Շուշանիկ Հովհաննիսյան
Սարդարապատի հերոսամարտի հուշահամալիր,
Հայոց ազգագրության և ազատագրական պայքարի պատմության ազգային թանգարան
shushanikhovhannisyan3@gmail.com

ԽԱՂ, ԺԱՄԱՆՑ, ՊԱՏԵՐԱԶՄ. ՊԱՏԵՐԱԶՄԻ ԱԶԴԵՑՈՒԹՅՈՒՆԸ ԽԱՂԱՇԽԱՐՀԻ ՎՐԱ ԵՎ «ՊԱՏԵՐԱԶՄԻ» ՓՈԽԱԴՐՈՒՄԸ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԻՐՈՒՅԹ

Բանալի բառեր. խաղ, պատերազմ, ռազմախաղ, երեխա, մեծահասակ, նմանակում, ապաստարան, մրցակցություն, կռիվ-կռիվ:

Այս կամ այն տարածաշրջանում կենցաղավարվող խաղերը տվյալ էթնոսի մշակութային առանձնահատկությունների, ապրած ժամանակաշրջանի, սոցիալական դրության, ինչպես նաև քաղաքական, ռազմական իրավիճակի խոսուն վկաներ են: Թվարկված գործոնները իրենց կնիքն են թողել և թողնում են նաև խաղային դաշտի վրա՝ ձևավորելով ժողովրդական ուրույն խաղաշխարհ: Հոդվածում անդրադարձ է կատարվում մասնավորապես վերջին գործոնին, որտեղ քննարկման առարկա են հետևյալ հարցերը՝ բուն զինված հակամարտության ընթացքում ինչպե՞ս է անցկացվում երեխաների ժամանցը, ի՞նչ խաղերով, և արդյո՞ք հետպատերազմյան փուլում խաղաշխարհում փոփոխություններ տեղի ունենում են և եղած փոփոխությունները ի՞նչ բնույթ ունեն[1]:

Հոդվածը հիմնված է խաղի ու պատերազմական իրադրությունների զուգորդումը պարզելու համար Արցախի Հանրապետությունից (Քաշաթաղի շրջան, Հադրութի շրջան, ք. Ստեփանակերտ) տեղահանված և ներկա պահին Հայաստանի Հանրապետությունում բնակվող 7–15տ. երեխաների և պատանիների շրջանում կատարված ազգագրական դիտարկումների և խորացված հարցազրույցների արդյունքների վրա:

Այս երկու, միմյանցից բացարձակապես տարբեր երևույթների՝ պատերազմի և խաղի համակցման առանձնահատկությունները քննել են խաղերի տեսաբաններ Յո. Հայզինգան, Ռ. Կայուան և միջգիտակարգային մի շարք այլ հետազոտողներ:

Խաղ երևույթը, ընդհանուր առմամբ, ուսումնասիրողների մի մասի կողմից դիտարկվել է որպես մեծահասակների կյանքի նմանակում: Սպենսերի (Спенсер 1876, 335) համոզմամբ խաղը մեծահասակների գործունեության թատերականացումն է, Վունդտը (Вундт 1888, 181) կարծում է, որ չկա խաղի մի ձև, որը մոդելավորված չէ լուրջ աշխատանքից: Ավելի ուշ, հակընդդեմ հանդես գալով, Ռոժե Կայուան գրում է, որ սխալ է կարծելը, թե խաղերը պարզապես մեծահասակների գործունեության դեգրադացիա են, որոնք վերափոխվել են անիմաստ զվարճու-

[1] Հոդվածում քննության են ենթարկվել սոցիալական բնույթի խաղերը:

թյան, երբ այդ գործողությունները արդեն դադարել են լուրջ ընդունվել (Caillois 2001, 58)՝ հիմնավորելով, որ երեխաները խաղում են՝ ձևանալով իբրև զինվորներ առանց բանակի անհետացման: Երեխաների խաղը մեծահասակներին է նմանակում՝ նպատակ ունենալով նրանց պատրաստել ապագայում ստանձնելու իրական պատասխանատվությունը, որն այլևս երևակայական չի լինի: Հետազոտողը նաև նշում է, որ ամբողջովին համոզված չենք կարող լինել, որ նախնադարյան երեխան չէր կարող խաղալ աղեղի, պարսատիկի, հրաձիգի հետ պարզապես «զվարճանքի համար», երբ նրանց հայրերը դրանք օգտագործում էին «իրականում». երեխաները հաճույք են ստանում իրենց մեծերի նման պահելուց, վայրկենապես իրենց հավատացնելով, թե մեծացել են (Caillois 2001, 62-63):

Պատերազմի ու խաղի համատեղելիության խնդիրը գրավել է հատկապես նախորդ դարի խաղի տեսաբան Յո. Հայզինգայի ուշադրությունը: Վերջինիս ձևակերպմամբ «երբ կռիվը խաղ ենք կոչում, գործ ունենք նույնքան հին երևույթի հետ, որքան կռիվ և խաղ բառերն են» և «...ամեն կռիվ կապված է սահմանափակող կանոնների հետ և այդ սահմանափակող կարգի շնորհիվ արդեն իսկ կրում է խաղի ձևային հատկանիշները...» (Հայզինգա 2007, 129):

Ռազմական պատմաբան և տեսաբան Վան Կրիվելդն (Creveld 2013, 3) էլ պնդում է, որ և՛ պատերազմական խաղերը, և՛ պատերազմը պլանավորված մրցակցային փոխազդեցություններ են հակառակորդների միջև, որոնք քիչ թե շատ կառուցված են կանոններով, և որոնք ձգվում են ժամանակի ընթացքում: Մրցակցային խաղերին բնորոշ է խիստ կանոնակարգվածությունը. առանց կանոնների չի կարող լինել մրցակցություն (Caillois 2001, 75): Թերևս այսքանով էլ սահմանափակվում են այս երկու երևույթների ընդհանրությունները:

Յո. Հայզինգան հակված է խաղերում ավելի բարձր գնահատել ագոնային որակը[2]: Ռ. Կայուայի մոտեցումը կարելի է համարել առավել ընդգրկուն, որտեղ խաղի որևէ որակ չի անտեսվում: Նա առաջարկում է խաղերի չորս հիմնական տիպ[3] (Caillois 2001, 11-36), սակայն նշում է, որ այդ տիպերից յուրաքանչյուրը կարող է համադրվել մեկ ուրիշ տիպի հետ: Այսինքն, մեկ խաղում կարող են դրսևորվել երկու տիպի խաղերի հատկանիշներ: Եվ եթե ռազմամրցակցային խաղերը փորձենք բնութագրել համաձայն Ռ. Կայուայի տիպաբանման, ապա ըստ զույգա-

---

[2] Ագոն – մարզական խաղերի մրցահանդես: Տես ԿԱՐԱԽԱՆՅԱՆ 2003, Հայոց ժողովրդական մշակույթը, հ. 1, Երևան, 2003 թ., էջ 13:

[3] Այդ տիպերն են՝ *մրցախաղը* (հին հուն.՝ agon) մի մեծ խումբ կազմող մրցակցային խաղերի տիպն է, օրինակ մարտը, այստեղ խաղի համար սահմանագծված տարածքից դուրս երբեք հալածանք կամ պայքար չկա, հարձակվողների նպատակը ոչ թե լրջորեն վնասելն է իր հակառակորդին, այլ ավելի շուտ մրցակցի նկատմամբ սեփական առավելությունը ցուցադրելն է: Մրցախաղում առաջին քայլը կատարելու հնարավորությունը դիտվում է առավելություն, քանի որ խաղացողին հրարավորություն է տալիս գրավել բանալի դիրքը կամ հարկադրել հատուկ ռազմավարություն: *Վիճակախաղը* (հին հուն.՝ alea) – այս խաղերը կառուցվում են պատահական հաջողության և վիճակի սկզբունքով: Խաղերի երրորդը տիպը *նմանակման* (լատ.՝ mimicry) խաղն է, այն է հիմնված է մարդկային գործունեության տարբեր ձևերի վերարտադրության վրա: *Գլխապտույտ առաջացնող խաղեր* (հին հուն.՝ ilinx) – խաղերի չորրորդ տիպը, որոնք կապված են ինտենսիվ, ինքնազգացողության շրջադարձային փոփոխությունների հետ: Սրանց շարքին են դասվում հատկապես ռիսկային խաղերի այն խումբը, որոնք մշտապես ուղեկցվում են գլխապտույտի և վախի զգացողության խառնուրդով, ինչպես օր. ճոճանակով խաղալը:

յին հատկանիշների (Caillois 2001, 71) կունենանք ագոնի (մրցախաղի) և նմանողական խաղերի համակցում, քանի որ տեղի է ունենում մրցակցություն որոշակի կերպարի նմանակումով: Եվ եթե այս հանգամանքը հիմք ընդունենք, պետք է համաձայնենք նաև Կայուայի այն մտքին, որ «յուրաքանչյուր մրցություն նաև ներկայացում է» (Cailiois 2001, 74):

Ռազմամրցակցային խաղերը, սկսած նախնադարից, ուղեկցել են մարդկությանը իրենց ողջ կենսագործունեության ընթացքում: Ուսումնասիրելով հայ ժողովրդական խաղերի պատմությունը՝ պարզ է դառնում, որ մեր խաղաշխարհում մեծ տեղ ունեն բազմազան ռազմախաղերը, ինչը հավաստում է այս խաղերի անընդհատ գոյությունը մեր խաղաշխարհում: Վերջինները, ժամանակի ընթացքում վերափոխվելով, այնուհանդերձ պահպանել են իրենց գլխավոր գործառույթները՝ պաշտպանական (հայրենիքի պաշտպանություն, սեփական տարածքի պաշտպանություն, անձի պաշտպանություն) և ֆիզիկապես կոփվելու (Բդոյան 1980, 7):

Բացի այն, որ ինչպես բուն հակամարտության ժամանակ, այնպես էլ դրանից հետո ոտնահարվում է երեխայի կրթության իրավունքը, առաջ են գալիս հոգեբանական բազմաթիվ խնդիրներ (թեև ճգնաժամային իրավիճակների հաղթահարումը ևս իրենց հերթին տեղի են ունենում խաղի կամ խաղային թերապիաների միջոցով (Hyder 2005, 20), նաև այդ իրավիճակը խորը ազդեցություն է թողնում բուն խաղային տիրույթի վրա: Խաթարվում է ազատ խաղը կամ խաղի ազատ ընտրությունը, և խաղացողները պարտադրված են լինում խաղալ խաղեր, որոնք ֆիզիկական սպառնալիքի տակ չեն դնի իրենց:

Զինված հակամարտության պայմաններում ֆիզիկական վտանգի սպառնալիքով ապաստարաններ տեղափոխվածների՝ երեխաների, երբեմն էլ մեծահասակների ժամանցի մի մասը ևս խաղն է կազմում: Այստեղ բակային խաղերին գալիս են փոխարինելու «ապաստարանային» խաղերը՝ սենյակային խաղեր, սեղանախաղեր և այլն: Ավելի ամփոփ՝ մեծամասամբ առանց խաղային պարագաների կազմակերպվող խաղեր՝ պայմանավորված դրանց բացակայությամբ: Այս պայմաններում ավելի առաջ է մղվում սոցիալական խաղը՝ թվային խաղի համեմատությամբ: Այս մասին վկայում են ապաստարաններում որոշակի ժամանակ անցկացրած երեխաները, ովքեր նշում են, որ հոսանքի հետ կապված խնդիրների պատճառով զրկվել են թվային խաղերից՝ լիցքավորումը խնայելով սահմանից լուր ստանալու համար: Եվ դրա արդյունքում երեկոյան կազմակերպվում են նաև թղթախաղեր մեծահասակների հետ (Հովհաննիսյան 2021ա):

Կոնֆլիկտային գոտիներում հատկապես կարևորված է իրավիճակի հոգեբանական ազդեցությունը երեխաների վրա, մինչդեռ ոչ պակաս կարևոր են կոնֆլիկտի ազդեցությամբ երեխաների խաղերի կրած սոցիալական փոփոխությունները և նոր խաղաշխարհի ձևավորման հանգամանքը:

Այժմ խաղացողների շրջանում ռազմամրցակցային խաղերի ամենագործածական անվանումն է «Կռիվ-կռիվը», որոնք շատ հատկանիշներով, կառուցվածքով և կանոններով մոտ են «Բերդախաղերի» նկարագրերին (Բդոյան 1980, 97–103): Այս առնչությամբ տեղին է նշել, որ ժամանակի ընթացքում փոխվում է խաղերի կատարման կարգը, բայց ոչ երբեք դրանց սոցիալական գործառույթը (Caillois 2001, 59):

Ռազմամրցակցային խաղեր խաղում են ամենուր, սակայն ռազմական հակամարտությունների գոտիներում շատ արագ են փոփոխությունների ենթարկվում, յուրացվում ու տարածվում: Հետպատերազմյան շրջանը ապացուցում է, որ խաղով կարելի բնութագրել պատմական ժամանակահատվածը: «Զենք-զենք», «Կռիվ-կռիվ» թիմային խաղերը պարունակում են ռազմական գաղտնիքների բացահայտելուն ուղղված քայլեր, դարանակալման, գերառության, գերիներին հսկելու, գերությունից ազատելու տեսարաններ: Համանուն խաղի մեկ այլ տարբերակում էլ խրամատներ փորելու, պատսպարվելու և կրակահերթ բացելու մեջ է տեղի ունենում մրցությունը, ստեղծվում է ականանետ շրջակայքում հասանելի նյութերով՝ բետոնե սալիկով և ստվարաթղթե խողովակով, աղյուսից կրակակետ է կառուցվում (Daily Yerevan 2021):

Հետաքրքիրն այն է, որ վերոնշյալ տարիքային խմբի խաղացողները հաճախ խուսափում են հարևան թշնամական երկրների անուններով թիմեր կազմել: Ինչպես օր. «Երկրներ» խաղի ժամանակ, երբ յուրաքանչյուր մասնակից իր համար ընտրում է մի երկրի անուն, թվարկվեց Բելառուս, Վրաստան, Չինաստան, Ճապոնիա և այլ երկրների անուններ, սակայն ոչ Թուրքիա և Ադրբեջան երկրների անունները, այս մասին մեկնաբանությունը հետևյալն է. «...իրենց ոչ մեկ չէր սիրում, ուրիշ երկրներ էինք ասում...» (Հովհաննիսյան 2021ա, Ռաֆիկ 11տ, Քաշաթաղի շրջ):

Ռազմամրցակցային խաղերի հիմնական նպատակներից մեկը զինվորի կերպարի կրկնօրինակումն է: Կրկնօրինակման են ենթարկվում նաև համապատասխան հանդերձանքը (սաղավարտ, պաշտպանիչ հագուստ, զինվորական համազգեստ հիշեցնող հագուստ). սա աջակցում է խաղի իրականացմանը և խաղացողներին օգնում է ավելի խորը մտնել դերային խաղի մեջ, նույնը կարելի է ասել նաև խաղալիք զենք և այլ հարմարանքների մասին, որոնք խաբկանքի միջոցով երեխային երևակայորեն հնարավորություն են տալիս վերածվելու կրկնօրինակման ենթականերին:

Անվերջ վերափոխությունների է ենթարկվում նաև խաղի նյութական մասը՝ խաղային պարագաները: Տարբեր նյութերից պատրաստված ինքնաշեն զենքերին, նշանառության պարագաներին՝ երկճյուղ փայտե պարսատիկ, փայտե հրաձիգ, ծառի բարակ ճյուղից պատրաստված նետ ու աղեղին փոխարինելու եկած նույն գործառույթները իրականացնող ֆաբրիկային արտադրության խաղալիքները, որոնք ոչ այլ ինչ են, քան ռազմական պարագաների կրկնօրինակներ:

Քանի որ մեր օրերում ավելի մատչելի է ռազմական գործողություններից հատվածներ դիտելը, ուստի խաղերում այդ տեսարանները և կիրառվող «ռազմատեխնիկան» ևս խաղացողների կողմից կրկնօրինակվում են հնարավորինս մանրամասնորեն: Կրկնօրինակվում են նույնիսկ ռազմարդյունաբերական նորագույն նվաճումները՝ օգտագործելով ձեռքի տակ եղած նյութերը: Իհարկե ռազմարդյունաբերական այդ նվաճումներին արագ արձագանքում է նաև խաղալիքների արտադրաշուկան, արդյունքում յուրաքանչյուր ռազմատեխնիկա վերածվում է փոքրաչափ խաղալիքի ու իր տեղը գտնում թեմատիկ խաղերում:

Խաղի համար առանձնացված տարածքը՝ խաղադաշտը, երևակայորեն վեր է ածվում ռազմի դաշտի: Կազմվում են հակադիր խմբեր՝ «մենք» և «նրանք» և յու-

յուրաքանչյուր խմբի խաղացող պարտավորված է ապահովել թիմի հաղթանակը: Խմբերի անդամներին օժտում են որոշակի հատկանիշներով՝ ըստ խաղացողների պատկերացման համապատասխանեցնելով «յուրայինի» և «թշնամու» կերպարներին, վերջիններիս վերագրվում է ինքնության ձևավորման մոդելին հակասող կերպար: Իրականության հետ համեմատած որոշակի փոփոխության է ենթարկվում խաղում երևակայական «թշնամական բանակի» ազգային պատկանելության ընտրությունը: Հետաքրքրության է արժանի այն հանգամանքը, որ խաղացողների համար ավելի նպատակահարմար է իրենց թիմը անվանել օր. «ռուսներ», քան հակամարտության մեջ գտնվող երկրի ազգությամբ (Հովհաննիսյան 2021բ): Սա խոսում է այն մասին, որ երեխաների մեջ ձևավորված է հակառակորդի հստակ կերպար, որն ունի վառ արտահայտված բարոյական և սոցիալ-հոգեբանական երանգավորում և նմանակման համար այնքան էլ նախընտրելի չէ:

Ուշագրավ է նաև ռազմական խաղերում ի հայտ եկող մեկ այլ հատկանիշ՝ այս խաղերի երկսեռությունը: Ավանդական հասարակությունում ընդունված էր համարել, որ ռազմական խաղերի հիմնական մասնակիցները տղաներ էին (Բդոյան 1980, 7), մեր օրերում նման խաղերի ակտիվ մասնակիցներ են դառնում նաև աղջիկները:

Խաղերի պատմությունը ուսումնասիրողների ուշադրությունը գրավել է ընդհանուր առմամբ զանգվածային տրավմատիկ իրադրություններում հայտնված երեխաների և նրանց կապը խաղի հետ: Առանձին ուսումնասիրության են ենթարկվել Երկրորդ համաշխարհային պատերազմի, Հոլոքոստի ընթացքում երեխաների զբաղմունքները և հանգել այն եզրակացության, որ խաղը օգնում է, որպեսզի երեխաները հաղթահարեն պատերազմի էքստրեմալ հետևանքները (Feldman 2019, 296): Ջորջ Այզենի «Երեխաները և խաղը Հոլոքոստի ժամանակ» գրքում հեղինակը նշում է՝ «զանգվածային սպանությունը և խաղը կարող են գոյություն ունենալ կողք-կողքի» (Eisen 1990, 5): Բայց նման իրադրություններում հայտնված երեխաների խաղերը հաճախակի կրկնվող և բավականություն չպատճառող խաղեր են, որոնք ներառում են տրավմատիկ թեմաներ: Հայ իրականության մեջ 1990 թ. ռեժիսոր Է. Բաղդասարյանը նկարահանեց «Խաղեր» կարճամետրաժ ֆիլմը, որում գլխավոր ուղերձն այն էր, որ մեծահասակների կյանքը իր բոլոր գույներով հանդերձ կամա թե ակամա ազդեցություն է ունենում երեխաների վրա, և դրա հենց առաջին դրսևորումն էլ նկատվում է նրանց խաղերում:

Ամփոփելով՝ կարող ենք ասել, որ ներկա իրավիճակը համադրելի է թեմային առնչվող առկա տեսական մեկնություններին: Պատերազմի ժամանակ խաղի գործառույթը տագնապային իրավիճակի մեղմացումն է, հետպատերազմյան փուլում խաղը թերապևտիկ նշանակություն ունի: Այս գործառույթները կատարելուն զուգընթաց տեղի են ունենում նաև խաղի կառուցվածքային և բովանդակային փոփոխություններ: Պատերազմը երեխաների խաղի բնույթն էապես փոխում է, բայց այն շարունակում է մնալ կենսունակ: Բուն ռազմական գործողությունների ընթացքում թեև խաղը մղվում է երկրորդ պլան, սակայն իսպառ չի նահանջում: Խաղացողները պատերազմի տրավմատիկ փորձառությունը հարմարեցնում են իրենց խաղաշխարհի հետ: Այսպիսով, խաղը և՛ պատերազմի թիրախ է, և՛ դրա հետևանքները հաղթահարելու միջոց:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

ԲԴՈՅԱՆ 1980 – Բդոյան Վ. Հ., Հայ ժողովրդական խաղեր, 2, Երևան, Հայկ. ՍՍՀ հրատ., 1980:

ԿԱՐԱԽԱՆՅԱՆ 2003 – Կարախանյան Գ., Հայոց ժողովրդական մշակույթը, 1, Երևան, 2003 թ.:

ՀԱՅԶԻՆԳԱ 2007 – Հայզինգա Յո., Homo Ludens. Մշակույթի խաղային տարրերի սահմանման փորձ, Երևան, «Սարգիս Խաչենց - Փրինթինֆո», 2007:

ՀՈՎՀԱՆՆԻՍՅԱՆ 2021ա – Հովհաննիսյան Շ., Դաշտային ազգագրական նյութեր, Արմավիր, 2021:

ՀՈՎՀԱՆՆԻՍՅԱՆ 2021բ – Հովհաննիսյան Շ., Դաշտային ազգագրական նյութեր, Երևան, 2021:

CAILLOIS 2001 – Caillois R., Man, Play and Games, Paris, “University of Illinois Press”; Reprint edition, 2001.

CREVELD 2013 – Van Creveld, M., Wargames: From Gladiators to Gigabytes. Cambridge: Cambridge University Press.

DAILY YEREVAN 2021 – Daily Yerevan (@daily_yerevan); https://www.instagram.com/p/CQvJ1HVnjt4/?utm_source=ig_web_copy_link, 03.07.2021:

EISEN 1990 – Eisen G., Children and Play in the Holocaust: Games among the Shadows, 1990.

FELDMAN 2019 – Feldman D., Children’s Play in the Shadow of War, American Journal of Play, volume 11, number №3, 288–307.

HYDER 2005 – Hyder T., War, Conflict and Play, Open University Press, 2005

ВУНДТ 1887 – Вундт Вильгельм, Этика: исследование фактов и законов нравственной жизни, т. 1, изд. Типография В. В. Комарова, 1887.

СПЕНСЕР 1876 – Спенсер Г., Основания психологии, т. 3, СПб., 1876.

Shushanik Hovhannisyan

Memorial Complex of Sardarapat Battle, National Museum of Armenian Ethnography and History of Liberation Struggle

shushanikhovhannisyan3@gmail.com

GAME, LEISURE, WAR. THE IMPACT OF WAR ON THE GAME WORLD AND TRANSFER OF “WAR” TO THE GAME AREA

Keywords: play, game, war, competition, wargame, children, adult, mimicry, subterranean play.

The games played in this or that region are vivid witnesses of the cultural peculiarities of the given ethnos, the period, the social situation, as well as the political and military situation. The above mentioned factors have left their mark on the world of games, creating a unique folk game world. The article focuses on the latter factor.

The features of the combination of these two completely different phenomena have been examined game theorists Johan Huizinga, Roger Caillois and other interdisciplinary researchers.

In addition to the theoretical reference, to find out the combination of game and war situations the article is based on the results of ethnographic observations and interviews among 7–15 years old children and adolescents, displaced from the Republic of Artsakh and at the moment residing in the Republic of Armenia.

Шушаник Оганнисян

Мемориальный комплекс Сардарапатской битвы, национальный музей этнографии армян и истории освободительной борьбы

shushanikhovhannisyan3@gmail.com

ИГРА, РАЗВЛЕЧЕНИЕ, ВОЙНА. ВЛИЯНИЕ ВОЙНЫ НА ИГРОВОЙ МИР. ПЕРЕНОС «ВОЙНЫ» В ИГРОВУЮ ЗОНУ

Ключевые слова: игра, война, соревнование, военная игра, дети, взрослые, имитирование, подземная игра.

Игры, проводимые в том или ином регионе, свидетельствуют о культурных особенностях данного этноса, прожитом периоде, социальной ситуации, а также политической, военной ситуации. Перечисленные факторы оставили свой след на игровом поле, создав неповторимый мир народных игр. В статье рассматривается последний фактор.

Эти два, абсолютно разные друг от друга, особенности сочетания явлений исследовали теоретики игр Йо. Хёйзинга, Р. Кайуа и ряд других междисциплинарных исследователей.

В дополнение к теоретической справке, статья основана на примере 7–15-летнего перемещенного из Республики Арцаха, на данный момент проживающего в Республике Армения, с целью выяснения сочетания игровой и военной ситуаций. по результатам наблюдений этнографических опросов, проведенных среди детей и подростков.