքում:

8 *Holmgren R.* Money on the Hoof: The astragalus bone-religion, gaming and primitive money, [www.isvroma.it/public/pecus/holmgren.pdf](http://www.isvroma.it/public/pecus/holmgren.pdf), 15.04.2015.

9 *Баранов Х. К.*, Арабско-русский словарь. М., 1984, с. 691.

10 *Աճառյան Հ.*, Հայերեն արմատական բառարան, հ. IV, Երևան, 1979, էջ 335:

Հույները վեզը անվանում են աստրագալ, որը, մեր կարծիքով, կազմված է *աստրալ* աստղ և *գալ*՝ կաթնագույն (սպիտակ) բառերից: Վեզն, իր վեց կողմերով, հանդիսացել է պտղաբերության աստվածուհիների նշաններից մեկը՝ վեց թևանի աստղը՝ կիսալուսնի հետ խորհրդանշել է Վեներա մոլորակը: Այդ աստվածուհիները կոչվում էին «Առավոտյան աստղ», «Ծովային աստղ» և հանդես էին գալիս որպես ծովայինների, առևտրականների հովանավոր<sup>11</sup>: Դ. Ալիշանը գրում է. «Պարսիկք այլ աստեղաց և լուսնոյ պահապան նույնք ուրիշ արևելեայց ոմանց հետ Նահիտ անվանեն զԱրուսյակ զպայծառ աստղն և Յույնք իրենց (Անահտայ) Արտեմեայ ճակատը դնէին զմահիկ Լուսնի...»<sup>12</sup>: Վեներա մոլորակը խորհրդանշող աստղ/մահիկ հորինվածքն է ընկած նաև հնայական պահպանակ *դադդանների* հիմքում, որոնք, հիմնականում, կիսալուսնաձև են՝ կենտրոնում վեց թևանի աստղով և կիրառվել են խոշոր եղջերավոր անասունը, գոմը չարից պաշտպանելու համար (նկ. 5)<sup>13</sup>:

Փողի հիմնական մետաղ է համարվել արծաթը, որը խորհրդանշել է լուսինը և նույնացվել ոսկորի հետ: Եգիպտոսի Ռեա կամ Բաբելոնի Մարդուկ արևային աստվածությունների ոսկորները արծաթից են, որոնք ծնվում են ջրային տարերքից<sup>14</sup>: Արծաթի, փողի՝ գանձի տեսքով թաքցնելը բազմացման խորհուրդ է ունեցել և նույնացվել է տոհմի անդամի ոսկորները թաղելու կամ սերմը ցանելու հետ: Եվրոպայի ժողովուրդների մեջ գանձը հավերժ թաղելու սովորույթ է եղել՝ ցեղակցի կողմից հանդերձյալ աշխարհում օգտագործելու նպատակով<sup>15</sup>: Աֆրիկյան ցեղերի մեջ ցեղի անդամները ծիսական անոթի մեջ նետում են փողի տեսակ համարվող կանոթի ծովախեցիներ: Յեղի առաջնորդի հատուկ արարողությունից հետո կատրիները թաղվում են, որից հետո այդ տեղը դառնում է սրբազան և տաբուսվորվում է: Նման պատկերացումների հետ է կապվում «հանգստություն ոսկորներին» արտահայտությունը, որն ասվում է ննջեցյալի համար:

Փողի կապը կին աստվածությունների հետ դրսևորվել է *moneta*-դրամ բառի ծագման մեջ՝ Հռոմի աստվածուհի Յունոնայի *Մոնետրա* (Նախագգուշացնող, Խորհրդատու) մակդիր-անունից: Աստրական պայ-

11 *Донини А.*, Люди, идолы и боги. М., 1966, с. 105.

12 *Ալիշան Դ.*, Հին հուսարք կամ հեթանոսական կրօնք Հայոց, Վենետիկ, 1910, էջ 297:

13 *Բարայելյան Ս.*, XVIII–XX դդ. հայկական հնայական պահպանակները, Երևան, 2012, էջ 113–127:

14 *Мифы народов мира*, гл. ред. Токарев С. А., т. 2. М., 1988, с. 147.

15 *Гуревич А. Я.*, Богатство и дарение у скандинавов в раннем средневековье. – Средние века, N31. М., 1968, с. 191.

մանագրերում արծաթի կշիռը նշվում էր «Իշտարի գլուխներով», որը կարող էր նաև փողի ստանդարտ միավոր լինել<sup>16</sup>: Ռուսների մեջ *бабки* է կոչվում վեգախաղը, որը ժամանակի ընթացքում փոփոխության է ենթարկվել՝ վեգը փոխարինվելով մանրադրամով:

Փողի տարբեր ձևերը կիրառվում են նաև վիճակահանության մեջ: Հր. Աճառյանը *Վիճակ* բառը հիմքում տեսնում է հնդեվրոպական *weśu-* կշիռը<sup>17</sup>: Ըստ Օ. Ֆրեյդենբերգի, «ապրանքափոխանակության վաղագույն ընկալումը, որը նշանակում էր երկնքի փոխակերպումը ստորգետնյա աշխարհով, առաջացրեց կշեռքը և վիճակահանությունը»<sup>18</sup>: Առևտրի հաջողությունը կապվում էր մայր հողը խորհրդանշող ներքևի աշխարհին. որքան ապրանքը ծանր ու թանկ էր, այնքան կշեռքի այդ նժարը իջնում էր՝ մոտենալով առատություն և բազմացում պարզևոդ հողին:

Քաղաքների հովանավոր՝ ճակատագրի աստվածուհիները տնօրինում էին նաև առևտուրը: Ճակատագրի աստվածուհի Տյուխեն, որը պարսպան թագով էր պատկերվում, հաճախ է հանդիպում, հատկապես, առևտրի կենտրոններ հանդիսացող Փյունիկիայի և Սիրիայի հելլենիստական քաղաքների դրամների վրա: Այդ աստվածուհուն դրամների վրա պատկերեց նաև Հայոց Տիգրան Բ արքան, իր թագավորությանը միացնելով միջերկրածովյան մի շարք վաճառաշահ կենտրոններ, մասնավորապես Անտիոքը: Հռոմի ճակատագրի, ունեցվածքի աստվածություն Ֆորտունայի անունը ծագում է լատիներեն *fortis*՝ ամրոց բառից: Պարիսպը քաղաքի՝ որպես առևտրի կենտրոնի կարևոր բաղկացուցիչ իր դրսևորումն է գտել ճակատագրի աստվածուհի և «քաղաքամայր» Տյուխեի պարսպան թագը: Նշենք, որ վեգով հայկական խաղերից մեկը կոչվում է «ամրոցախաղ», իսկ «բերդախաղ» կոչվող մարտական խաղերում առաջնորդողն ու հրամաններ տվող երեխային մայր էին անվանում<sup>19</sup>: Դա կարող է կապվել *Մեծ մայր* կոչվող Անահիտ աստվածուհու հետ, որը միաժամանակ Արտաշատի հովանավորն է եղել:

Վեգով խաղում առկա է շրջանը, որը նույնանում է շուկայի հրապարակի հետ (ագորա-հրապարակ, շրջան): Շուկայի խորհրդանշական հիմքը նույն ծիսական պտույտի գաղափարն է, որն արտահայտվում է առևտրի բուն էության՝ շրջանառության մեջ (ապրանքաշրջանառություն, դրամաշրջանառություն): Հռոմի շուկայի հրապարակ Forum-ի արմատն է

16 *Einzig P.*, Primitive Money. London, 1949, p. 215.

17 *Աճառյան Հ.*, նշվ. աշխ., էջ 340:

18 *Фрейденберг О. М.*, նշվ. աշխ., էջ 70:

19 *Բոդյան Վ.*, Հայ ժողովրդական խաղեր, հ. II, Երևան, 1980, էջ 150:

foris՝ դուռ, դարպաս<sup>20</sup>: Յանուսի պատկերումը հռոմեական առաջին հատած դրամների՝ *սսերի* վրա պայմանավորված էր նրա՝ Հոմուի դարպասների պահպանողի գործառույթով: Մեղանը, որպես «դարպաս», սահման այս և հանդերձյալ աշխարհի միջև, առևտրի խորհրդանիշերից մեկն է, որը բաժանում է գնորդին առևտրական-օտարից:

Վեգախաղում ամենաբարձր շահումը կոչվում էր Աֆրոդիտե/Վեներա (աստվածուհի/մոլորակ), իսկ ամենացածրը՝ շուն: Շունը կապվել է հանդերձյալ աշխարհի հետ, վեգով գուշակություններում նշանակելով մահ, իսկ խաղում կորուստ: Ռուսերենում *լրուզ* խաղաքարտի բառիմաստների մեջ Վ. Դալը բերում է նաև *сучка* (էգ շուն) բառը<sup>21</sup>:

Հոմեացիները վեգով, գառով խաղը անվանում էին *talus*, որը նշանակում է 1. կոճ, 2. նետում: Այն մոտ է հայերեն բարբառային թավել (զգել, տապալել) ձևին, որը կապվում է առևտրի վաղ փուլում ձեռնամարտով պայքարի հետ, որում հաղթողը իրավունք էր ստանում թելադրելու իր համար շահավետ պայմաններ: Սակայն ժամանակի ընթացքում այն ձեռք է բերել խաբեության իմաստ, որի միջոցով նյութական վնաս հասցնելը անվանում են «զգել»: Հնում արգելվում էր իր ցեղակցի հետ առևտուրը, քանի որ այն ներառում էր ոչ միայն թշնամություն, այլև ենթադրում էր խաբեություն: Դա կարևոր պատճառներից մեկն է, թե ինչու ներքին առևտուրը մարդկության պատմության մեջ հանդես է եկել շատ ավելի ուշ, քան փողը:

Հր.Աճառյանի մոտ հանդիպում ենք *թալաս* բառը, որը ստուգաբանվում է «մաքի, որոջ, այծ, և են այտքիկ իգական»<sup>22</sup>: Վասպուրականի կնոջ տարագի մասը կաղմող գոգնոցի վրա կարում էին չարխափան նշանակությամբ կաուրի ծովախեցիներ (*Cypraea moneta*) և կոճակներ (նկ.6), որոնք կոչվում էին օրոճիկ: Այն որոջի բարբառային ձևն է և նշանակում է մինչև մի տարեկան գառնուկ: Օրոճիկ-կոճակները սադաֆից են, այսինքն առնչվում են ծովախեցու հետ, սակայն կոճակի կապը գառ բառի հետ և դրա ծագումը՝ կոճ արմատից, այն կապում է նաև ոսկորի, վեգի հետ: Որոջ խաղերում (լոտո), դրամի փոխարեն, կիրառում են ուլունքներ, կոճակներ՝ պայմանավորված դրանց նախկին հաշվարկային նշանակությամբ: Արաբերենում *zahr* բառն ունի գառ(վեգ) և կոճակ իմաստը: *Ջահր* նշանակում է նաև չար հոգի, իսկ *Ջահրաթ* բառը Վեներա մոլորակի անունն է, որը շատ սերտ կապ ունի փողի հավատալիքների հետ:

20 *Дворецкий И. Х.*, Латинско-русский словарь. М., 1986, с. 333–334.

21 *Даль В.*, Толковый словарь живого великорусского языка, т. IV. СПб., 2001, с. 441.

22 *Աճառյան Հ.*, նշվ. աշխ., հ. II, էջ 140:



Լատիներեն *talea* նշանակում է որպես դրամ օգտագործվող մետաղյա ձող: Հույների նախադրամական շրջանում օգտագործվող վեց մետաղյա ձողը՝ օբոլը հավասար էր մեկ դրախմայի: Այստեղ դրսևորվում է կապը վեց կողմ ունեցող վեգ/զառի և 1:6 հարաբերակցությամբ դրախմաօբոլի միջև: Դրախմա հունարենից թարգմանվում է բուռ, ձեռքի ափ: Ռուսերեն *ирюг* խաղաքարտը, բացի մեկանոցից, նշանակում է նաև բռունցքով հարված<sup>23</sup>: Հռոմում վիճակ գցելիս դրամը նետում էին՝ ասելով «գլուխ, թե նավ», քանի որ սա (=մեկանոց, տուգ) դրամի վրա Յանուսի պատկերն էր, իսկ հակառակ կողմում նավ էր (նկ 7): Ձեռքի դաստակը փոս ընկած ներսի և գոգավոր դրսի կողմերով նույնանում է վեգի հետ: Մանկական խաղի ժամանակ վիճակ գցելու ձևը, որը կոչվում է «ցելա գցել», անցկացվում է ձեռքը ափը կամ դրա հակառակ կողմը առաջ պարզելով: *Յելան*, հավանաբար, ծագում է ցարական արծաթե ռուբլու ժարգոնային անվանումից՝ пелковый, որի մի կողմում արծիվ (դուշ) է, մյուս կողմում՝ գիր (նկ. 8): Ռուսական այս դրամով վիճակ գցելու սովորույթը պահպանվել է մեր հիշողության մեջ, երբ առ այսօր ցանկացած դրամ վիճակ գցելով, կրկնում ենք «գիր-դուշ» ձևը: Չի բացառվում, որ «ցելա գցելը» համընկել է նաև հայերեն *ցել-ճեղքել*, բաժանել բառի նշանակության հետ, երբ վիճակահանությամբ յուրաքանչյուրն իր մասնաբաժինն էր ստանում:

Հայերի մեջ վեգով խաղը կոչվում էր կոռա՝ վեգի ուռուցիկ կողմին տված անունով: Կոռան իշաբեռն է, որը ծագում է քքաղերեն գուր՝ էշ բառից: «Եւ կոչի յեբրայեցոց, և ասորոց և հայոց առեալ: Եւ *pnn* ըստ հելլենականին *կորոս* լսի»<sup>24</sup>:

Արևելքում վեգով խաղի մեջ էլը փոխարինում է հունական աստրագալի շանը, քանի որ թե շունը, թե ավանակը կապվում են ստորին աշխարհի հետ: Հայերի մեջ սովորույթ է եղել ավանակ զոհաբերել պարտատիրոջ նախնու գերեզմանին, հավատալով, որ նախնին ավանակ կդառնա, եթե պարտքը չվճարվի<sup>25</sup>: Ավանակը պատկերվել է նաև դրամների վրա, որպես ծանր քաշի միավորի՝ իշաբեռի նշան (նկ. 9):

Բաբելոնի յուրաքանչյուր նավի վրա եղել է մեկ գրաստ, իսկ խոշորներում մի քանիսը, որոնք օգտագործվում էին բեռը ափ իջացնելու և ցամաքով տեղափոխելու համար: Տուգ է կոչվում մեծ նավի մեջ մեկ թիավարով նավակը, որն իր նշանակությամբ հիշեցնում է նավի ավանակը: Անգլերեն *deck* բառը նշանակում է նավի տախտակամած և խաղակապուկ:

23 Նույն տեղում, էջ 247:

24 Բառարան Սուրբ Գրքոց, Մոսկվա-Երևան, 1992, էջ 529:

25 Мифы народов мира, с. 264.

Օտար լեզուներում մեկանոց խաղաքարտի՝ *իրուզի* ձևն է *ասր*: Ասը Հռոմի դրամական համակարգի հիմնական միավորն էր, որը նշանակում էր մեկ և ծագում էր *asinus* (էշ) բառից:

Առևտրի աստվածություն Հերմեսը, լինելով ճարպիկ և խորամանկ, հովանավորում էր նաև խաբեությունը և գողությունը, որոնք մարդկանց գիտակցության մեջ արմատացած են որպես առևտրականի հատկանիշներ: Զրադաշտության մեջ Տիրը խորհրդանշել է Մերկուրի մոլորակը, հանդիսանալով նաև առևտրականների հովանավորը<sup>26</sup>: Տիրը հայկական դիցարանում նույնացվում է առևտրի աստվածություն Հերմեսի հետ, որի ծագումը Ս. Հարությունյանը համարում է փոքրասիական<sup>27</sup>: Հետաքրքիր է, որ Տիրի պաշտամունքի կենտրոնը գտնվում էր Արտաշատից դուրս՝ ճանապարհի վրա, ճիշտ այնպես, ինչպես Հունաստանում ճանապարհային ուղեցույց հերմաները՝ Հերմեսի գլխով կոթողները: Առևտրի աստվածության՝ որպես նաև ճանապարհների վերահսկողի գործառույթը իր արտացոլումն է գտել *իրարո* գուշակության քարտերում՝ Հերմես-ճամփորդի կերպարում: Տիր/Հերմեսի գուշակության գործառույթի հետ են կապվում «թուղթ ու գիր», «գրողի ծոցը գնաս» արտահայտությունները, որոնք առնչվում են մոգության, կախարդանքի հետ:

Խաղակապուկի մեջ ջուկերը մարմնավորում է Հերմես/Մերկուրիին, որի ավանակի ականջներով գլխարկը հիշեցնում է նրա կոնաձև թևավոր գլխարկը (նկ. 10): Այն ծագել է լատիներեն *jokus*՝ կատակ բառից: Հայկազյան բառարանը կատակերգակ/ծաղրածուին անվանում է հերմես<sup>28</sup>: Վ. Դավը шут (ծաղրածու)-ի հետ կապված բերում է «Нечистый черт», «Hy ergo к шуту» արտահայտությունները<sup>29</sup>, որը նույն իմաստն ունի, ինչ Տիրի հետ կապվող «Գրողի ծոցը գնալը»: Սա վերհանում է Տիր-Հերմես-Մերկուրի կապը՝ որպես առևտրի և գուշակության աստվածությունների, ինչպես նաև նրանց խաբելու, խորամանկելու հատկանիշը:

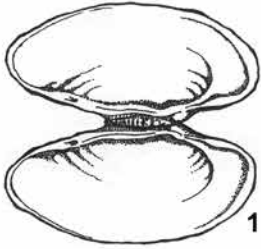
Այսպիսով, կարող ենք եզրակացնել, որ հայերենում վեգ, վիճակ, վեճ, վեց, վաճառք բառերը փողի հետ միավորվում են մեկ իմաստագործառության ընդհանրության մեջ, որով էլ պայմանավորված է փող-ապրանքների ծիսահմայական նշանակությունը և դրանց օգտագործումը խաղի մեջ:

26 *Рак И. В.*, Зороастрийская мифология. СПб.-М., 1996, с. 92.

27 *Հարությունյան Ս.*, Հայ առասպելաբանություն, Բեյրութ, 2000, էջ 405:

28 Նոր բառգիրք Հայկագեան լեզուի, հ.1, Երևան, 1981, էջ 1060:

29 *Даль В.*, նշվ. աշխ, հ. IV, էջ 650.



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10

1. Unio տեսակի երկփեղկ ծովախեցի՝ արտաքին կողմը՝ սև, ներքը սև, որն օգտագործվել է վիճակ գցելիս: 2. Օրորոց՝ վեգերից և խեցիներից շարանով, 20-րդ դ. սկիզբ, Եղեգնաձորի երկրագիտական թանգարան: 3. Վեգից ծագած խորանարդաձև զառ, ոսկոր, Հռոմ, առաջին-երրորդ դդ.: 4. Դրամ դիդրախմա՝ վեգի պատկերով, Աթենք, արծաթ, Ք.ա. 6-րդ դ. կեսեր: 5. Դադողան հնայական պահպանակ, փայտ, 20-րդ դ. սկիզբ, ՀՊԹ: 6. Կնոջ տարագի գոգնոց՝ կաուրի ծովախեցիներով և սաղաֆից կոճակներով, Վասպուրական, 20-րդ դ. սկիզբ, ՀՊԹ: 7. Դրամ աս՝Յանուսի և նավի պատկերով, Հռոմ, պղինձ, Ք.ա. 3-2-րդ դդ.: 8. Դրամ մեկ ոտուրի՝ արծվի պատկերով (դուշ) և գրությանը (գիր), Ռուսական կայսրություն, արծաթ, 1816 թ.: 9. Դրամ տետրադրախմա՝ ավանակի պատկերով, Սակեդոնիա, արծաթ, Ք.ա. 5-րդ դ.: 10. Ջոկեր խաղաքարտ:

## ФОРМЫ ДЕНЕГ И ИХ РИТУАЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ

Армине Зограбян

### Резюме

Разные формы денег всегда использовались в ритуалах, магии, играх как носящие идею богатства. Раковины и бабки как формы денег имеют одинаковое ритуально-магическое значение. Их часто использовали во время кидания жребия; со временем они были заменены монетами. Покровитель торговли – богинь плодородия и судьбы – символизировала планета Венера, которую изображали как шестиконечную звезду в полумесяце. Символ луны – серебро – отождествлялось с костями. Именно бабки с шестью сторонами являются прототипом игральных костей. В армянской традиции игра «бабки» называется «кора», что означает осел. В Древнем Междуречье на торговых судах обязательно был осел, чтобы на нем спустить груз на берег. На английском deck означает палуба и колода, а в русском языке туз – и карта, и шлюпка, которая «заменяет» осла. В колоде джокер, в колпаке с ослиными ушами, отождествляется с божеством торговли и гаданий – Гермесом, которому в армянском пантеоне соответствует Тир.

*Ключевые слова:* деньги, торговля, ритуал, гадание, раковина, бабки, Гермес/Тир, жребий, плодородие, судьба, игра.

## THE TYPES OF MONEY AND THEIR RITUAL SIGNIFICANCE

Armine Zohrabyan

### Summary

Various types of money have always been used in rituals, magic, and games as objects bearing ideas of wealth and plenty. Seashells and knucklebones, as forms of primitive money, have a similar ritual and magical significance. They were frequently used in divination casting lots, which were eventually replaced with coins. The goddesses of fertility and fortune, were the patrons of this trade. They symbolized the planet Venus, which is presented as a six-pointed star on the crescent. Silver, which was the symbol of the moon, was identified with the bones. The knucklebone with six sides became the prototype of the dice. In Armenian tradition, the game with knucklebones is called “kora,” which means “an ass.” In ancient Mesopotamia, donkeys were a necessary on all the ships for offloading the cargo ashore. In English, the word “deck” means both the horizontal space of the ship, which is above the water line and a pack of playing cards. In Russian 392 is both the ace card and the a single-row boat on cargo ships, which “replaces” the donkey. In a deck of cards, the joker wears a cap with donkey’s ears, identified with the god of trade and divination Hermes, which in the Armenian pantheon corresponds to Tir.

*Keywords:* money, currency, trade, ritual, divination, seashell, knucklebone, Hermes/Tir, drawing, fertility, destiny.