

**ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅՈՒՆ**  
**ԳԻՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԱԶԳԱՅԻՆ ԱԿԱԴԵՄԻԱ**  
**ՀՆԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ԵՎ ԱԶԳԱԳՐՈՒԹՅԱՆ ԻՆՍՏԻՏՈՒՏ**

*ԱՍԱՏՐՅԱՆ ՀՈՒՓՍԻՄԵ ԳԱՐԻԿԻ*

**ԽԱՂԵՐԻ ՍՈՑԻԱԼ-ՄՇԱԿՈՒԹԱՅԻՆ**  
**ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ՀԱՅՈՑ ՄԵՋ**  
**(ԱՎԱՆԴՈՒՅԹ ԵՎ ԱՐԴԻԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ)**

## **Ա Տ Ե Ն Ա Խ Ո Ս ՈՒ Թ Յ ՈՒ Ն**

**Է. 00. 04 - «Ազգագրություն» մասնագիտությամբ**  
**պատմական գիտությունների թեկնածուի**  
**գիտական աստիճանի համար**

**Գիտական ղեկավար՝**  
**պ.գ.դ., պրոֆեսոր *Ս. Ս. ՄԿՐՏՉՅԱՆ***

**ԵՐԵՎԱՆ 2018**

**ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ**

**ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ**..... 3

**ԳԼՈՒԽ ԱՌԱՋԻՆ**

**ՀԱՅՈՑ ԱՎԱՆԴԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ԸՆԴՀԱՆՈՒՐ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ (XIX-XX Դ. ՍԿԻՋԲ)** ..... 26

- 1. ԽԱՂԻ ԿԱՆՈՆՆԵՐ ..... 26
- 2. ԽԱՂԵՐԻ ՀԱՇՎԵՐԳԵՐՆ ՈՒ ՎԻՃԱԿԱՀԱՆՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ..... 31
- 3. ԽԱՂԱՑՈՂՆԵՐԻ ՍԵՌԱ-ՏԱՐԻՔԱՅԻՆ ԿԱԶՄԸ..... 38
- 4. ՆՎԻՐԱԳՈՐԾՄԱՆ ԲՆՈՒՅԹԻ ԽԱՂԱՅԻՆ ՎԵՐԱՊՐՈՒԿՆԵՐ ..... 49

**ԳԼՈՒԽ ԵՐԿՐՈՐԴ**

**ՀԱՅՈՑ ԽԱՂԱՅԻՆ ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ՓՈՓՈԽՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ՎԵՐՋԻՆ ՀԱՐՅՈՒՐԱՄՅԱԿՈՒՄ (XXԴ.-XXI Դ. ՍԿԻՋԲ)** ..... 55

- 1. ԽՈՐՀՐԴԱՅԻՆ ԵՎ ՀԵՏԽՈՐՀՐԴԱՅԻՆ ՓՈՒԼԵՐԻ ԱՐՏԱՑՈԼՈՒՄՆԵՐԸ ՀԱՅՈՑ ԽԱՂԱՅԻՆ ՄՇԱԿՈՒՅԹՈՒՄ ..... 55
- 2. ՀԱՇՎԵՐԳԸ՝ ՈՐՊԵՍ ԽԱՂԻ ՍԿԻՋԲ ..... 66
- 3. ԽԱՂԻ ԿԱՆՈՆՆԵՐԻ ԱՐԴԻ ԴՐՍԵՎՈՐՈՒՄՆԵՐԸ ..... 74
- 4. ԽԱՂԵՐԻ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ՝ ԸՍՏ ՄԱՍՆԱԿԻՑՆԵՐԻ ՍԵՌԱ-ՏԱՐԻՔԱՅԻՆ ՀԱՏԿԱՆԻՇՆԵՐԻ ..... 79
  - 4.1. ԱՐԱԿԱՆ ՍԵՌԻՆ ԲՆՈՐՈՇ ԽԱՂԵՐ..... 83
  - 4.2. ԻԳԱԿԱՆ ՍԵՌԻՆ ԲՆՈՐՈՇ ԽԱՂԵՐ ..... 86
  - 4.3. ՄԻՋՍԵՌԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐ ..... 90
- 5. ԽԱՂԸ՝ ՈՐՊԵՍ ԴԱՍՏԻԱՐԱԿՈՒԹՅԱՆ ՄԻՋՈՑ..... 99
- 6. ՄԻՋԷԹՆԻԿԱԿԱՆ ՇՓՈՒՄՆԵՐԻ ԱՐՏԱՑՈԼՈՒՄՆԵՐԸ ՀԱՅԵՐԻ ԽԱՂԱՅԱՆԿՈՒՄ ..... 103
- 7. ՀԱՄԱԿԱՐԳՉԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐ..... 106

**ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ** ..... 111

**ՍԿՋԲՆԱՂԲՅՈՒՐՆԵՐԻ ԵՎ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ**..... 113

**ՀԱՊԱՎՈՒՄՆԵՐԻ ՑԱՆԿ** ..... 131

**ՀԱՎԵԼՎԱԾ**..... 132

- 1. ԽԱՂԵՐԻ ԵԶՐՈՒՅԹՆԵՐԻ ԲԱՌԱՐԱՆ ..... 133
- 2. ԲԱՆԱՍԱՑՆԵՐԻ ՑԱՆԿ ..... 134
- 3. ՀԵՏԱԶՈՏՎԱԾ ՄԱՐՋԵՐԻ ԵՎ ԲՆԱԿԱՎԱՅՐԵՐԻ ՑԱՆԿ ..... 143
- 4. ՏԵՐԸՆԴԵՋ. ԱՎԱՆԴԱԿԱՆ ՍՅՈՒԺԵՆՎ ՀԱՄԱԿԱՐԳՉԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ՄՇԱԿՄԱՆ ՓՈՐՁ -ԱՌԱՋԱՐԿ ..... 145

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Թեմայի կարևորությունը պայմանավորված է հետևյալ գործոններով.

Հայոց խաղային մշակույթի վերաբերյալ անդրադարձները միտված են ամբողջացնելու և հարստացնելու մեր իմացությունն ավանդական կենցաղում դրանց դրսևորումների վերաբերյալ:

Վերջին շրջանում հայոց խաղային համալիրն այնքան է ձևափոխվել իր ավանդական հիմքից, որ մոռացվել են տարածաժամանակային բազմաթիվ առանձնահատկություններ: Ավանդական խաղային տերմինաբանության թարմացումը և խաղացանկի փոփոխությունը XIX-XX դդ. պայմանավորված էին այդ ընթացքում տեղի ունեցած տեղաշարժերով: Այդ իսկ պատճառով աշխատանքում փորձել ենք քննարկել հայկական խաղային համակարգում կատարված փոփոխությունները՝ դեռևս կենցաղավարող և մոռացված ժողովրդական խաղերն իրենց ամբողջական համալիրով: Հատկապես շեշտվել է նրանց նշանակությունը սերունդների դաստիարակության վրա:

Լինելով մշակույթի կարևոր բաղադրիչ՝ խաղերը դիտարկվել և քննարկվել են որպես գիտական ինքնուրույն առարկա ոչ միայն իրենց բնորոշ հիմնախնդիրներով, այլև կիրառական նշանակությամբ:

Խաղի նպատակի, նշանակության, ձևի, բովանդակության և կառուցվածքի հետազոտությունը հնարավորություն է տալիս հասկանալու մշակութային այդ երևույթի էվոլյուցիան՝ իր առանձնահատկություններով:

Խաղերում առկա են նաև էթնիկական ինքնությունն արտացոլող որոշակի բաղադրիչներ, որոնք հատուկ ուսումնասիրության առարկա են:

Յուրաքանչյուր ժողովրդի ֆիզիկական և մտավոր դաստիարակության ձևերն ու միջոցներն ունեն իրենց էթնիկական յուրահատկությունները:

Ավանդական դաստիարակչական փորձի կիրառումն ավագ սերնդի կարևորագույն խնդիրներից է: Ցավոք, այսօր կա մտավախություն, որ նախնիներից ավանդված այդ փորձը, կորստի մատնվելով, կարող է հանգեցնել դրանց անկմանը: Ուստի՝ հայոց խաղային ավանդույթների էթնիկական վերաիմաստավորումը ձեռք է բերել հատուկ դաստիարակչական նշանակություն:

Հայոց խաղային համակարգի հանգամանալից հետազոտության համար կարևորել ենք խաղերի ծագումը և հատկապես տարածումը, ձևափոխումը և անկումը պայմանավորող հիմնական գործոնների բացահայտումը:

Ատենախոսության գլխավոր նպատակը պատմականի և արդիականի համատեքստում հայկական խաղային մշակույթի էթնիկական և սոցիալ-մշակութային առանձնահատկությունների վերլուծությունն է: Այդ իսկ պատճառով հատուկ ուշադրություն է դարձվել թեմային առնչվող հետևյալ կարևորագույն հիմնախնդիրներին կամ երևույթներին.

- խաղերի կառուցվածք և տիպեր,
- խաղերի կանոններ, խախտումներ և պատիժներ,
- խաղի կազմակերպում. ղեկավարներ,
- խաղային հաշվերգ-վիճակահանություն,
- խաղացողների սեռա-տարիքային կազմ,
- նվիրագործման դրսևորումը խաղերում,
- հավատալիքների արտացոլումները խաղերում,
- խաղը որպես դաստիարակության միջոց,
- խաղը մշակութային ժառանգականության երևույթ,
- այլէթնիկական խաղերի ներթափանցումը հայկական միջավայր,
- համակարգչային խաղերի ազդեցություններ,
- արդի խաղերի վերլուծություն:

Ժողովրդական խաղն իր մեջ կրում է բազմադարյա տեղեկատվություն էթնոսի ավանդույթների վերաբերյալ, որոնք մեծերի ու փոքրերի շփման միջոցով ձուլվում են իրար՝ ստեղծելով խաղային-մշակութային դաշտ:

Յուրաքանչյուր երևույթի գիտական ուսումնասիրության անհրաժեշտ պայմաններից է դրա դասակարգումը: Այստեղից էլ բխում է խաղերի տիպաբանության հարցը՝ ըստ իմաստային, սոցիալական, նպատակային, ձևային, կառուցվածքային, տարածական կամ ռեգիոնալ և այլ բնութագրական հատկանիշների:

Խաղերի համեմատական վերլուծությունը հնարավորություն կտա բացահայտելու այդ համակարգում կատարված փոփոխությունների հիմնական ուղղությունները և զարգացման հետագա միտումները:



Հայոց խաղային մշակույթն արժանացել է ազգագրագետների, բանագետների, լեզվաբանների, պատմաբանների, երաժշտագետների, թատերագետների, ինչպես նաև գրողների և մարզաշխարհի ներկայացուցիչների ուշադրությանը:

Աշխատանքում ներառվել են վերը նշված գիտական գրեթե բոլոր ոլորտների ուսումնասիրությունները:

Խաղերի և մարզական ու ռազմական վարժությունների մասին որոշակի հիշատակություններ կան Քսենոփոնի,<sup>1</sup> Մովսես Խորենացու,<sup>2</sup> Ղազար Փարպեցու,<sup>3</sup> Եզնիկ Կողբացու<sup>4</sup> և այլոց աշխատություններում: Նման տեղեկություններ կան նաև հույն փիլիսոփա և բանաստեղծ Լուկիանոսի տրակտատում,<sup>5</sup> ըստ որի՝ պարն ու խաղը սկզբնական շրջանում եղել են մեկ ամբողջություն, և միայն հետո շատ տարրեր անջատվելով միմյանցից՝ կազմել են առանձին ժանրեր:

Խաղերին առնչվող ազգագրական, բանագիտական և լեզվաբանական արժեքավոր տվյալներ կան Ե. Լալայանի,<sup>6</sup> Գ. Սրվանձոյանցի, Բենսեի,<sup>7</sup> Հր. Աճառյանի,<sup>8</sup> Հ. Քաջբերունու<sup>9</sup> աշխատություններում: Մեզ համար հատկապես կարևոր են Գ. Սրվան-

<sup>1</sup> *Քսենոփոն*, Անաբասիս, հ. 7, գ. IV, գլ. 5, Երևան, 1970:

<sup>2</sup> *Մովսես Խորենացի*, Պատմություն հայոց, Թիֆլիս, 1913:

<sup>3</sup> *Ղազար Փարպեցի*, Ղազարայ Փարպեցոյ Պատմութիւն հայոց և թուրք առ Վահան Մամիկոնեան: Աշխատութեամբ, Գ. Տեր-Մկրտչեան և Ստ. Մալխասեան, Տիֆլիս, 1904:

<sup>4</sup> *Եզնրկայ վարդապետի Կողբացոյ* եղծ աղանդոց, Թիֆլիս, 1914:

<sup>5</sup> *Лукиан Самосатский*. О пляске // Сочинения, том II, Санкт-Петербург, 2001, с. 30-48.

<sup>6</sup> *Ե. Լալայան*, Ջալախք, ԱՀ, գիրք Ա, Շուշի, 1895:

*Ե. Լալայան*, Ջալախք, ԱՀ, գիրք Բ, Թիֆլիս, 1897:

*Ե. Լալայան*, Վարանդա, ԱՀ, գիրք Գ, № 1, Թիֆլիս, 1898:

*Ե. Լալայան*, Սիսիան, ԱՀ, գիրք Գ, № 1, Թիֆլիս, 1898:

*Ե. Լալայան*, Ջանգեզուր, ԱՀ, գիրք Դ, № 2, Թիֆլիս, 1898:

*Ե. Լալայան*, Գանձակի գաւառ, ԱՀ, գիրք 2, Թիֆլիս, 1900:

*Ե. Լալայան*, Բորչալուի գաւառ, ԱՀ, գիրք 10, Թիֆլիս, 1903:

*Ե. Լալայան*, Նախիջևեանի գաւառ. Գողթն, ԱՀ, գիրք 12, Ա. մաս, Թիֆլիս, 1904:

*Ե. Լալայան*, Վայոց Ձոր, ԱՀ, գիրք 13, № 1, Թիֆլիս, 1906:

*Ե. Լալայան*, Վայոց Ձոր, ԱՀ, գիրք 14, Թիֆլիս, 1906:

*Ե. Լալայան*, Նոր Բայազետի գաւառ, ԱՀ, գիրք 17, Թիֆլիս, 1908:

*Ե. Լալայան*, Վասպուրական. Վան, Տոսպ եւ Հայոց-ձոր, ԱՀ, գիրք 20, № 2, Թիֆլիս, 1910:

*Ե. Լալայան*, Ծիսական կարգերը հայոց մէջ, ԱՀ, գիրք 23, № 2, Թիֆլիս, 1912:

*Ե. Լալայան*, Վասպուրական, Հաւատք, ԱՀ, գիրք 25, Թիֆլիս, 1913:

*Ե. Լալայան*, Մուշ-Տարօն, ԱՀ, գիրք 26, Թիֆլիս, 1916:

*Ե. Լալայան*, Վասպուրական, Հաւատք, ԱՀ, գիրք 26, Թիֆլիս, 1916:

<sup>7</sup> *Բենսե*, Բուլանդի կամ Հարք գաւառ, ԱՀ, գիրք Ե, Թիֆլիս, 1899, էջ 102-103, 126, 132, 135-139: Նշանատր տօներ, ԱՀ, գիրք 2, 1899, Թիֆլիս, էջ 59, 61-63, 65:

<sup>8</sup> *Հր.* և Արմ. Աճառեաններ, հաւաքածոյ պոլսահայ ռամկական անգիր գրականութեան, Ահ, գիրք 9, Թիֆլիս, 1902, էջ 168-172:

<sup>9</sup> *Հ. Քաջբերունի*, Հայկական սովորութիւններ, Ընտանեկան կեանք և սովորութիւններ, ԱՀ, գիրք 7-8, Թիֆլիս, 1901, էջ 120-204: Երեխայոց ասելիքներ և Երեխանց խաղեր, Ահ, գիրք 9, Թիֆլիս, 1902, էջ 83-105:

ծայանցի ուսումնասիրությունները, ինչպես օրինակ՝ «Գրոց ու Բրոցը» (1874 թ.), որտեղ ժողովրդի հոգևոր ու նյութական մշակույթը ներկայացնելուն զուգահեռ՝ հեղինակը նկարագրում է նաև մանկական խաղերը:<sup>10</sup> Արժեքավոր է նաև «Մանանան» (1876 թ.), ուր ներկայացված են ավանդական շատ խաղեր:<sup>11</sup>

Ազգագրության գիտաճյուղի ձևավորմանը զուգահեռ XIX դ. մեծ թափ է ստանում նաև խաղերի գրանցման գործընթացը:

Հայոց խաղերի հավաքման և հրատարակման գործերով զբաղվել է Խ. Աբովյանը, ով առաջիններից մեկն էր, որն իր գրվածքներում ներկայացրեց Բարեկենդանին կատարվող «*Ջիրիդախաղը*»:<sup>12</sup> Արժեքավոր են նաև Պ. Պոռչյանի<sup>13</sup> և Րաֆֆու<sup>14</sup> ստեղծագործություններում խաղերին առնչվող նյութերը:

Աշխատանքի համար շատ կարևոր է հայ ազգագրության բանահավաքչական գործընթացն առավել արդյունավետ դարձրած Գր. Խալաթյանի կազմած «Ծրագիր հայ ազգագրության եւ ազգային իրաւաբանական սովորութիւնների»-ն<sup>15</sup>, որը հնարավորություն է տվել առավել համակարգված կամ գիտական մոտեցում ցուցաբերել հայոց խաղային մշակույթի հետազոտությանը:

Խաղերի ուսումնասիրության գործում մեծ ավանդ ունեն Մ. Աբեղյանը,<sup>16</sup> Վ. Բդոյանը<sup>17</sup> և Ա. Արշարունին:<sup>18</sup>

Վ. Բդոյանի «Հայ ժողովրդական խաղեր» եռահատոր աշխատության մեծագույն արժանիքն այն է, որ ոչ միայն առաջին և, ըստ էության, վերջին համահավաք ժողովա-

<sup>10</sup> **Գ. Սրուանծութեանց**, Գրոց ու Բրոց և Սասունցի Դաւիթ կամ Մհերի դուռ, Կ. Պոլիս, 1874, էջ 69-70, 106-107, 122-123:

<sup>11</sup> **Գ. Սրուանծութեանց**, Մանանայ, Կ. Պոլիս, 1876, էջ 57-64, 108, 113, 116, 122, 124, 128 և այլն:

<sup>12</sup> **Խ. Աբովյան**, Երկերի լիակատար ժողովածու, հ. 3, Երևան, 1948, էջ 37: Վերք Հայաստանի, Եր., 1975:

<sup>13</sup> **Պ. Պոռչյան**, Երկերի ժողովածու, Սոս և Վարդիթեր, Երևան, 1984: Հացի խնդիր, Երկերի ժողովածու, հ. I, Եր., 1953:

<sup>14</sup> **Րաֆֆի**, Երկերի ժողովածու, առաջին հատոր, 1955:

<sup>15</sup> **Գր. Խալաթեանց**, Ծրագիր հայ ազգագրության եւ ազգային իրաւաբանական սովորութիւնների, Մ., 1887:

<sup>16</sup> **Մ. Աբեղեան**, Ժողովրդական խաղեր, (ուսուածք), արտատպութիւն «Արարատ» ամսագրից, Վաղարշապատ, 1904/1905:

**Մ. Աբեղյան**, Երկեր, հ. Ա, Եր., 1966:

**Մ. Աբեղյան**, Երկեր, հ. Բ, Եր., 1967:

**Մ. Աբեղյան**, Երկեր, հ. Գ, Եր., 1968:

**Մ. Աբեղյան**, Երկեր, հ. Դ, Եր., 1970:

**Մ. Աբեղյան**, Երկեր, հ. Ե, Եր., 1971:

**Մ. Աբեղյան**, Երկեր, հ. Ե, Եր., 1974:

**Մ. Աբեղյան**, Ազգագրական և գրական-բանասիրական հետազոտություններ, Երկեր, հ. Է, 1975:

<sup>17</sup> **Վ. Բդոյան**, Հայ ժողովրդական խաղեր, հ. I, Եր., 1963: հ. II, 1980: հ. III, 1983: Երկրագործական մշակույթը Հայաստանում, Եր., 1972:

<sup>18</sup> **Ա. Արշարունի**, Հայ ժողովրդական թատերախաղեր, Եր., 1961:

ծուն է, այլև այն, որ առկա է ավանդական ժողովրդական խաղերի տիպաբանական վերլուծություն,<sup>19</sup> ինչը մեզ համար հիմք է ծառայել կատարելու տիպաբանական դասակարգում՝ ըստ խաղային կառուցվածքի և սեռա-տարիքային ու ժանրային հատկանիշների:

Մ. Աբեղյանը, հայ հին առասպելաբանության և վիպական բանահյուսության մասին խոսելով, անդրադարձել է նաև «հոր», «գուրգ», «գունդ», «մենամարտ» և այլ զինախաղերի ու մականախաղերի (խոսքը «Սասնա ծռեր»<sup>20</sup> ժողովրդական վեպի մասին է):

Ա. Արշարունին խաղերը ներկայացրել է որպես թատերական ներկայացումներ և ուսումնասիրության առաջաբանում գրում է. «Ազգագրական հարցերով զբաղվողներից շատերը գրի են առել հայ ժողովրդական թատերախաղեր, սակայն ոչ իբրև մշակույթի առանձնահատուկ թատերական ներկայացումներ, այլ որպես ծեսերի, տոների, սովորությունների արտահայտություններ»:<sup>21</sup>

Հայ խաղային մշակույթի արժեքավոր տարրեր կան նաև Վ. վրդ. Տեր-Մինասյանի,<sup>22</sup> Աղ. Մխիթարյանի,<sup>23</sup> Ստ. Լիսիցյանի,<sup>24</sup> Չիթունու<sup>25</sup> աշխատություններում:

---

<sup>19</sup> Վ. Բդոյանը խաղերը բաժանել է հասարակական հարաբերություններ ներկայացնող ժողովրդական դրամատիկական խաղերի, որոնք ընդգրկում են հետևյալ խմբերը.

1. *Տոնածիսական-գաղափարական խաղեր*՝ Վարդանանց ճակատամարտի, բարեկենդանյան խան-փաշա, մանկական զինվորական, մանկապատանեկան-սոցիալական, երիտասարդական դատավարական, վանական արեղաթողի խաղեր,

2. *Տոնական ծիսախաղեր, զվարճանքներ ու ժամանցներ*,

3. *Կրկեսային խաղերի տարրեր*՝ կենդանիներ և թռչուններ կովեցնելու սովորություններ, լարախաղեր,

4. *Կենցաղային խաղեր*՝ որսորդության, անասնապահության, երկրագործական խաղեր,

5. *Ամուսնության և ընտանեկան խաղեր*՝ նախամուսնական շրջանի, հարսանիք և հարսանեկան խեղկատակություններ,

6. *Քաղաքացիական մրցակցական խաղեր*՝ ուժային վարժություններ, մենամարտեր, լախտախաղեր, բերդախաղեր կամ կտրոցներ, նշանառության խաղեր, չիլիկախաղեր,

7. *Ռազմական մրցակցական խաղեր*՝ զինախաղեր, մականախաղեր, ձիախաղեր, լեռնային սպորտի և այլ ռազմախաղեր,

8. *Մարմնակրթական-մարմնամարզական խաղեր*՝ ձեռնախաղեր, ոտնախաղեր, պահմտուկներ, շրջանածն հետապնդիչ, շունչպահուկի, երկարության թռիչքի խաղեր, իծաշարուկներ, հեծնոցիկ խաղեր, հավասարակշռության և անակնկալային խաղեր, աչքակապուկները, գուշակողական, պարանոց և այլ խառն խաղեր,

9. *Մտավարժական խաղեր*՝ ժողովրդական հանելուկներ, կենդանիների, բույսերի և թռչունների անուններով խառը հանելուկներ, մնջախաղեր, գրավախաղեր, քարկտիկներ, սեղանախաղեր և դամախաղեր (տե՛ս Վ. Բդոյան, Հայ ժողովրդական խաղեր, հ. 1, էջ 293-296):

<sup>20</sup> **Մ. Աբեղյան**, Սասնա ծռեր, Աշխատակցությամբ՝ պրոֆեսոր Կ.Մ. Օհանջանյանի, Հայպետհրատ, Երևան, 1951:

<sup>21</sup> **Ա. Արշարունի**, Հայ ժողովրդական թատերախաղեր, Եր., 1961, էջ 3:

<sup>22</sup> **Վ. վրդ. Տեր-Մինասյան**, Բարեկենդան և արեղաթող, Կ. Պոլիս, 1901, էջ 86-88:

<sup>23</sup> **Աղ. Մխիթարեանց**, Փշրանք Շիրակի ամբարներից, ԷԱԺ, 1901, հ. Ա, էջ 251, 255, 265, 268-270, 273:

<sup>24</sup> **Ստ. Լիսիցյան**, Ժողովրդական մանկական խաղեր, Թիֆլիս, 1907:

<sup>25</sup> **Տ. Չիթունի**, Արեւելեան խաղաշխարհ, Տոհմիկ խաղեր և ժամանցներ, Կ. Պոլիս, 1919:

Կարևորում ենք նաև Զ. Թագակչյանի,<sup>26</sup> Մ. Բրուտյանի<sup>27</sup> և Մ. Թումանյանի<sup>28</sup> աշխատանքները, որոնցում հեղինակները ոչ միայն երաժշտական, այլև ազգագրական տեսանկյունով են ներկայացրել ժողովրդական խաղերգերը:

Կարևոր են նաև Հ. Չոլաքյանի,<sup>29</sup> Հ. Հովսեփյանի,<sup>30</sup> Ա. Պետրոսյանի<sup>31</sup> ուսումնասիրությունները, որոնցում առանձնակի անդրադարձ կա խաղերի էթնոմշակութային գործընթացների փոխազդեցություններին ու օրինաչափություններին և խաղային դասակարգումներին:

Խաղերին առնչվող իմաստաբանական և առասպելաբանական որոշակի հարցեր են շոշափվել Ա. Ղանալանյանի<sup>32</sup> և Ս. Հարությունյանի<sup>33</sup> ուսումնասիրություններում:

Խաղերի վերաբերյալ արժեքավոր տվյալներ կան նաև Ստ. Լիսիցյանի,<sup>34</sup> Ա. Օդարաշյանի,<sup>35</sup> Ռ. Գրիգորյանի,<sup>36</sup> Ս. Մկրտչյանի,<sup>37</sup> Լ. Սիմոնյանի,<sup>38</sup> Հ. Խառատյանի<sup>39</sup> աշխատություններում:

Նշանակալից են Յ. Հայզինգայի<sup>40</sup> աշխատությունները, որոնցում հանգամանալից քննարկվել և վերլուծվել են *խաղ* հասկացության կոնցեպցիան և առհասարակ՝ խաղային համակարգը: Մեզանում այդ ասպարեզում մեծ ներդրում ունի Հ. Հովհաննիսյանը:<sup>41</sup>

---

<sup>26</sup> **Զ. Թագակչյան**, Հանպատրաստից երաժշտական մտածողությունը հայոց ավանդական աշխատանքային երգերում, «Հայագիտության արդի վիճակը և զարգացման հեռանկարները» միջազգային համաժողովի զեկուցումների ժողովածու, Եր., 2004, էջ 443-447:

<sup>27</sup> **Մ. Բրուտյան**, Հայ ժողովրդական երաժշտական ստեղծագործություններ, Եր., 1971:

<sup>28</sup> **Մ. Թումանյան**, Հայրենի երգ ու բան, Եր., հ. 1, 1972, էջ 179-192, նույնի հ. 2, 1983, էջ 338-340, 347-352, նույնի հ. 3, 1986, էջ 95, 117, 146, նույնի հ.4, 2005թ., էջ 120-128:

<sup>29</sup> **Յ. Չոլաքյան**, Քեսապ, հ. Բ, էջ 210-274:

<sup>30</sup> **Հ. Հովսեփյան**, Ղարադաղի հայերը, հ. 1, Եր., 2009:

<sup>31</sup> **Ա. Պետրոսյան**, Մանկական նոր բանահյուսություն. Անավարտ երգիծական ուսումնասիրություն, Հովհ. Թումանյանի թանգարան, Հասկեր, մանկական գրականության և բանահյուսության տարեգիրք 3, Եր., 2012-2013, էջ 51-71: Մի հաշվերգի ողիսականը, ԼՀԳ № 2, Եր., 2014, էջ 294-308:

<sup>32</sup> **Ա. Ղանալանյան**, Ավանդապատում, Եր., 1969:

<sup>33</sup> **Ս. Հարությունյան**, Հայ առասպելաբանություն, Բեյրութ, 2000:

<sup>34</sup> **Տրժ. Լուսուսան**, Старинные пляски и театральные представления армянского народа, т. I, Եր., 1958.

<sup>35</sup> **Ա. Օդարաշյան**, Ամանորը հայ ժողովրդական տոնացույցում, ՀԱԲ, հ. 9, Եր., 1978:

<sup>36</sup> **Ռ. Գրիգորյան**, Հայ ժողովրդական օրորոցային և մանկական երգեր, Եր., 1970: Հայ մանկական բանահյուսության տեսակներն ու եզրերը, ԼՀԳ, № 2, 1993:

<sup>37</sup> **Ս. Մկրտչյան**, Տոներ. Հայկական ժողովրդական ծեսեր, սովորույթներ, հավատալիքներ (ավանդույթ և արդիականություն), Եր., 2010: Հայոց տոնաճիսական մշակույթ, Եր., 2016:

<sup>38</sup> **Լ. Սիմոնյան**, Բարեկենդան. Յալալի 11-վանկանի տողերով ծիսական պարերգեր: Տոնարային ծիսաշար, հ. II, Երևան, 2007: Հավքն իր թևով, օձն իր պորտով, Թոնային ծածկագիր, ԵՊՀ, Աստվածաբանության ֆակուլտետ, Եր., 2011:

<sup>39</sup> **Հ. Խառատյան-Առաքելյան**, Հայ ժողովրդական տոները, Եր., 2005:

<sup>40</sup> **Յ. Հայզինգա**, Homo Ludens, Երևան, 2007:

<sup>41</sup> **Հ. Հովհաննիսյան**, Թատրոնը միջնադարյան Հայաստանում, Եր., 1978:

Խաղերի գաղափարական նշանակության, ծագման, ձևաբանական կառուցվածքի ու կիրառական բնույթի հարցերին են անդրադարձել նաև այլազգի շատ ուսումնասիրողներ՝ Է. Թայլորը,<sup>42</sup> Ա. Բայբուրինը,<sup>43</sup> Մ. Միդը,<sup>44</sup> Լ. Օբուխովան,<sup>45</sup> Դ. Էլկոնինը,<sup>46</sup> Ի. Մորոզովը,<sup>47</sup> Ժ. Պիաժեն,<sup>48</sup> Գ. Վինոգրադովը,<sup>49</sup> Վ. Ն. Վսևոլոդսկի-Գերնգրոսը,<sup>50</sup> Վ. Տոպորովը,<sup>51</sup> Վ. Գորդևսկին<sup>52</sup> և այլք:

Է. Թայլորը, լինելով էվոլյուցիոնիստական ուղղության հիմնադիրը, առաջ է քաշում հետևյալ հարցադրումը, թե ինչո՞ւ են հին սովորություններն իրենց տեղը պահպանում նոր մշակույթում, որը, իհարկե, ոչ մի կերպ չէր կարող դրանց համար հիմք հանդիսանալ, այլ, հակառակը, պետք է ջանար ոչնչացնել դրանք: Թայլորը երեխաների շատ խաղեր համարում է կենսական լուրջ գործի կատակային նմանակում, հավատալիքի մնացուկ, և ինչպես ժամանակակից երեխան է խաղում *տունտունիկ*, *ավտո-ավտո*, այնպես էլ հնագույն երեխայական զբաղմունքը եղել է այն գործի նմանակումը, որը պետք է ամենայն լրջությամբ կատարեր տարիներ հետո: Այդ կերպ խաղերը նրանց համար ծառայում են որպես իրական դաս:<sup>53</sup>

Ա. Բայբուրինը կարծում էր, որ խաղը կարող է ծառայել որպես հնագույն ծեսի վերակառուցման նյութ: Վերլուծելով ծեսի ու խաղի առանձնահատկությունները՝ կարծում էր, որ խաղը և ծեսը պայմանական վարքի այն երկու հիմնական տարատեսակներն են, որոնք գոյություն են ունեցել մարդկության ողջ պատմության ընթացքում:<sup>54</sup>

Մ. Միդի աշխատությունը եղել և մնում է մանկության հոգեբանական բնույթի ուսումնասիրություններից մեկը, ուր խաղը ներկայացվում է որպես հասարակական

<sup>42</sup> **Э. Тайлор**, Первобытная культура, глава. III, М., 1989, с. 66-90,.

<sup>43</sup> **А. Байбурин**, Ритуал в традиционной культуре, Структурно-семантический анализ восточнославянских обрядов, М., 1993, стр. 21.

<sup>44</sup> **М. Мид**, Культура и мир детства, Этнографическая библиотека. М., 1988.

<sup>45</sup> **Л. Обухова**, Детская психология. Теории, факты, проблемы. М., 1995.

<sup>46</sup> **Д. Эльконин**, Психология игры. М., 1978.

<sup>47</sup> Игры народные. **И.Морозов**, Славянские древности. Этнолингвистический словарь. Т. 2. Д-К. Под ред. Н. Толстого, М., 1995, с. 380-386.

<sup>48</sup> **Ж. Пиаже**. Психология интеллекта. Избранные психологические труды. М., 1969, с. 55-231.

<sup>49</sup> **Г. Виноградов**, Народная педагогика, изд. Вост.-Сиб. отд. Рус., Геогр. о-во. 1926, с. 1-28.

<sup>50</sup> **В. Всеволодски-Гернгросс, В. Ковалева и Е. Степанова**, Игры народов СССР: Сборник материалов, Введение по В. Всеволодски-Гернгросс, предисловие - Н. Маторин. М.-Л., 1933.

<sup>51</sup> **В. Топоров**, Об отражении некоторых мотивов «основного» мифа в русских детских играх (прятки, жмурки, горелки, салки-пятнашки). Балто-славянские исследования. XVI. Сборник научных трудов.-М., 2004, с. 9-64.

<sup>52</sup> **В. Гордлевский**, Избранные сочинения, т. IV, Этнография, история востоковедения. Рецензии, Москва, 1968.

<sup>53</sup> **Э. Тайлор**, отм. раб., стр. 67.

<sup>54</sup> **А. Байбурин**, отм. раб., стр. 21.

համագործակցության մոդել: Ուշագրավ է հեղինակի կողմից խաղի դիտարկումը որպես մշակութային հաղորդակցության միջոցի կամ գործոնի:

Լ. Օբուխովան անդրադարձել է խաղերի անհրաժեշտությանը երեխայի հոգեբանական զարգացման համատեքստում:

Ըստ Դ. Էլկոնինի՝ երեխայի գաղափարական զարգացումը սերտորեն կապված է նրա դաստիարակության հետ, որից բխող նրա պահանջներն առաջին հերթին ձևավորվում են վաղ մանկության շրջանում՝ ստիպելով երեխային վերարտադրել մարդկանց միջև եղած սոցիալական հարաբերությունները:

Ի. Մորոզովը խաղերը դասակարգել է ըստ ձևաբանական կառուցվածքի, և գտնում է, որ խաղային ձևերը անձի սոցիալական ադապտացիայի և տարբեր սոցիալական խմբերում անհատի ներգրավվածության և դաստիարակության միջոց են:<sup>55</sup>

Վ. Գորդլևսկին խաղը համարում է երեխաների հիմնական զբաղմունքը, իսկ մեծերի համար՝ ժամանցի ձևերց մեկը:

Այդուհանդերձ, եղած ուսումնասիրություններում, ըստ էության, բացակայում են խաղային համակարգի վերաբերյալ սոցիալ-մշակութային վերլուծությունները:

Աշխատանքի հենքը կազմում են հեղինակի դաշտային ազգագրական նյութերը, (ԴԱՆ), որոնք գրանցվել են ՀՀ-ի շուրջ յոթ մարզերում՝ 2008-2016 թթ. Ընկած ժամանակահատվածում: Օգտակար են եղել նաև ՀՀ ԳԱԱ ՀԱԻ արխիվային նյութերը:

Դաշտային ազգագրական նյութերը գրանցել ենք ՀՀ հետևյալ բնակավայրերում.

*Արարադի մարզի* Արտաշատի տարածաշրջան (ք. Արտաշատ և Մրգավան, Արևշատ, Վ. Արտաշատ, Ազատավան, Բաղրամյան, Բերքանուշ, Բուրաստան, Դալար, Զրաշեն, Աբովյան, Դիտակ գյուղեր, ք. Արարատ և Արմաշ գյուղ (2006, 2007, 2008), *Արագածոտնի մարզ* (ք. Թալին և Կաթնաղբյուր, Մաստարա, Զովասար, Աշնակ գյուղեր (2009), ք. Ապարան և Թթու ջուր, Նիգավան գյուղեր, ք. Աշտարակ և Կարբի, Ուշի, Մուղնի գյուղեր (2011), *Գեղարքունիքի մարզ* (ք. Գավառ և Գեղարքունիք, Նորատուս, Սարովան, Բատիկյան, Հայրավանք գյուղեր (2010), ք. Մարտունի և Վաղաշեն, Զոլաքար, Վարդենիկ, Վ. Գետաշեն, Ծակքար գյուղեր (2011), ք. Վարդենիս և Վ. Շորժա, Ակունք գյուղեր (2012), *Շիրակի մարզ* (ք. Գյումրի) և Անիի շրջան (գ. Սառնաղբյուր (2012), ինչպես նաև ք. Արթիկ և Հառիճ, Փանիկ գյուղեր (2013), *Կոտայքի մարզ* (ք. Զարենցա-

<sup>55</sup> **И. Морозов, И. Слепцова**, Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX-XX век), М., 2004, стр. 10.

վան, ք. Արուսյան և Առինջ, Ջառ, Սևաբերդ գյուղեր (2014), Երևան քաղաք (Կենտրոն, Նոր Նորքի երկրորդ և վեցերորդ վարչական շրջաններ (2015, 2016): *Արարատի և Արմավիրի մարզերում* ուսումնասիրություններ են կատարվել նաև ազգային փոքրամասնությունների շրջանում (2013):

Դաշտային աշխատանքների ընթացքում գրառել ենք ավելի քան 200 խաղ՝ 300 բանասացներից:<sup>56</sup>

Բանասացների հաղորդած տվյալները վերաբերում են շուրջ մեկդարյա միջակայքին (շատ բանասացներ՝ ծնված 1917-1935 թթ, տեղեկություններ են տվել իրենց հայրերի և պապերի ժամանակների խաղերի վերաբերյալ): Մինչև տասնհինգ տարեկան երեխաներին (2000-2015թթ. ծնված) չենք համարում բանասաց, այլ որպես խաղը ներկայացնող:

Աշխատանքում օգտագործված խորհրդային շրջանի (հիմնականում՝ միջին և ուշ փուլեր) նյութերը մասնավորապես մեր դաշտային աշխատանքների արդյունքներն են, որոնք գրառված են մինչև Հայաստանի անկախացումը՝ 1950-ականներից հետո ծնված բանասացներից:

Աշխատանքում նկարագրվել և վերլուծվել է 81 խաղ, որից 61-ը՝ ժամանակակից խաղացանկից («*Ձնե քաղաք*», «*Մտածիր*», «*Քարքցիկ*», «*Փոքրիկ օրիորդիկը*», «*Ծուղրուղու*», «*Պարան*», «*Պաշար*», «*Մի ոտանի սև սատանա*», «*Այգեպան*», «*Ստոպ*», «*Կարմիր թե սև*», «*Բանակում*», «*Քարտեզ*», «*Սոլ մակարոն*», «*Էշ-միլիցա*» (նոր տարբերակ), «*Պոբեդա*», «*50*», «*Աղջիկ փախցնոցի*», «*Դրոշակ*», «*Գորտ քշել*» և այլն), ինչպես նաև *ավանդական պատմողական տեքստով և անհասկանալի տեքստով վիճակահանության՝ 20, հարց ու պատասխանով՝ երեք, մրցությամբ և առարկաներով՝* հինգ տարբերակ:

Դասակարգել ենք ժամանակակից հաշվերգի և վիճակահանության չորս տիպ՝ *առարկաներով, գործողությամբ և բանավոր տեքստով, հարց ու պատասխանով, տեքստով և ասերգով* [շուրջ 41 հաշվերգ, որից՝ *առարկայով* ժամանակակից վիճակահանության երկու տարբերակ՝ *քար, չոփ պահել, գործողությամբ, բանավոր տեքստով վիճակահանության 17 ձև, հարց ու պատասխանով* վիճակահանության 3 տարբերակ, *տեքստային* բազմաթիվ հաշվերգեր, որոնք դասակարգել ենք երեք խմբի՝ *անհասկանալի տեքստով* (չորս հատ), *պատմողական տեքստով* (հինգ հատ, նաև՝ չորս գռեհկաբանություն) *և ռիթմիկ կամ ասերգային տեքստով* (հինգ հատ և երեք բանաստեղծական բնույթի)]:

<sup>56</sup> Ատենախոսության մեջ օգտագործել ենք միայն 110 բանասացների տեղեկատվությունը:

Գրանցվել են նաև ժամանակակից խաղերում կիրառվող 17 բանաձև-արտահայտություն և պարտվողի համար նախատեսված շուրջ 40 պատժաձև (ավանդական տարբերակներից՝ յոթ պատժաձև):

Գրանցված ժամանակակից խաղերն ունեն մտավոր և ֆիզիկական պատրաստվածությունը զարգացնող բնույթ:

Ատենախոսության մեթոդաբանության հիմքում ընկած են պատմահամեմատական, նկարագրական, համադրական-վերլուծական, կառուցվածքաբանական (ստրուկտուրալ), ֆունկցիոնալ, ֆենոմենոլոգիական, նշանաբանական (սեմիոտիկ) մեթոդները:

Պատմահամեմատական մեթոդի միջոցով աշխատանքում ներկայացվել են ոչ միայն ավանդական խաղերի զարգացման ու անցումային փուլերը, այլև դրանց հարաբերությունները ժամանակակից խաղերի, դրանց կառուցվածքային հատկանիշների ու առանձնահատկությունների հետ: Պատմահամեմատական մեթոդին զուգահեռ՝ նկարագրական մեթոդի միջոցով տրվել են նաև ավանդական ու ժամանակակից խաղերի կառուցվածքային ու կանոնային փոփոխությունները, խաղային եզրույթների պահպանվածությունն ու տարածվածությունը, խաղի պատկերը: Համադրական վերլուծության միջոցով վեր են հանվել տիպային ու ժանրային նմանությունները, խաղերը դիտել ենք որպես մեկ ամբողջական օրգանիզմ, որի առանձին բաղադրիչների ուսումնասիրությունը՝ պար, շարժում, բանահյուսական տեքստ, օգնել է բացահայտելու այդ առանձին բաղադրիչների փոխազդեցությունները ավանդական և արդի խաղային համակարգում: Կառուցվածքաբանական կամ ստրուկտուրալ մեթոդով ուսումնասիրել ենք ոչ թե խաղի տարրերը կամ բաղադրիչները, այլ խաղի կառուցվածքը և դրանում նրանց տեղը, ինչով և վերականգնել ենք տոնի մեջ խաղի ծիսական գործառույթները: Նշանաբանական մեթոդն օգնել է խաղային բանաձևերը և հաշվերգերում գաղտնագրված եզրույթները դիտել որպես խաղային նշանային համակարգ: Ֆենոմենոլոգիական մեթոդը թույլ է տվել կատարել կոնկրետ հարցադրումներ՝ ե՞րբ են խաղում, ինչպե՞ս են խաղում, ինչի՞ համար են խաղում, և ովքե՞ր են խաղում, և գիտական հարթություն բերել խաղը՝ ըստ կրողի ընկալումների:

Մեթոդաբանական այս համալիրի կիրառումը հնարավորություն է տվել առավել հանգամանալից դիտարկելու և քննարկելու խաղերի էվոլյուցիոն գործընթացները, դրանց կառուցվածքային և ֆունկցիոնալ հատկանիշները, կանոնային և դերային փոփոխությունները և այլն:



Դաշտային ազգագրական նյութը հիմնականում գրանցվել է խորացված հարցումների,<sup>57</sup> ինչպես նաև ձայնագրությունների և տեսագրությունների եղանակով: Խաղերն առավել խորքային ընկալելու համար կիրառվել է անձնական մասնակցության մեթոդը, որն անցյալի և ներկայի տեսանկյուններով հնարավորություն է տալիս հենց խաղի ներսից, որպես մասնակից հասկանալ և վերլուծել այդ մշակույթը՝ իր բոլոր նրբություններով: Նույնը վերաբերում է նաև այսօր բավական մեծ տարածում գտած համակարգչային խաղերին: 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 անձի պաշտպանության, հաղորդակցության և բռնության հիմնախնդիրները:

Ուսումնասիրության գիտական նորոյթներն են.

- Առաջին անգամ դիտարկվում և քննարկվում են *խաղ* երևույթի սոցիալ-մշակութային առանձնահատկությունները:

- Քննվում են հեղինակի գրանցած ժամանակակից խաղերը և նրանց կանոնները: Հիմք ընդունելով ավանդական խաղային համալիրը՝ համեմատում ենք մեր դաշտային ազգագրական նյութերի հետ և փորձում վերլուծել դեռևս գիտականորեն չուսումնասիրված հայոց արդի խաղային համակարգը:

- Կատարվում է խաղերի բանահյուսական տեքստերի՝ անհասկանալի, որոշ դեպքերում՝ բարբառային եզրերի ու դարձվածքների իմաստային վերլուծություն՝ ըստ լեզվական համարժեքության սկզբունքի, որտեղ կարևորվում է բովանդակությունը, ոչ թե ձևը:

- Տրված է խաղերի տերմինաբանական բնութագիրը:

- Կատարվում է ավանդական և արդի խաղերի կանոնների դասակարգում՝ ըստ իմաստաբանական հատկանիշների:

Աշխատանքը կարող է ունենալ կիրառական-գործնական կարևոր նշանակություն: Լայն տարածում ունեցած որոշ ավանդական խաղեր այսօր էլ կիրառական են զուտ մշակութային ժառանգության պահպանման առումով. դրանց շուրջ տարբեր մեթոդներով գրվում են սցենարներ, դրանց հիմքի վրա բեմադրվում են ներկայացումներ:

---

<sup>57</sup> Օգտվել ենք Վ. Բդոյանի կազմած «Խաղեր գրի առնելու հարցարան»-ից, որը ենթարկել ենք լրամշակումների (տե՛ս Վ. Բդոյան, Հայ ժողովրդական խաղեր, հ. III, էջ 224):

Հետազոտության արդյունքները կարող են կիրառվել թեմային նվիրված ուսումնական դասընթացների կազմակերպման, ձեռնարկների տպագրման և հանրային իրազեկման բարձրացմանն ուղղված տարբեր նախաձեռնությունների իրականացման նպատակներով:

Խաղային մշակույթի գիտական ուսումնասիրությունը ունի այն կարևորագույն նշանակությունը, որը կարող է նպաստել հայ ժողովրդի մշակութային ժառանգության պահպանմանը և փոխանցմանը սերունդներին:

Սույն աշխատանքը կարող է հետաքրքրել ազգագրության, այնպես էլ բանագիտության, լեզվաբանության, մանկավարժության, հոգեբանության և գիտության այլ ոլորտներով զբաղվող մասնագետներին:

Ատենախոսությունում տեղ գտած խաղերի գերակշիռ մասն առաջին անգամ է մտնում գիտական շրջանառության մեջ: *Խաղ* երկույթը հատուկ է բոլոր տարիքային խմբերին, սակայն ելնելով այն բանից, որ մանկա-պատանեկան խաղերում առավել քան ընդգծված են խաղային կանոնները, ատենախոսության մեջ սեռա-տարիքային այդ խմբի խաղերը գերակայում են, և հիմնականում, դրանց քննությամբ են կատարվում խմբային բաժանումները, խաղի կանոնները, խաղերի կառուցվածքի ու հաշվերգերի փոփոխությունները և այլն:

Գալով խաղերի ծագումնաբանական քննությանը՝ պետք է նշել, որ այն շատ կնճռոտ խնդիր է, թերևս մեր նպատակից կամ ներկա հետազոտության խնդիրներից դուրս: Դժվար է քննության առնել հայոց խաղերի ծագումնաբանությունը, քանի որ հնագույն աղբյուրներում և հայ մատենագիրների հիշատակություններում շատ սակավ են խաղերի վերաբերյալ տեղեկությունները: Փորձենք գիտական հայացք գցել դեպի Հայկական լեռնաշխարհի առասպելաբանական ու ծիսային պայմանների ձևավորման՝ նախաքրիստոնեական ժամանակաշրջան և խաղին տրված միջնադարյան բնութագրումներով որոնել մինչև նոր ժամանակներ հասած խաղի էությունն ու ներքին առնչությունները ծեսի, առասպելի, ավանդության, տոնի, երգերի, պարերի ու այլ բաղադրիչների հետ: Նկատի ունենք խաղն ու հավատալիքը, խաղն ու առասպելը, խաղն ու ավանդությունը հատկանշող երկույթների ազգագրական, սոցիալ-մշակութային արժեքը, դրանց էությունն ու գործառույթները, մեկը մյուսով տարրալուծվելու մեխանիզմները, որոնք հայ ժողովրդական խաղը մերձեցնում են ծեսին և առասպելին:

Մարդն ի սկզբանե, կախված լինելով բնությունից, հավատում էր, որ բնությունն իրեն ենթարկելու կամ բնությանը հարմարվելու իր բնատուր ջանքերը բխում են մի շարք պայմանական հանգամանքներից: Նախնադարյան մարդու հավատալիքային առօրյան հագեցած էր ծիսական գործողություններով, և դա այն ժամանակաշրջանն էր, երբ վերջինս հավատում էր «իրեն շրջապատող բնության վրա «համակրական հմայության» միջոցով ներգործելու ընդունակությանը»:<sup>58</sup> Հավատալիքների, սնահավատությունների, ծեսերի ու արգելքների (տաբու) անվերջանալի շարքը, կապված բնական երևույթները, երկնային լուսատուները կառավարելու, իրեն ենթարկելու հետ, բխել են այն մտայնությունից, թե անձրև, քամի կամ լույս առաջացնող անհատն օժտված է նույնքան գերիզոր էներգիայով, որքան բնական այդ տարերքներն ու լուսատուները, որոնցից կախված էր իր կյանքը:

Հավատալիքի և առասպելի, առասպելի և ծեսի, ծեսի և խաղի փոխառնչությունները թեև բացահայտ չեն, բայց տիպաբանորեն և գործառույթի առումով դրանք նույնական են իրար և «միավորվում են դրանցում հավասարապես արտացոլված մի ընդհանուր կատեգորիայով՝ խաղով»<sup>59</sup> անմիջականորեն ժառանգվելով կենցաղից: Մենք հակված չենք նույնացնելու հայ ժողովրդական ծեսն ու խաղը, բայց ծիսական ու խաղային պայմանաձևերը, որոնք բնորոշ են եղել ժողովրդական տոնածիսական կենցաղին, ունեցել են միևնույն խորհրդապաշտական նշանակությունը, երբեմն համաձուլվել ու ընկալվել են որպես հմայական գործողություն:

Հայոց մեջ դեռևս հին և միջին դարերում *խաղ* բառն ընկալվել է իբրև *ցուցք*<sup>60</sup> (ուրախություն, խաղ, երգ, պար, կայթուն),<sup>61</sup> *ցուցանք* (հրեշ, տգեղ, այլանդակ, ցուցք, ցույց (ֆիզիկական արատ ունեցող), խաղք, խայտառակություն, ծաղր, ծանակ, նշավակ, ցուցարանք՝ ծաղրի առարկա,<sup>62</sup> պար, կաքավ, կայթ, կատակ, հանաք, ժամանց, զվարճություն, մրցություն),<sup>63</sup> *շէր*<sup>64</sup> (երգ, բանաստեղծություն),<sup>65</sup> *ծաղր*, *կատակ* (կատակ

<sup>58</sup> **Զ. Ֆրեզեր**, Ոսկե ճյուղը. Մոգության և կրոնի ուսումնասիրություն, Եր., 1989, էջ 843:

<sup>59</sup> Հմմտ. **Ա. Պետրոսյան**, Հայկական ավանդական դրամայի ակունքների շուրջ, ՊԲՀ, Եր., 2006, № 2, էջ 109:

<sup>60</sup> Միջնադարյան թատրոնի ակունքների և *ցուցքի*, *ցուցի* կամ *ցուցանքի*՝ որպես թատրոնի կամ թատերախաղային երևույթի մասին տե՛ս **Շ. Հովհաննիսյան**, Թատրոնը միջնադարյան Հայաստանում, Եր., 1978, էջ 106-143:

<sup>61</sup> **Շ. Աճառեան**, Հայերեն արմատական բառարան, հ. 4, Եր., 1926, էջ 464:

<sup>62</sup> **Մ. Սուքիասյան**, Հայոց լեզվի հոմանիշների բացատրական բառարան, Եր., 2009, էջ 1137:

<sup>63</sup> **Մ. Սուքիասյան**, Հայոց լեզվի հոմանիշների բառարան, Եր., 1967, էջ 253:

<sup>64</sup> **Ս. Մալխասեանց**, Հայերեն բացատրական բառարան, հ. 3, Եր., 1944, էջ 514:

<sup>65</sup> **Վ. Ուրիշեան**, Մեր արմատները նոր լույսի տակ, հ. 2, 1995-1998, էջ 98:

անող, ծաղրածու, միմոս,<sup>66</sup> ծաղրանք, խաղք, խայտառակ, հեգնանք, նշավակ, ծաղրու-  
ծանակ, այլան, այլանք, այլանում, ծաղանք, ծաղություն, թառանա, լաղ, ման (վիրա-  
վորանք), հանաք, զավեշտ, խնդալիք, տնագ, նան՝ երգիծանք, հումոր, ծիծաղ, քերչ,  
սարկազմ),<sup>67</sup> *պար* (շորջ, շրջան,<sup>68</sup> խումբ, շարք,<sup>69</sup> կայթ, կաքավ, պարանցիկ, պարա-  
հանդես,<sup>70</sup> հոյլք, ջոկ, շար),<sup>71</sup> *լարախաղացություն* (աչքակապություն,<sup>72</sup> լարագնաց, պա-  
րանախաղաց, ճոպանախաղաց, չվանախաղաց, լանգստի, փահլևան, քյանդրբագ, աչ-  
քակապ, ճարպիկ),<sup>73</sup> *թափրոն*<sup>74</sup> (*թափր՝* հանդէս, տեսարան, տեսլարան, թէատրոն,  
հանդիսատեսք),<sup>75</sup> իսկ ուշ միջնադարում՝ *երգ, փաղ*:<sup>76</sup>

Ժամանակակից ըմբռնմամբ *խաղ* բառն ընկալվում է որպես զվարճանալու կամ ու-  
րախանալու զբաղմունք, երեխաների գործունեություն՝ զբաղմունք, որը որևէ գործնական  
նպատակ չունի, իբրև խաղալու հերթ և իբրև թատերական ներկայացում:<sup>77</sup> Իսկ «ծես»  
հասկացողության տակ ենթադրվում է, որ այն տոնածիսական արարողություն է, ինչը  
սահմանվում է *ավանդույթով կամ քահանայապետական հրամանագրով*,<sup>78</sup> կամ հաստա-  
տուն գործունեության հետևողականությունն է, որն ունի արարողական բնույթ:<sup>79</sup> Ժողովր-  
դական ընկալմամբ ծեսը *աղաթն է, սովորույթը, ավանդությունը, ավանդածեսը*,<sup>80</sup> մի-  
ջին հայերենում՝ *ծեսը, կարգը, արարողությունը*:<sup>81</sup> Ծեսը նշանակում է *կարգ, բնության*  
*օրենք, կարգադրություն, կանոն, եկեղեցական ծես, սովորություն, բնություն, բարք*:<sup>82</sup>

Հետևելով *խաղ* և *ծես* բառերի հնացած ու այժմյան իմաստային նշանակություն-  
ներին՝ կարելի է մոտենալ խաղի և ծեսի համապարփակ իմաստներին՝ հեռու մնալով

<sup>66</sup> **Ս. Մալխասեանց**, Հայերէն բացատրական բառարան, հ.2, Եր., 1944, էջ 397:

<sup>67</sup> **Մ. Սուքիասյան**, Հայոց լեզվի հոմանիշների բացատրական բառարան, Եր., 2009, էջ 456:

<sup>68</sup> **Հ. Աճառեան**, Հայերեն արմատական բառարան, հ. 4, Եր., 1926, էջ 54:

<sup>69</sup> **Գ. Զահուկյան**, Հայերէն ստուգաբանական բառարան, ցուցակ 1, Եր., 2010, էջ 629:

<sup>70</sup> **Յ. Գայալեան**, Բառարան գանձարան հայերէն լեզուի, Գահիրէ, 1938, էջ 418:

<sup>71</sup> **Ռ. Ղազարեան**, Գրաբարի հոմանիշների բառարան, Անթիլիաս, 2006, էջ 585:

<sup>72</sup> **Ս. Մալխասեանց**, Հայերէն բացատրական բառարան, հ. 2, ցուցակ 1, Եր., 1944, էջ 186:

<sup>73</sup> **Մ. Սուքիասյան**, Հայոց լեզվի հոմանիշների բացատրական բառարան, Եր., 2009, էջ 380:

<sup>74</sup> **Հ. Աճառեան**, Հայերեն արմատական բառարան, հ. 2, Եր., 1926, էջ 319:

<sup>75</sup> **Ռ. Ղազարեան**, Գրաբարի հոմանիշների բառարան, Անթիլիաս, 2006, էջ 284:

<sup>76</sup> **Հ. Ավերիսյան, Ռ. Ղազարյան**, Միջին հայերենի բառարան, Եր., 2009, էջ 303: Սրա մասին մանրամասն տե՛ս **Հ. Հովհաննիսյան**, Թատրոնը միջնադարյան Հայաստանում, Եր., 1978, Կատակերգությունը որպես բարոյա-գեղագիտական ստորագություն և նրա առնչությունը միջնադարյան թատրոնի հետ, էջ 79-105:

<sup>77</sup> Ժամանակակից հայոց լեզվի բացատրական բառարան, հ. 2, Եր., 1972, էջ 466:

<sup>78</sup> Encyclopedia Britannica, <https://www.britannica.com/topic/ritual/Imitative#toc66243>, 05.06.2017, 13:50 am.

<sup>79</sup> **Պ. Ионин**, Социология культуры, М., 2004, с. 166.

<sup>80</sup> **Մ. Սուքիասյան**, Հայոց լեզվի հոմանիշների բացատրական բառարան, Եր., 2009, էջ 464:

<sup>81</sup> **Հ. Ավերիսյան, Ռ. Ղազարեան**, Միջին հայերենի բառարան, Եր., 2009, էջ 345:

<sup>82</sup> **Հ. Աճառեան**, Հայերեն արմատական բառարան, հ. 2, Եր., 1926, էջ 454:

զուտ լեզվաբանական քննությունից: *Խաղ* բառը հասկացվում է մեկ նշանակությամբ, այն է՝ *շարժում, դինամիկա*, որը համարժեք է *առաջխաղացում, ընթացք, զարգացում, մարմնի, դիրքի փոփոխություն, հուզմունք, գրգիռ, գործողություն*<sup>83</sup> բառերին, որոնք ևս իրենց գործառույթներով նույնական են խաղային արտահայտության տարբեր ձևերին: Իսկ ծեսին բնորոշ է կանոնակարգվածությունը: Սակայն էականը միայն խաղին կամ ծեսին տրված բնորոշումները չեն, որ տարբեր ժամանակներում տարբեր են եղել (թեև միջնորդվել են մեկը մյուսից), այլև ծեսից խաղ տանող ճանապարհը, որը ստիպում է մեզ երևույթներն ու բոլոր ժամանակների խաղային և ծիսային եզրույթներն ընդունել ու հասկանալ իրենց իմաստով ու գործառույթներով: Դժվար է ասել, թե նախաքրիստոնեական շրջանում ինչպես են բնորոշել խաղային գործողությունները կամ զբաղմունքները: Ուշագրավ են հայ միջնադարյան պատմիչների՝ խաղին տրված վկայությունները, իհարկե, ոչ այժմյան իմաստով ու նշանակությամբ:<sup>84</sup> Սակայն առասպելներն ու ծեսերը, որոնք ավանդվել են գրավոր և բանավոր ձևերով, վկայում են, որ խաղերի ծագման ակունքները կարելի է փնտրել առասպելական պատկերացումների (արևի, ցրի, կրակի, կենդանու պաշտամունք և այլն), ամուսնական ծեսերի, տնտեսական զբաղմունքների, ռազմական կյանքի և կենցաղավարության առանձին դրվագների մեջ:

Մեր կարծիքով վերը նշված երևույթների բացատրությունները կարելի է փնտրել հայ խաղային երանգավորում ունեցող ծեսերի մեջ:

Հայոց տոնաճիսական հմայական բնույթի խաղերի ձևավորումը տիպաբանական շարունակությունն է նախաքրիստոնեական որևէ ծեսի, ինչը հաստատվում է ժողովրդական-հավատալիքային մեր ունեցած տվյալներով: Դրանց լավագույն օրինակներից են հայոց մեջ տարբեր բնակավայրերում հայոց տոնացույցի ժամանակային-ծիսական տրամաբանությանը զուգահեռ՝ Նոր Տարուց մինչև Խաչվերաց, խաղային երանգավորմամբ կատարվելիք ծեսերը, ինչպես նաև առանձին դեպքերի՝ երաշտի ժամանակ անձրև բերելու նպատակով կատարվելիք շրջայցերը (խոսքը *Նուրիի* մասին է): Կարծում ենք, որ ծեսը որպես այդպիսին դադարում է ծես լինել այն ժամանակ, երբ կատա-

<sup>83</sup> **Է. Աղայան**, Արդի հայերենի բացատրական բառարան, հ. 2, Եր., 1976, էջ 1101:

<sup>84</sup> Խաղերի որոշակի նկարագիր է տալիս Ագաթանգեղոսը (*Ագաթանգեղայ* պատմութիւն հայոց, հ. I, գիրք II, Տիֆլիս 1909, էջ 24), իսկ պատմագիրներ Մովսես Խորենացին (*Մովսես Խորենացի*, Հայոց պատմություն, Երևան 1990, էջ 274), Փավստոս Բյուզանդը (*Փավստոս Բյուզանդ*, Պատմություն հայոց, Երևան 1968, էջ 94, 102) և Եղիշեն (*Եղիշեն*, Վարդանի և հայոց պատերազմի մասին, Եր., 1989, էջ 144) հաղորդել են որոշակի տեղեկություններ նաև հայոց նախարարական խաղերի, մրցումների վերաբերյալ (նախարարական խնջույքների ժամանակ խաղերի, երգերի, պարերի հորինման հիշատակությունների մասին տե՛ս նաև **Վ. Հացունի**, Ճաշեր եւ խնճոյք Հին Հայաստանի մեջ, Վենետիկ, Ս. Ղազար, 1912, էջ 255):

րողը կորցնում է հավատը դրա նկատմամբ: Ահա այստեղ է, որ հմայական-ծիսական գործողությունները վերաճում են հանդիսանքի, տեսարանի, պարահանդեսի, ի վերջո, ժողովրդական խաղային պայմանաձևերի և ձեռք բերում մի կարևոր՝ *նմանակելու* հատկանիշ (*ցո՛ւցք, տնա՛գ, թէպարո՛ն*):<sup>85</sup> Նուրի<sup>86</sup> խաղի օրինակով կարելի է տեսնել հավատալիք-առասպել-ծես-խաղ աստիճանական գործընթացի կամ խաղային տարրերի զարգացման դինամիկան: Նուրի (ճուլի, պուրպատիկին, խուճկուրուրիկ, շերեփ տիկնիկ և այլն) ծիսական տիկնիկի և ջրի պաշտամունքի կցորդումը հայտնի է թե՛ հայ հին ու նոր հավատալիքներից,<sup>87</sup> թե՛ ազգագրական<sup>88</sup> և այլ աղբյուրներից: Թե ով է Նուրին, Նարը կամ Ծովինարը հայոց հավատալիքներում ու հեքիաթներում, առասպելներում ու զրույցներում, կան որոշակի ուսումնասիրություններ,<sup>89</sup> իսկ թե ինչպես են Նուրիի գերնական հատկությունների հանդեպ հավատալիքներն ու ավանդազրույցները, նրան մարդկային հատկանիշների վերագրումը հիմք հանդիսացել անձրևաբեր խաղերի առաջացման համար, և առհասարակ թե, ինչպես է առասպելներից ու պատումներից կամ ծեսերից առաջանում խաղ կամ խաղային գործողություն, դժվար է ասել: Մինչ հավատալիքն ու առասպելը գործում են տոնածիսական միջավայրում, զարգանում ու փոփոխվում կատարողի աշխարհայացքին համահունչ, մանկական կենցաղ են ներթափանցում *երևույթի և էության միջև գոյություն ունեցող նմանությունների նույնացմամբ, անձն ու առարկան, առարկան ու նրա նշանը, իրն ու անունը, սկիզբն ու սկզբունքը միմյանցից հստակ չտարբերակելով ու համարժեքայնացմամբ*:<sup>90</sup> Նուրիի ծեսը կատարվել է Վարդավառին և հատուկ իրադրության՝ անձրև բերելու կամ կտրելու ժամանակ, սակայն

<sup>85</sup> Հմմտ. **Ա. Բայբուրն**, *отм. раб., стр. 22-23* (առաջին հերթին փոխվում է գործառության ուղղվածությունը, երկրորդ հերթին հայտնվում են հանդիսատեսներ, որոնք չկան ծեսում, երրորդ՝ առաջանում է իմպրովիզ անելու հնարավորություն, չորրորդ՝ փոխվում են փոխանցման մեխանիզմները. եթե ծեսը փոխանցվում է սերնդից սերունդ առանձին մասերի, շերտերի ուսուցմամբ, ապա խաղը՝ օրենքների օգնությամբ):

<sup>86</sup> **Գր. Ղափանցյանը** համարում է, որ Նուրին-ը առաջացել է Նարին-ից, այսինքն՝ նար-ից ին անցնելով, և Ծովինար ու Ծովիալ անվանաձևերում տեսնում է *ծովի+նար* և *ալ* վերջիններս համարելով ջրային ոգիների՝ նար, ալ անուններ (**Գր. Կոպանյան**, *Историко-лингвистические работы, II, Ер., 1975, с. 295-296, прим. 1*):

<sup>87</sup> **Ս. Հարությունյան**, Հին հայոց հավատալիքները, կրոնը, պաշտամունքն ու դիցարանը, Եր., 2001, էջ 9:

<sup>88</sup> **Գ. Սրունձրեանց**, Մանանայ, Կ. Պոլիս, 1876, էջ 113: **Ե. Լալայան**, Երկեր, հ. 2, Եր., 1988, էջ 156: **Ե. Լալաեան**, ԱՀ, 1896, Ջալալք, գիրք Ա, էջ 359-560: **Ա. Ղազիյան**, ՀԱԲ 15, Արցախ, Եր., 1983, էջ 156: **Սյր. Լիսիցյան**, Լեոնային Ղարաբաղի հայերը, ՀԱԲ 12, Եր., 1981, էջ 62 և այլն:

<sup>89</sup> **Ս. Աբեղյան**, «Վիշապներ» կոչված կոթողներն իբրև Աստղիկ-Դերկետո դիցուհու արձաններ, Եր., 1941, էջ 89-91: **Վ. Բրդյան**, Երկրագործական մշակույթը Հայաստանում, Եր., 1972, էջ 486-496: **Ս. Մկրտչյան**, Հայոց տոնածիսական մշակույթ, Եր., 2016, էջ 114-123: **Թ. Հայրապետյան**, Անձրևաբեր ու անձրևախափան ծեսերի երկհակադիր ընկալումների շուրջ, Եր., 2004, 3, էջ 217-227: **Ռ. Հովսեփյան**, Հայաստանի եզդիների «Բուկա բարանե» («Անձրևի հարս») և մյուս անձրևաբեր ծեսերը, Էջմիածին ամսագիր, Էջմիածին, 2017 Ա, էջ 114-146:

<sup>90</sup> Հմմտ. **Ս. Հարությունյան**, Հայ առասպելաբանություն, Բեյրութ, 2000, էջ 3:

ավելի ուշ *Նուրիի* ծեսը՝ երգը՝ որպես հմայական աղոթք, հմայական գործողությունը՝ շրջայցը, ջրով թրջվելը, բնամթերք հավաքելը կենցաղում «արժեզրկվելուց» հետո (հավատի պակաս) «արժեքավորվեցին» մանկական առօրյայում՝ ձեռք բերելով խաղային շեշտադրումներ: Ազգագրական աղբյուրներից պարզ է դառնում, որ արդեն XIX-րդ դարի II կեսում երեխաները եղել են և՛ որպես անձրևաբեր ծեսի մասնակից, և՛ որպես ծեսը վերարտադրող, նմանակող՝ խաղացող, թեև առավել վաղ ձևերում ծիսակարգի մասնակիցները եղել են տարեց և երիտասարդ կանայք: Այսպես՝ Վարդավառին Նուրի շրջենելու ծեսը, լինելով երկրագործական պաշտամունքների դրսևորման ձևերից, մեր օրերում էլ պահպանել է ջրի, աղբյուրների պաշտամունքի հետքերը՝ անկախ կատարման ժամանակից ու անհրաժեշտությունից. մեր դաշտային աշխատանքների ընթացքում գրանցվել են ծեսի տարբերակներ՝ սոսկ իբրև *խաղ* և *գրաղմունք*, որոնք, այնուամենայնիվ, պահպանել են «*եկեք անձրև բերենք*» բանաձևումը և երբեմն հենց այդպես էլ կոչվել են:<sup>91</sup>

Մինչև XX դարի վերջ հայոց տոնական կյանքն ուղեկցող սովորույթների ու հավատալիքների բազմազանությունը, ընդհանուր առմամբ, ունեցել է պաշտամունքային-խաղային երանգավորում, որոնց հիմքում նախաքրիստոնեական այս կամ այն աստվածությունը կամ իրադրությանը նվիրված պաշտամունքային ծեսերն են: Այսպես՝ հայոց մեջ մինչև XX դարի սկիզբ գոյատևած՝ Ամանորին՝ *գոտեկախի*<sup>92</sup> սովորությունը,<sup>93</sup> Ս. Ծննդյան տոնին՝ *կրկենու* հետ կապված արարողությունները,<sup>94</sup> Ջրօրհնեքը շնորհավորելու համար՝ գդալով որևէ պղնձի խփելը<sup>95</sup> կամ երիտասարդների՝ ձիերով ջուրը մտնելը (խաչը ջուրը գցելու ժամանակ), ապա հարուստների ճանապարհը կտրելը,<sup>96</sup> Ս. Սարգսին՝ երիտասարդության ապագան կանխագուշակող խաշիլի կամ հացի կտորներով արված գուշակությունները՝ դրված երդիկների վրա,<sup>97</sup> Տյառընդառաջին՝ տներից երի-

<sup>91</sup> **Հ. Ասատրյան**, ԴԱՆ 2012, Արտաշատ, գ. Բերքանուշ, բանասաց՝ Քամայան Տաթևիկ Միքայելի, ծնվ.՝ 1984 թ.:

<sup>92</sup> *Գոտեկախը* Ամանորին երեխաների՝ տան երդիկներից գոտի կախելու սովորությունն էր, երբ գոտու ծայրին կապված գուլպայի կամ տոպրակի մեջ տան անդամները դնում էին քաղցրավենիք, աղանդեր և այլն:

<sup>93</sup> **Ե. Շահագիս**, Նոր Նախիջևան, ԱՀ, գ. IX, էջ 7-8:

<sup>94</sup> **Ե. Լալայեան**, Ջանգեզուր, ԱՀ, գ. IV, էջ 106: **Ե. Լալայեան**, Սիսիան, ԱՀ, գ. 3, էջ 249:

<sup>95</sup> **Մ. Գրիգորյան** (Սպանդարյան), Ղարաբաղի ազգագրական նյութերը, ՀՀ ԳԱԱ ՀԱԻ ԱԲԱ, մաս I, տետր № 4, 1970-1971թթ., էջ 46-47:

<sup>96</sup> **Ե. Լալայեան**, Ջանգեզուր, ԱՀ, գ. IV, էջ 106-107:

<sup>97</sup> **Ե. Լալայեան**, Վարանդա, ԱՀ, 1898, գիրք Գ, № 1, էջ 340: **Քաջբերունի**, Հայկական սովորույթներ. Տոներ, Թիֆլիս, 1901, գիրք 7-8, էջ 120:

**Հ. Գյուլեցյան**, Գյումրիի ազգագրական ակնարկ, 1976, ՀՀ ԳԱԱ ՀԱԻ ԱԲԱ, 7/99, տ. 2, թ. 17, էջ 118-121:

տասարդների փայտ,<sup>98</sup> սնունդ<sup>99</sup> հավաքելու կամ կրակի վրայից թռչելու սովորությունը,<sup>100</sup> Ծաղկազարդին՝ ուռենու ճյուղեր եկեղեցի տանելու երիտասարդների սովորությունը, որպեսզի քահանան օրհնի<sup>101</sup> և այլն, ունեն նախաքրիստոնեական արմատներ: Ծաղկազարդին հենց եկեղեցում աղջկան նշանելու, ինչպես նաև առողջանալու նպատակով ուռենու ճյուղերով միմյանց հարվածելու<sup>102</sup> կամ երիտասարդի կողմից իր նշանածի մեջքին հարվածելու սովորությունը<sup>103</sup> ևս կրում է ծիսապաշտամունքային տարրեր և ունի խաղային երանգավորում:

Ամանորին գոտեկախի սովորությունը հավանաբար կապված է նախնադարյան հասարակության մեջ հասակակիցների ընկերակցությունների առկայության և միության անդամների համար սննդամթերքի հավաքման հետ:<sup>104</sup> Տյառնընդառաջին տներից երիտասարդների՝ փայտ կամ *սննդամթերք հավաքելը*<sup>105</sup> ևս հավանաբար կրում է տոհմացեղային հասարակության սովորության տարրեր՝ հասակակիցների միությանն օգնելու միտումով:<sup>106</sup> Իսկ կրակի վրայից թռչելու սովորությունը, ինչպես գիտենք, կապված է հայոց նախաքրիստոնեական ընկալումներից մեկի՝ արևապաշտության հետ: Արևի պաշտամունքի վերապրուկ կարելի է համարել հայոց մեջ մինչև մեր օրերը կենցաղավարող, արևը խորհրդանշող շրջանածն խաղերը («*Փոքրիկ օրհորդիկը*»):<sup>107</sup>

Ջրօրհնեքին երիտասարդների ջուրը մտնելը, որը նույնն է թե սրբազան ջրերում լվացվելը, ջրի պաշտամունքի ակնհայտ արձագանքներ են: Պղնձին երկաթով խփելը կարելի է դիտարկել որպես չարխափան կանխարգելիչ ծեսերի մնացուկներ:

Ս. Ծննդյան կրկենին, տարեհացը, փուռնիկը և այլն, կամ Ս. Սարգսի փոխինդը, աղի բլիթը երդիկներին՝ որպես թռչունների բաժին դնելը, դրանցով կատարվելիք գուշակությունները մեզ հիշեցնում են տնտեսական տարվա առատությունն ու բարեկեցու-

<sup>98</sup> **Կ. Գաբրիկեան**, Բառգիրք սեբաստահայ գաւառալեզուի, Երուսաղեմ, 1952, էջ 528:

<sup>99</sup> **Հ. Բաղդասարյան**, Հին գյուղական հարսանիքի ծեսերն ու սովորությունները (Կարսի գյուղեր), ՀՀ Ազգագրության թանգարանի արխիվ, № 100, ձ. 162:

<sup>100</sup> **Մ. Գրիգորյան** (Սպանդարյան), նշվ. աշխ., ՀՀ ԳԱԱ ՀԱԻ ԱԲԱ, 19, մաս II, տետր II, էջ 5-6: **Վ. Բղոյան**, Երկրագործական մշակույթը Հայաստանում, Եր., 1972, էջ 446:

<sup>101</sup> **Ե. Լալայեան**, Բորչալու, ԱՀ, գ. X, էջ 260:

<sup>102</sup> **Ե. Լալայեան**, Ջաւախք, ԱՀ, Թիֆլիս, 1897, գիրք Բ, էջ 268:

<sup>103</sup> **Մ. Գրիգորյան** (Սպանդարյան), նշվ. աշխ., մաս I, տետր IV, էջ 48-49:

<sup>104</sup> Հմմտ. **Վ. Բղոյան**, Հայ ժողովրդական խաղեր, հ. I, էջ 23-24:

<sup>105</sup> Արևմտյան Հայաստանի գյուղերում յուրաքանչյուր տոնի ժամանակ սննդամթերքի նմանօրինակ հավաքման օրինակները ամփոփ տվել է Վ. Բղոյանը (տե՛ս **Վ. Բղոյան**, նույն տեղը, էջ 24):

<sup>106</sup> **Վ. Բղոյան**, նույն տեղում, էջ 24:

<sup>107</sup> Տե՛ս «Իգական սեռին բնորոշ խաղեր» ենթագլուխը:



թյունը շահելու, հացի ոգուն մատուցված նախաքրիստոնեական ծես-գոհաբերությունները:

Ծաղկազարդին ուռենու ճյուղերով հմայական գործողություններն ու շրխականների գործածությունը, ըստ Վ. Բդոյանի, միտված են եղել պատանեկությունից երիտասարդության շարքերն անցնելու նախաամուսնական սովորությունների և օրենքների կատարմանը,<sup>108</sup> ավելին՝ Ծաղկազարդին «ճոռան-ճչանակ-կարկաչա-ճոճանակ ածելու պատանեկան խաղերը հիմնովին կապված են մահվան և հարության գաղափարի հետ»,<sup>109</sup> բնության մեռնող և հառնող աստվածության հետ:

Առհասարակ, նախաքրիստոնեական աստվածություններին, կրակին, ջրին կամ երկրագործական աշխատանքներին նվիրված հմայական բոլոր ծեսերն արդեն XIX դարի վերջին և XX դարի սկզբին ունեցել են խաղային երանգավորում, որոնք ժողովրդի կողմից ընկալվել և կատարվել են որպես ծիսական-հմայական գործողություն, երբեմն նաև՝ խաղ. անձրև բերելու նպատակով խաղային երանգավորմամբ ժողովրդական արարողություններից են նաև ջրի հունին հակառակ վար անելը (Զանգեզուրում Բարեկենդանին «20-30 կանայք տղամարդու շորեր են հագնում, փափախներ ծածկում, և ապա գիւղի ձորակում մի գութանի լծուելով՝ վար են անում: Բազմութիւնը հաւաքուած զուարճանում է և խրախուսում»:<sup>110</sup> Գանձակում երկու կին տղամարդու շորեր հագած մտել են գետը ու վարել ընթացքին հակառակ:<sup>111</sup> Նոր Բայազետում լծվում էին չորս այրի կամ ամուլ կանայք. մաճկալը տղամարդու շորեր էր հագնում և վարում գրեթե չորացած գետի հունը.<sup>112</sup> նմանատիպ գործողություններ առկա են նաև այլ շրջաններում),<sup>113</sup> էշի վրա նստած երեցկնոջը թրջելը,<sup>114</sup> իսկ անձրև կտրելու ծես-արարողություններից՝ թոնրի խաչերկաթը անձրևի տակ դնելը, անձրևի, ամպերի գոռոցի կամ կարկուտի ժամանակ՝ աղով գետնին խաչ պատկերելը, գորտին մեջքի վրա պառկեցնելը և այլն, որոնք ունե-

<sup>108</sup> Վ. Բդոյան, նշվ. աշխ., էջ 40:

<sup>109</sup> Անդ, էջ 42:

<sup>110</sup> Ե. Լալաեան, ԱՀ, գ. IV, էջ 107:

<sup>111</sup> Ե. Լալաեան, ԱՀ, գ. VI, էջ 347:

Խորհրդանշական է նաև սեռերի ծիսական սեռափոխության հանգամանքը տարվա հենց այս շրջափուլում՝ Բարեկենդանին (այդ մասին մանրամասն տե՛ս **Լ. Սիմոնյան**, Տոմարային ծիսաշար, հ. 2, Եր., Ծիսական սեռափոխություն, էջ 105-109):

<sup>112</sup> Ե. Լալաեան, ԱՀ, գ. XVII, էջ 96:

<sup>113</sup> Արձագանք, 1889, N 20:

<sup>114</sup> Վ. Բդոյան, Երկրագործական մշակույթը Հայաստանում, Եր., 1972, էջ 489:

ցել են հմայական նշանակություն:<sup>115</sup>

Թերևս ամենախորհրդանշական, թատերականացված, ծիսական ու դրամատիկական գործողություններով հարուստ ժողովրդական խաղերից է «խան-փաշան», որի դիմակավորման, զգեստավորման և գլխի հարդարանքի ձևերից արդեն իսկ երևում է, որ դրա գործառույթը ոչ միայն որևէ կարևոր իրադարձության կամ տոտեմ-նախնիների, հերոսների գործունեության առանձին դրվագների ներկայացումն էր, այլև դրանց պահպանումը և խաղային ուսուցման միջոցով փոխանցումը հաջորդ սերունդներին: Խաղերը կատարվել են մեռնող ու հառնող բնության սահմանին՝ Բարեկենդանին, և բնական է, արտահայտում են հնի ու նորի հակադրամիասնությունը և պայքարը: Վ. Բոդյանն իրավացիորեն խան-փաշաների գլխի հարդարանքների, հանդերձանքի՝ մորթիների, թռչունների փետուրների, կենդանիների ոսկորների մեջ տեսնում է տոտեմների կամ նախնիների պաշտամունքի տարրեր:<sup>116</sup> Իսկ խաղում դիմակավոր երիտասարդների ու երեխաների ակտիվ ներգրավվածությունը կապում է «պատանեկությունից տղաներին տղամարդկանց դասը անցկացնելու ազապների միությունների ծեսերի հետ»:<sup>117</sup>

Վարդանանց տոնը ևս, լինելով Բարեկենդանի խրախճանքային ծիսահամալիրի գլխավոր բաղադրիչ, մեծ մասամբ ուներ խաղային ուրախ երանգավորում,<sup>118</sup> իսկ կատարվելիք խաղերը կրում էին Վարդանանց ճակատամարտի արձագանքներ՝ «*Կառնավալը Ախալցխիսեում*», «*Բերդախաղ*», «*Ծաղրախաղ Խաքանի հասցեին*»:<sup>119</sup>

Առասպելները, ժողովրդական հավատալիքները և խաղային երանգավորմամբ հմայական գործողությունները միակցված են և սերտորեն կապված տոնական համալիրի մեջ առկա հմայական գործողությունների ու խաղերի հետ, որոնք «կատարում են անձնական, ընտանեկան և տնտեսական հաջողությունները խորհրդանշող ու ակնկալող գործառույթ»:<sup>120</sup>

<sup>115</sup> **Հ. Ասադրյան**, ԴԱՆ 2009, ՀՀ Արարատի մարզ, ք. Արտաշատ: ԴԱՆ 2010, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, ք. Գավառ: ԴԱՆ 2011, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, ք. Մարտունի: ԴԱՆ 2012, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Աշտարակ: ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ:

<sup>116</sup> **Վ. Բոդյան**, Հայ ժողովրդական խաղեր, հ. 1, էջ 38:

<sup>117</sup> Անդ, էջ 39:

<sup>118</sup> **Ս. Մկրտչյան**, Հայոց տոնածիսական մշակույթ, Երևան, 2016, էջ 60:

<sup>119</sup> **Վ. Բոդյան**, նշվ. աշխ., հ. 1, էջ 68-72:

<sup>120</sup> **Ս. Մկրտչյան**, Հայոց տոնական համակարգի էթնոմշակութային առանձնահատկությունները (ավանդույթ և արդիականություն), դոկտորական ատենախոսություն, Երևան 2011, էջ 28:

Ի վերջո, ելնելով վերը բերված բնութագրումներից, կարելի է ասել, որ ծեսին բնորոշ են կարգուկանոնը, թատերայնությունը, ճշտությունը, լրջությունը, իսկ խաղին՝ ոչ միայն կարգուկանոնը, այլև մրցումը, տարերայնությունը, հորինումը (*հմայրովիզ*), ազատությունը, երբեմն նաև՝ թատերայնությունը:<sup>121</sup> Այսպիսով՝ ծեսի և խաղի ընդհանրությունը կարգուկանոնն է,<sup>122</sup> և երկու դեպքում էլ կանոններին ենթարկվելը կատարվում է ամենայն լրջությամբ, թեև ժողովրդական գիտակցության մեջ խաղին վերաբերվում են ոչ այնքան լուրջ:<sup>123</sup> Ժողովրդական լեզվամտածողության մեջ *խաղ* երևույթը կամ խաղի ընթացքը պատկերացվում է հետևյալ կերպ՝ *աղմուկ, իրարանցում, շարժում, դիմակավորում, ազատություն, ժամանակի կարգավորում* և այլն:

Այն գործողությունը, որին կատարողը վերաբերվում է ամենայն լրջությամբ (հավատում է իր արածին կամ սպասելիքներին), կատարվում է հանուն ինչ-որ բանի (նյութական, շոշափելի), հանուն օգուտի, ծես է՝ միջնորդված հավատալիքով:<sup>124</sup> Իսկ այն գործողությունը, որն իրականանում է հանուն որակական գնահատականի, խաղ է, որը կարող է իրականանալ նաև ոչ հանուն նյութական օգուտի, այլ հանուն զվարճանքի, ինքն իր համար՝ ազատ ու ինքնաբուխ՝ չկրելով որևէ նյութական նպատակ: Այստեղ ուշադրության են արժանի խաղին տրված ժամանակակից բնորոշումները, թե խաղը դիտվում է իբրև *զվարճության կամ ուրախ զբաղմունք կամ երեխաների գործունեություն՝ զբաղմունք, որը որևէ գործնական նպատակ չունի*: Սա իր մեջ կրում է խաղի՝ միջնադարյան էությունը բնութագրող առաջին հատկանիշը՝ *ցուցքը* (ուրախություն, խաղ, երգ, պար, կայթուն, որը նույնպես չունի որևէ գործնական նպատակ, ինքնաբուխ է և կատարվում է հանուն զվարճանքի): Այն խաղերը, որոնք հետապնդում են որոշակի նպատակ՝ նյութական օգուտ,<sup>125</sup> մոտ են ծիսական գործողություններին և դրանով իսկ

<sup>121</sup> Կերպարային կամ դերային խաղերը, օրինակ՝ Բարեկենդանի «Սուրյիկ հարսանիք» խաղը, որտեղ կա հարս, փեսա, քավոր, քահանա և այլն:

<sup>122</sup> Հմմտ. **A. Բայծըրս**, օտմ. բաժ., սրբ. 23. (ծեսում գոյություն չունի այլընտրանքային վարք, փեսան հարսանիքում փեսա է, որը դեր չէ, իսկ եթե դեր էլ է, ապա միակ հնարավորը: Երկրորդ պլանը, դերը և ընտրության հնարավորությունը հայտնվում է միայն այն դեպքում, երբ ծեսը չի ապրվում, այլ խաղացվում է: Այդ ժամանակ գործ ունենք ոչ թե ծեսի, այլ խաղի հետ):

<sup>123</sup> *Խաղ-լրջություն* հակադրության մասին մանրամասն տե՛ս **Յ. Հայզինգս**, Homo ludens, Մշակույթի խաղային տարրի սահմանման փորձ, Եր., 2007, էջ 13-19:

<sup>124</sup> Այդպիսի գործողություններից են, օրինակ, անձրևաբեր ծեսերի շարքը՝ *Նուրի պարտելը, գորտին մեջքի վրա պտուկեցնելը*, կամ անձրև կտրելու գործողությունը՝ *թոնրի խաչերկաթը անձրևի փակ դնելը* և այլն, որոնք խաղային երանգավորմամբ ծիսական գործողություններ են, բայց ժողովրդի մեջ ընկալվում են որպես խաղ և արտահայտում են *ծեսի*՝ թերևս միայն *հանդես* կամ *հանդիսակարգ* (**Ա. Սուքիասյան**, Հայոց լեզվի հոմանիշների բառարան, Երևան, 1967, էջ 286) էությունը:

<sup>125</sup> Օրինակ՝ կրկեսային բնույթի խաղերը՝ *մենամարտերը, աքլորակոհվները* և այլն:

նույնացվում են, և այս պարագայում խաղային գործողությունը, ունենալով ծեսը նմանակելու հատկություն, ընկալվում է իբրև ծիսական վերարտադրություն, ինչը բնորոշ է հենց ծեսին: Ի վերջո, ծեսի և խաղի ամենատարբերակիչ գիծը կարելի է համարել *պատահականության սկզբունքը*: Խաղի մեջ այն կարող է կրել շրջադարձային նշանակություն, որոշել խաղի ելքը, իսկ ծեսի մեջ դա բացառված է: Ուստի՝ մենք ընդունում ենք խաղը ծեսից տարբերակող ամենաբնորոշ սկզբունքը՝ պատահականությունը, որպես ելակետ:

Հայոց մեջ տարվա ընթացքում տնտեսական աշխատանքների հետ կապված անցումային շրջանները իմաստավորվել են պարբերաբար կատարվող խաղային երանգավորմամբ հմայական արարողություններով, որոնք ուղղված են եղել ապահովելու բնության զարթոնքն ու մարդկության սերնդաճը: Նմանատիպ գործողությունների շրջանը կազմում է Ամանորից մինչև Խաչվերացն ընկած ժամանակահատվածը:

Աշխատանքը բաղկացած է ներածությունից, երկու գլխից, եզրակացություններից, հապավումների, օգտագործված սկզբնաղբյուրների ու գրականության ցանկերից և հավելվածից:

Ներածական մասում տրված են թեմայի արդիականության հիմնավորումը, նպատակը, խնդիրները, օգտագործված սկզբնաղբյուրների և գրականության տեսությունը, ատենախոսության մեթոդաբանական հիմքը, գործնական-կիրառական նշանակությունը և կառուցվածքը:

Առաջին գլուխը («Հայոց ավանդական կենցաղում տարածված խաղերի սոցիալ-մշակութային բնութագիրը. (XIX-XX դ. սկիզբ)») բաղկացած է չորսը ենթագլխից: Այստեղ ներկայացված է հայոց ավանդական կենցաղում առկա խաղային համալիրի գրեթե ամբողջական պատկերը: Մշակութային այդ երևույթը վերլուծել ենք ամենատարբեր տեսանկյուններով՝ սկսած կանոններից, պատիժներից, ընդհուպ մինչև կազմակերպիչ-ղեկավարները, մասնակիցների սոցիալական բնութագիրն ու հավատալիքները:

Երկրորդ գլուխը («Հայոց խաղային մշակույթի փոփոխությունները վերջին հարյուրամյակում». XX-XXI դ. սկիզբ) բաղկացած է յոթը ենթագլխից և, ըստ էության, իրենից ներկայացնում է ավանդականի և արդիականի համադրական վերլուծություն, քանի որ առաջադրված խնդիրների նշանակալից մասն օբյեկտիվորեն ունի համեմա-

տական բնույթ և ընդգրկում է ողջ խորհրդային ու նորագույն շրջանը, որոնց վերաբերյալ տեղեկությունները մինչ այսօր շատ սակավ են:

Այստեղ քննարկվել են արդիական նշանակություն ունեցող հետևյալ հիմնախնդիրները կամ երևույթները՝ խորհրդային և հետխորհրդային փուլերի արտացոլումները հայոց խաղային մշակույթում, հաշվերգը որպես խաղի սկիզբ, խաղի կազմակերպիչներ՝ ավագներ, կանոնների խախտումներ ու հետևանքներ, խաղերի առանձնահատկություններն ըստ մասնակիցների սեռա-տարիքային հատկանիշների, խաղը որպես ֆիզիկական և մտավոր դաստիարակության գործոն, այլէթնիկական խաղերի ներթափանցումը հայկական միջավայր, համակարգչային խաղեր:

Այս մասում ուսումնասիրվել են ժամանակակից խաղերի այլէթնիկական զարգացումները, համակարգչային խաղերի դրական և բացասական ազդեցությունները:

Ատենախոսության եզրակացություններում տրված են հայոց խաղային մշակույթի ուսումնասիրության մեր կողմից արված եզրահանգումները:

Հավելվածը ներկայացված է բովանդակային հետևյալ կառուցվածքով՝ 1. Խաղային եզրույթների բառարան, 2. Բանասացների ցանկ, 3. Հետազոտված մարզերի և բնակավայրերի ցանկ, 4. Տերմինոգ. ավանդական սյուժեով համակարգչային խաղի մշակման փորձ-առաջարկ:

## ԳԼՈՒԽ ԱՌԱՋԻՆ

### ՀԱՅՈՑ ԱՎԱՆԴԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ԸՆԴՀԱՆՈՒՐ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ (XIX-XX Դ. ՍԿԻՉԲ)

#### 1. Խաղի կանոններ

Ավանդական խաղերն ունեն կառուցվածքային հետևյալ համալիրը՝ խաղի կազմակերպում, ժամանակ, դեկավար, ավագ, մասնավորապես՝ մրցութային որոշակի կանոններ և այլն:

Մեր ուսումնասիրությունները ցույց են տալիս, որ խաղի կազմակերպման նախապայմանները հետևյալներն են.

*Խաղի կազմակերպման վայր.*

Խաղի իրականացման համար կարևորը խաղատեղն էր, և, ելնելով խաղի բնույթից, խաղի համար կարող էր ընտրվել ընդարձակ և ոչ ընդարձակ վայր՝ բնակավայրից դուրս՝ դաշտ, կալ, ամառանոց-յայլաներ կամ բնակավայրի ներսում՝ եկեղեցու բակ, հրապարակներ, գյուղական կտուրներ, օդաներ:

*Խաղի ժամանակ.*

Խաղը չունի ժամանակային սահմանափակում: Խաղում էին ամբողջ տարվա ընթացքում: Կային խաղեր, որոնք խաղում էին հենց ձմռանը՝ «Ձնագնդի», «Սահնակ քշել» (դրսի խաղեր), «Կարտ», «Դամա» (սենյակային խաղեր): Դրսում չէին խաղում միայն անձրևի ժամանակ: Սակայն խաղերի ծավալման հիմնական շրջանը վաղ գարունն ու ուշ աշունն էր:

Ավագ սերունդը հիմնականում խաղացել է աշխատանքներից ազատ ժամանակ:

*Երկու մրցող խմբեր կամ անհատներ*

*Խաղի կազմակերպում.*

Խաղը սկսում էին խաղալ, երբ հավաքվածներից մեկն ասում էր՝ «եկեք խաղանք». դա հատուկ ծրագրված չէր և կարող էր կազմակերպվել հանպատրաստից: Մեծահասակները երբեմն նախապես պայմանավորվում էին որևէ խաղի համար:

*Խմբի ավագ.*

• Խմբի ավագը հետևում էր իր թիմակիցների խաղին և նրանց հաջողությանը: Թիմի ավագի դերակատարումն այն էր, որ կատարեր խաղակիցների ճիշտ ընտրություն<sup>126</sup> և ապահովեր իր թիմի հաղթանակը: Կար ընդհանուր վերահսկիչ, որին անվանում ենք *ղեկավար*: Դրանք տարիքով առավել մեծերն են կամ ավագները: Վերջիններս խաղերը կազմակերպում էին խաղացողներին սովորեցնելու, դաստիարակելու նկատառումներով, իսկ իրենք հանդես էին գալիս որպես հանդիսատես: Այդպիսիք էին ձիախաղերի, ըմբշամարտերի և այլ մրցումային խաղերի ժամանակ ակտիվ դերակատարություն ունեցողները, ովքեր հետևում էին մրցման կանոններին: Նրանք հետևում էին, որ խաղն ընթանար առանց կռվի և ցուցումներ էին տալիս թիմի ավագներին: Օրինակ՝ Բարեկենդանի «*Խան-փաշա*» խաղի ժամանակ եղել են խաղը կազմակերպողներ՝ ղեկավարներ (Շարանենց Խաչոն և այլք), ովքեր հետևել են խաղի կազմակերպման ընթացքին և ղեկավարել երկու թիմերի հարձակումները:

Տարիքային բոլոր խմբերի խաղերում գործել են ընդունված կանոններ և դրանց խախտումների չափորոշիչներ: Խաղերին և կանոններին անդրադարձել են միջնադարյան շատ հեղինակներ:

Հովհան Գ. Օձնեցու «Կանոնագիրք Հայոց»-ում,<sup>127</sup> Մխիթար Գոշի<sup>128</sup> ու Սմբատ Սպարապետի<sup>129</sup> դատաստանագրքերում և այլ կանոնագրքերում հանդիպում ենք խաղացողների խաղային վարքը կարգավորելու չափորոշիչներ: Օրինակ՝ խաղալիս որևէ մեկին վնասելու դեպքում մանուկներին պատժելու վերաբերյալ օրենքները, ըստ Մխիթար Գոշի, վերաբերում են հետևյալ երեք տարիքային խմբերին՝ պատիժներ 12 տարեկանից բարձր, 11 տարեկան կամ 10 ու կես և 10 տարեկանից փոքր երեխաների համար:

Առաջին տարիքային խմբի համար սահմանված է մեկ ամբողջական տույժ, իմա՝ այդ տարիքի երեխաները պատիժը պետք է կրեն որպես չափահաս անձ և եթե կոտրվածք են պատճառել, բժշկի վարձը պետք է վճարեն. «Յորժամ մանկունք ի խաղս

<sup>126</sup> Յուրաքանչյուր թիմի ավագ ընտրում էր ճարպիկ և լավ խաղացողներին, և քանի որ այդ ընտրությունը կատարվում էր հաջորդաբար (*կանչում էին* խաղակիցներին), թիմերն ունենում էին հավասար ուժեր:

<sup>127</sup> Կանոնագիրք Հայոց (աշխատասիրությամբ՝ Վ. Հակոբյանի), հ. 1, 1964, էջ 535:

<sup>128</sup> **Մխիթար Գոշ**, Դատաստանագիրք Հայոց: Իրաւաբանական հետազոտութիւնք հանդերձ ծանօթութեամբք, Վաղարշապատ, 1880:

<sup>129</sup> **Ա. Գալստյան**, Սմբատ Սպարապետ, Եր., 1961, 179 էջ:

զմիմեանս վնասիցեն, թէ պատահմամբ իցէ եւ թէ ցասմամբ, որ կոտորեաց՝ պարտ է տալ զվարձս բժշկացն եւ զխափանման բանիցն, եւ թէ ոչ բժշկի՝ զգինս զգայութեանցն, եւ թէ մեռանի՝ զգինն արեան»։ Երկրորդ տարիքային խմբի երեխաները պատիժը կրում են կիսով չափ, իսկ երրորդները՝ մեկ երրորդով։ Մխիթար Գոշը նշում է. «Յորժամ մանկունք ի խաղս զմիմեանս վնասիցեն, թէ պատահմամբ իցէ եւ թէ ցասմամբ, այդոքիկ քնեալ լիցին, նմանապէս եւ ի սպանութիւնս եւ ամքն նման սպանութեանն, եւ ի զգայութիւնս համեմատեալ տուգանքն լիցի եւ զխափանածոյն եւ զբժշկութեանն տուգանեսցի»։

Առաջին տարիքային խմբի համար սահմանված է մեկ ամբողջական տույժ, իմա՝ այդ տարիքի երեխաները պատիժը պետք է կրեն որպէս չափահաս անձ և եթէ կոտորվածք են պատճառել, բժշկի վարձը պետք է վճարեն. «Յորժամ մանկունք ի խաղս զմիմեանս վնասիցեն, թէ պատահմամբ իցէ եւ թէ ցասմամբ, որ կոտորեաց՝ պարտ է տալ զվարձս բժշկացն եւ զխափանման բանիցն, եւ թէ ոչ բժշկի՝ զգինս զգայութեանցն, եւ թէ մեռանի՝ զգինն արեան»<sup>130</sup> Երկրորդ տարիքային խմբի երեխաները պատիժը կրում են կիսով չափ, իսկ երրորդները՝ մեկ երրորդով։ Մխիթար Գոշը նշում է. «Յորժամ մանկունք ի խաղս զմիմեանս վնասիցեն, թէ պատահմամբ իցէ եւ թէ ցասմամբ, այդոքիկ քնեալ լիցին, նմանապէս եւ ի սպանութիւնս եւ ամքն նման սպանութեանն, եւ ի զգայութիւնս համեմատեալ տուգանքն լիցի եւ զխափանածոյն եւ զբժշկութեանն տուգանեսցի»<sup>131</sup>։

Մեկ այլ առիթով Մխիթար Գոշը նշում է, որ եթէ խաղի մեջ կենդանուն խրտնեցնելու ժամանակ մարդն ընկնի ու վնասվի կամ մեռնի, դարձյալ պիտի արյան գինը տա։

Նշվում է նաև, որ եթէ արարքը անողը չափահաս է, դատաստանը ևս նույնն է, որովհետև նման արարքը ոչ թէ խաղի, այլ զարհուրանքի է արժանի, սակայն ներվում է ըստ աշխարհի սովորության և վնասի կեսն է հատուցում... իսկ եթէ երեխա է լինում, նախ հաշվի է առնվում տարիքը ....և ըստ այդմ դատվում. «Ապա թէ ընդ խաղ իցէ, նոյն լիցի դատաստան, զի ոչ խաղալ այլ զարհուրել արժան էր, սակայն ներեսցի վասն սովորութեան աշխարհի՝ մինչ ի կեսն հատուցանել եւ կամ յերիցն մի լիցի... Իսկ թէ մանուկ իցէ, տեսցի հասակն, որպէս յառաջագոյն գրեալն է, եւ այնպէս դատեսցի»<sup>132</sup>։

<sup>130</sup> *Մխիթար Գոշ*, նշվ. աշխ., Յաղագս դատաստանաց մանկաց եթէ ի խաղս զմիմեանս խեղիցեն, կամ բեկիցեն, կամ խլիցեն ի զգայութեանց, էջ 148:

<sup>131</sup> Անդ:

<sup>132</sup> *Մխիթար Գոշ*, նշվ. աշխ., Յաղագս դատաստանաց վնասողաց զկենդանիս ի հանել զնոսա ի վնասե եւ կամ ոչ, էջ 202-203:



Եթե պատահամբ ջրում խաղալիս՝ միմյանց սպանեն, հանգամանքները պետք է հաշվի առնեն. «Ի ջուրս լողալով մանկունք զմիմեանս հեղձուցանիցեն, տեսանելով քննեցեն -եթէ պարզամտաբար ի խաղս եւ թէ ցասուցեալ քինու, կամ իւրովի դիմեալ ի խորս եւ անկար ի բերել արտաքս այլոց: Այդոքիկ քննեալ համեմատիցի ընդ սպանութեան ամբն եւ այնպէս վճիռն տացի իրաւամբք»:<sup>133</sup>

Այս օրենքները որքան էլ կանոնիկ են, սահմանված, ժողովրդի մեջ ընկալվել են որպես «չգրված օրենքներ», թեև «Կանոնագիրք Հայոց»-ը մինչև XX դ. 1920-ականները կիրառվել է Հայաստանում և հայկական գաղթավայրերում:<sup>134</sup> Խաղում պարտված խմբի կամ անհատի համար սահմանված պատիժները, ընդունված խաղի կանոնները ավանդական հասարակարգում դիտարկվել են որպես «չգրված», բայց ընդունելի, որից թեթևակի շեղումը առիթ է մեկ այլ «չգրված պատժի», քանի որ խաղի ժամանակ կանոններին հետևելը պարտադիր էր: Յուրաքանչյուր խաղացող գիտեր, որ խաղի արդյունքը վիճարկելը համարվում էր անպատվաբեր: Հաղթողի պատիվը և պարտվողի պատիժն ունեին պայմանական բնույթ:

Կանոնները խախտողը տարբեր շրջաններում անվանվում էր տարբեր կերպ՝ *հարամ*, *դաղալ*, *ջղզություն անող* և այլն, որին *ործիկ*, *ոռձեժ*, *տրռշ* (ոտքով հետույքին խփել)<sup>135</sup> կամ *զըխկ էին անում* (բռնում էին ոտքերից ու գլխից, բարձրացնում էին և մեջքը մի քանի անգամ գետնին խփում),<sup>136</sup> *խզըզում*<sup>137</sup> (կսմթում), *ոռըռուք*<sup>138</sup> կամ *գլխից մի մազ էին պոկում*:<sup>139</sup> Ընդ որում, եթե պատժվողը տղա է եղել, *զըխկ են արել*, իսկ եթե աղջիկ՝ կիրառել են ավելի մեղմ պատիժ:<sup>140</sup>

Կանոններով խաղալ նախ և առաջ նշանակում էր հաշվի առնել խաղի կառուցվածքն ու հնարավորությունները: Օրինակ՝ «*Լախտի*» խաղի ժամանակ կանոնը հետևյալն էր՝ խփել միայն ոտքերին, «*Պախկվոցի*» խաղի ժամանակ՝ աչքերը փակելիս ծածուկ չնայել և այլն՝ հավատարիմ մնալով նախապես «ամրագրած» «դաղալություն անել

<sup>133</sup> *Մխիթար Գոշ*, նշվ. աշխ., Յաղագս դատաստանաց եթէ ի ջուրս զմիմեանս վնասիցեն մանկունքն, էջ 149:

<sup>134</sup> Կանոնագիրք հայոց, «Քրիստոնյա Հայաստան» հանրագիտարան, Երևան, 2002, էջ 474:

<sup>135</sup> *Տ. Չիթունի*, Արեւելեան խաղաշխարհի, Տոհմիկ խաղեր և ժամանցներ, Կ. Պոլիս, 1919, էջ 13:

<sup>136</sup> *Ե. Լալայան*, ՀՊԹ ԱԱ, 71/26, տպագիր, էջ 93:

<sup>137</sup> Անդ., էջ 92:

<sup>138</sup> *Վ. Բդոյան*, նշվ. աշխ., հ. III, №144, էջ 56:

<sup>139</sup> *Վ. Բդոյան*, նշվ. աշխ., հ. III, № 147, էջ 57:

<sup>140</sup> Անդ.:

չկա» արտահայտությանը: Խաղի կանոնների խախտումները «կասեցվում էր» հակա-  
ռակորդ թիմի ավագի կողմից՝ ասելով թե՛ «օյին չի»:

Խաղի մեջ խմբի ավագ էր դառնում տարիքով մեծը, առավել հարգվածը, ճարպիկը,  
որին տարբեր շրջաններում անվանել են՝ *մեր, պապ, բաշ* (գլուխ, գլխավոր),<sup>141</sup> որոնց հիմ-  
նական գործառույթը խաղի մեջ հակառակորդ թիմերը ձևավորելն էր, երբեմն նաև՝ պա-  
տիժներ կիրառելը, քանի որ պատիժները սահմանված էին ի սկզբանե, և խաղացողը գի-  
տեր, որ պարտվելու դեպքում ինքը պետք է ենթարկվի դրանց: Կարելի է ասել, որ սահ-  
մանված կանոններն այն բոլոր պայմանավորվածություններն են, որոնք լինում են խաղից  
առաջ և շատ են հատկապես ժողովրդական այն խաղերի մեջ, որտեղ կան երկու՝ հակա-  
դիր՝ մրցող խումբ և կոնկրետ բախում, երբ շրջադարձային իրավիճակներն անխուսափելի  
են:<sup>142</sup> Թիմի ավագները ընտրվում էին նաև վիճակահանությամբ, և այդ դեպքում նրանք  
կարող է և չունենային թիմի ավագին բնորոշ ղեկավարի, առաջնորդի, լիդերի հատկա-  
նիշները:

Խաղի ավագն օժտված է որոշակի ընդունակություններով ու կարողություններով  
և վայելում է տվյալ խմբի հավատն ու վստահությունը:

Այսպիսով՝ կարող ենք եզրակացնել, որ.

- Ավանդական խաղերը եղել են խիստ կանոնակարգված՝ հստակ կանոններով ու  
պատժաձևերով:

- Խաղի կանոնները երեխային սովորեցրել են կարգապահություն:

- Խաղի ընթացքում խաղացողը գործողությունը կատարել է գիտակցաբար և հաս-  
կացել է, որ իր գործողություններն ունեն կոնկրետ նշանակություն խաղի ելքի համար, և  
որ խաղի մեջ յուրաքանչյուր քայլ կարևոր նշանակություն ունի: Այդ ընթացքում նա, խաղի  
առանձնահատկությունները հաշվի առնելով, կարող էր զարգացնել այդ խաղը և նոր մի-  
ջոցներ ներմուծել կանոնների սահմաններում:

- Թիմի ավագ դարձել է այն խաղացողը, ով ունեցել է կազմակերպչական ջիղ:

- Թիմի ավագ ընտրվել է նաև վիճակահանությամբ (քիչ դեպքերում):

<sup>141</sup> Վ. Քոդյան, նշվ. աշխ., հ. III, էջ 7:

<sup>142</sup> Բնութագրական օրինակներ կարելի է գտնել հայկական թատերախաղերի, մենամարտերի տարբերակ-  
ներում (տե՛ս Վ. Քոդյան, նշվ. աշխ., հ. I, *խան-փաշա կոչված խաղերը* (էջ 72-113), *մանկական զինվորական  
խաղերը* (115-117), *մանկապատանեկան-սոցիալական խաղերը* (էջ 118-149) և այլն):

## 2. Խաղերի հաշվերգերն ու վիճակահանությունները

Ավանդաբար խաղերը սկսվել են հաշվերգով ու վիճակահանությամբ, որոնք դասակարգել ենք հետևյալ ձևերի՝

1. Առարկաներով և մրցությամբ,
2. հարց ու պատասխաններով,
3. պատմողական տեքստով և անհասկանալի տեքստով:<sup>143</sup>

Առարկաներով վիճակահանության ժամանակ օգտագործվել է ինչ-որ առարկա՝ քար, չոփ, կոպեկ, կորիզ և այլն: Այստեղ կարևորը քար պահելու երևույթն է, դրա համար էլ խաղացողների շրջանում բնորոշվել է հենց «քար պահել» արտահայտությամբ: «Քար պահել» գործողության տարբերակներից է քարբռնուկը, քարպահուկը<sup>144</sup>, խլի-բլին<sup>145</sup> կամ խլի-մլին,<sup>146</sup> թաց ու չորը, գիր թե ղուշը (թռչունը), չոփ պահելը<sup>147</sup> և այլն: Այդ գործողությունը հետևյալն էր. մասնակիցներից որևէ մեկը (հիմնականում ճարպիկը) քար էր պահում բոի մեջ, որպեսզի ավագները, որոնք տարիքով առավել մեծերն էին, գուշակեին, թե որ ձեռքի մեջ էր գտնվում քարը՝ որ ձեռքն էր դատարկ, որը՝ ոչ:<sup>148</sup>

Ըստ Վ. Բդոյանի՝ փուչ ու լիք, փուչ պահել, փուչ ու տռուզ, փոչ ու տռոզ<sup>149</sup> վիճակահանության ձևերի անուններն ունեն նույն նշանակությունը, ինչ ժողովրդական լեզվով ասված խլե-պլեն, խլե-ֆլեն, խլե-փլեն, որը նշանակում է ունայն, դատարկ,<sup>150</sup> սակայն այստեղ կարևոր են նաև հարց ու պատասխանը, ճիշտ կռահելը:

«Քար պահելու» տարբերակներից են «գիր-խուշը», «գիր թե խուշը» կամ «թաց-չորը»: «Գիր-խուշի» ժամանակ կոպեկը դեպի վերև էր զցում թիմի ավագներից մեկը կամ

<sup>143</sup> Հմմտ. բանագետ Ա. Սարգսյանի կատարած դասակարգման հետ, ըստ որի՝ հաշվերգը համեմատվում է վիճակի երգի, չոփ պահելու և գիր ու ղուշ գցելու գործողությունների հետ (տե՛ս **Ա. Սարգսյան**, Հայ մանկական բանահյուսություն (տեսակային և կառուցվածքային առանձնահատկությունների համառոտ անդրադարձ), Հովհ. Թումանյանի թանգարան, Հասկեր, մանկական գրականության և բանահյուսության տարեգիրք 3, Եր., 2012-2013, էջ 7):

<sup>144</sup> **Հ. Ասափրյան**, ԴԱՆ 2009, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Թալին, բանասաց՝ Մկրտչյան Թելման Մինասի, ծնվ.՝ 1933 թ.:

<sup>145</sup> **Հ. Ասափրյան**, ԴԱՆ 2009, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Թալին, գ. Աշնակ, բանասաց՝ Շեկիկյան Աշոտ Վարազդատի, ծնվ.՝ 1948 թ.:

<sup>146</sup> **Հ. Ասափրյան**, ԴԱՆ 2009, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Թալին, գ. Աշնակ, բանասաց՝ Բարսեղյան Վանուշ Գրիգորի, ծնվ.՝ 1938 թ.:

<sup>147</sup> **Հ. Ասափրյան**, ԴԱՆ 2009, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Թալին, գ. Աշնակ, բանասաց՝ Սարգսյան Մխիթար Մանուկի, ծնվ.՝ 1924 թ.:

<sup>148</sup> **Վ. Բդոյան**, նշվ. աշխ., հ. III, էջ 7:

<sup>149</sup> Անդ:

<sup>150</sup> Հայոց լեզվի բարբառային բառարան (այսուհետև՝ ՀԼԲԲ), հ. Բ, Երևան, 2002, էջ 329:

դարձյալ որևէ չեզոք խաղացող, որպեսզի վիճաբանություն չլիներ: Իսկ «թաց-չորի» ժամանակ դեպի վերև էին գցում հարթ ու փոքր մի քար, որի մի երեսը թռչում էին թքով: Թիմերի ավագները նախապես որոշում էին՝ ո՛վ է գիրը, ո՛վ է խուշը կամ ո՛վ է թացը, ո՛վ է չորը: Սա կարելի է դասել և՛ առարկաներով, և՛ հարց ու պատասխանով վիճակահանության շարքին, քանի որ կիրառվել է և՛ առարկա (կոպեկ, քար), և՛ երկխոսական տեքստ (*գի՞րն ես, թե՞ խուշը կամ թա՞ցն ես, թե՞ չորը*):

*Մրցությամբ* վիճակահանության տարբերակներից էր *քայլերով* կատարված վիճակահանությունը, որի ժամանակ մրցում են՝ քայլ գցելով: Այդ տարբերակներից էին՝ «*հաց-պանիր-ջուր*», «*մեկ-երկու-երեք*» կամ «*փոս փորեն, թուրքին խորեն*» բանաձևերը, որոնց ընթացքում երկու թիմի ավագները կանգնում են դեմ դիմաց, և յուրաքանչյուրը, իր ոտքը ոտքի առաջ դնելով, հաջորդաբար առաջ է գալիս երեքական քայլով՝ արտասանելով վերը նշված տարբերակներից մեկը: Ում ոտքի թաթն առաջինը կաչում էր դիմացինի ոտքի թաթին, նա էլ առաջինը ընտրում էր իր թիմի անդամներին:

Կան մրցությամբ վիճակահանության այլ տարբերակներ, որոնց ժամանակ մրցում են առարկաներով: Օրինակ՝ նախապես փորում են մի փոս, և բոլոր խաղացողները չորսից հինգ մետր հեռավորությունից այդտեղ քարեր են գցում: Թիմերի ավագներ էին դառնում նրանք, ովքեր մյուսներից ամենաշատ քարերն էին գցում փոսի մեջ: Մրցման մյուս տարբերակում խաղացողները նախապես մի գիծ են քաշում գետնին և դա համարում են սահման: Թիմի ավագները կանգնում են սահմանի երկու կողմերում, բռնում որևէ պարանի ծայրերից ու ձգում: Ով կարողանում էր սահմանից քաշել-անց կացնել հակառակորդ թիմի ավագին, նրա թիմն էլ սկսում էր խաղը:<sup>151</sup> Եվ քանի որ մրցում են, թե ով ավելի շատ քար կնետի փոսի մեջ, կամ ով կկարողանա առաջինը սահմանից դուրս հանել հակառակորդին, և օգտագործվում են քար ու պարան, կարելի է սրանք համարել և՛ *մրցությամբ*, և՛ *առարկաներով*:

*Հարց ու պատասխանի* դեպքում վիճակահանությունը կատարվում է միայն երկխոսությամբ:

Խաղացողները նախապես որոշում են, թե «ովքեր են իրենք»՝ պահելով լեռների, մրգերի, բնության երևույթների և այլ անուններ, այնուհետև զույգ-զույգ մոտենում են

<sup>151</sup> Հ. Ասապրյան, ԴԱՆ 2007-2013 թթ.:

թիմի ավագներին՝ հետևյալ հարցումով՝ «խնձո՞րն ես ուզում, թե՞ տանձը»:<sup>152</sup> Ավագները պատասխանում էին և ըստ ընտրած «մրգերի» ձևավորում էին իրենց թիմերը:

Տեքստերով վիճակահանության ձևերը կարող են լինել *պատմողական տեքստով*, որոնց հիմքում ընկած է թեմայի զարգացումը, այսինքն՝ ունի սկիզբ, մտքի տրամաբանական ընթացք և ավարտ: Խաղացողները շրջանաձև կանգնում են, և ավագ խաղացողը սկսում է վանկատելով «հաշվել»՝ ձեռքը յուրաքանչյուր խաղացողին թեթևակի հպելով.

Երկու ռուս բաբուշ-կա,  
Նստել են ակուշ-կա,  
Չոթում են սեմուշ-կա,  
Թափում են խլեբուշ-կա:  
Ով բկլատ է (ագահ), թող դուրս գա,  
Գա՛, գա՛, գա՛, թող դուրս գա՛:<sup>153</sup>

Ես չայ խմեցի, չաշկա-մաշկա կոտրեցի:  
Մայրս ասաց՝  
Քանիսն ես կոտ-րել:  
Երեք<sup>154</sup>:  
Մեկ, երկու, երեք, դուրս ե-կեք<sup>155</sup>:  
Ով որ թսի՛, թսին կենա՛,  
Օ՛խտը տարին մսի՛ն կենա.  
Հավա՛ կերել, ձո՛ւյա կերել.  
Պատի տակին վը՛ս, թը՛ս:<sup>156</sup>

Ա, բ, գ, դ, ե՛, գ,  
Թուրուշ մամի խլե՛զը,<sup>157</sup>

<sup>152</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2008, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան, բանասաց՝ Ալեքսանյան Հակոբ Ալեքսանի, ծնվ.՝ 1928 թ.:

<sup>153</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Պարույրյան Մարիամ Արարատի, ծնվ.՝ 1983 թ.:

<sup>154</sup> Չորս ասելու դեպքում՝ «չորանաս, ընգնես չոր փոս»:

<sup>155</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան 2014 թ., բանասաց՝ Պողոսյան Գոռ Ռազմիկի, ծնվ.՝ 2003 թ.:

<sup>156</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Մխչյան, 2012թ., բանասաց՝ Օհանյան Փիրուզա Ռաֆիկի, ծնվ.՝ 1962 թ.:

<sup>157</sup> Մողես:

Գնաց, մտավ պարտե՛զը,  
Կերավ հարսի ջե՛յեզը:<sup>158</sup>  
- Թոթոլ թաթիկ, ջուր բե՛ր,  
Փլավ էփեմ, դու կե՛ր,  
- Ես չեմ ուտե, դու կե՛ր.  
Կե՛ր, կե՛ր, կե՛ր:<sup>159</sup>

Ալա՛-բա՛լա՛-նի՛ցա՛, դաս-կա՛ բա-նի՛ցա (կուշկա բանիցա), //Հե՛յ գիդի Վա՛ն-չո՛ (ով գիդի բանչո), տա՛ս կապի-տա՛ն-չո՛, //Փա՛-լա՛ն-չո՛: //Փալանչո՛ն էլ մի բա՛ն չի՛, //Գնա՛ Մարոյին կա՛ն-չի՛ (գնա տատուդ կանչի)://Մարոն գնաց թա՛տ-րո՛ն, (Տատին եկավ օյին-բազ)// Ջեբը (գրպան) լիքը պա՛դ-րո՛ն (պարկուճ), (գլխին ուներ երեք մազ),//Պադրոնն ըն-գա՛վ տրա՛քե՛ց, //Մարոյի սիրտը պա՛յ-թե՛ց (մեկը՝ առաջ, մեկը՝ հետ, մեջտեղինը՝ պոլի փեղ):<sup>160</sup>

Վիճակահանության տեքստերում հաճախակի հանդիպող բառերի կրկնությունները և վերը նշված՝ «մահվամբ» հաշվից դուրս եկողի գաղտնագրված գործողությունները թույլ են տալիս ենթադրելու, որ դրանք բանաձևեր են և ստեղծվել են ինչ-որ ծածկագրված մի բան հայտնելու կամ պահելու համար: Հայտնի է, որ գոյություն ունի հայկական ծածկագրության չորս խումբ՝ քաղաքական, գրչաձաճուկ, արհեստագործական և առեղծվածագիր:<sup>161</sup> Ենթադրվում է, որ ավելի հին տարբերակներում առկա են եղել քաղաքական բնույթի բանաձևային ծածկագրեր (գաղտնածեսե՞ր)<sup>162</sup>, որոնց ներքին դրդապատճառները կրում են իրենց նպատակն իրագործելու կանխամտածված գործողություններ:<sup>163</sup>

Պատմողական տեքստով հետևյալ վիճակահանության տեքստն ի սկզբանե եղել է նախազգուշացնող, գաղտնագրված բնույթի, որը թուրքերի հարձակման վտանգի դեպ-

<sup>158</sup> Այսինքն՝ օժիտը:

<sup>159</sup> Հ. Ասադրյան, ԴԱՆ 2012, ք. Երևան, բանասաց՝ Գալստյան Հասմիկ Հենրիկի, ծնվ.՝ 1979թ.:

<sup>160</sup> Հ. Ասադրյան, ԴԱՆ, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Թալին, 2009 թ., բանասաց՝ Մկրտչյան Վեռա Արամի, ծնվ.՝ 1935 թ.: ԴԱՆ, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Գյումրի, 2010 թ., բանասաց՝ Սահակյան Վարազդատ Վարդանի, ծնվ.՝ 1998թ.:

<sup>161</sup> Ա. Աբրահամյան, Հայկական ծածկագրություն, Երևան, 1978, էջ 6-7:

<sup>162</sup> Հմմտ. Ռ. Գրիգորյան, Հայ ժողովրդական օրորոցային և մանկական երգեր, Եր., 1970, էջ 41:

<sup>163</sup> Հմմտ. Ա. Սարգսյանի հաշվերգը՝ որպես սոսկ մեխանիկական գործողություն դիտարկելու տեսակետի հետ. «Հաշվերգերի նպատակը ոչ թե բովանդակությամբ ինչ-որ բան արտահայտելն է (ինչը հատուկ է բանարվեստի մյուս ժանրերի ստեղծագործություններին), այլ սոսկ մեխանիկական գործողության՝ խաղը սկսելուց կամ նրա ընթացքում հաշվելու միջոցով վիճակահանություն կատարելը, իսկ հաշվերգի խոսքերն արտաբերելիս՝ ուրիշը և հանգը ծառայում են հենց այդ նպատակի իրագործմանը: Նման դեպքերում հաշվերգի բովանդակությունը ետին պլան է մղվում, շատ դեպքերում էլ՝ ընդհանրապես անտեսվում, որն էլ հնարավորություն է ընձեռում մի շարք բառերի ու բառակապակցությունների այլափոխման՝ ընդհուպ մինչև իմաստագրկում» (տե՛ս Ա. Սարգսյան, նշվ. աշխ., էջ 7-8):

քում արտասանվել է մեծերի կողմից՝ զգուշացնելու համար, երբ թուրքերի հարձակմանը ենթարկված հայը բարձր ծայնով իբր թե խաղացել է իր երեխաների հետ, որպեսզի մյուս հայ հարևանները լսեն ու փախուստի դիմեն.

Ապու, ապու, չա՛ր ապու,  
Էնվեր ինջա,<sup>164</sup> թուր ինջա...  
Մարիա՛մ, Սարգի՛ս,  
Կուտը ուտի՛ ,  
Ջուրը խմի՛ ,  
Դուռը բացի՛ ,  
Դո՛ւս էլի:<sup>165</sup>

Այդ «բանաձևերը» հետագայում փոխանցվել են երեխաներին՝ աղավաղվելով ու ձևափոխվելով: Չահարմահալում, օրինակ, նմանօրինակ հաշվերգ կատարել են հետևյալ կերպ. զույգ թվով երեխաներ, գետնի վրա նստած, շրջան են կազմել՝ ձեռքերը դնելով կողք-կողքի: Ապա երեխաներից մեկը (*հիմնականում ավագ խաղացողը*) իր ձեռքի ցուցամատով հերթականությամբ դիպչել է նրանց ձեռքերին և արտասանել.

Հատի՛կ, հատի՛կ,  
Ուտո՛ւլ մատի՛կ.  
Չա՛ր խնձորիկ,  
Չա՛ր փշատիկ,  
Նա մէր անի՛ ,  
Նա կուտ ուտի՛ .  
Աւագն ասի.  
Պաչիկ անի՛ ,  
Դուռը բանա՛ ,  
Դո՛ւս անի:

Անցյալում տարածված որոշ հաշվերգերի տեքստեր այսօր պահպանված են միայն տարեցների հիշողություններում: Դրանք ունեցել են իմաստ չարտահայտող բառակապակցություններ, բառեր, որոնք մենք բնորոշում ենք *անհասկանալի* եզրույթով: Այդ

<sup>164</sup> «Ինջա» պրս.՝ نجای, այստեղ, инджа-здесь, тут. **Ю. Рубинчик**, Персидско-русский словарь в 2 томах, т. 1, Тегеран, 2006, стр. 150.

<sup>165</sup> **Հ. Ասադրյան**, ԴԱՆ, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան, 2010 թ., բանասաց՝ Ասատրյան Ստյոպա Խաչատուրի, ծնվ.՝ 1929 թ.:

վիճակահանությունները սկսվում են *ադադ-պադադ, ասի-բասի, բո'ւկոր-բո'ւկոր, ա'գլե-դո'ւգլե, էկե-դուկե*<sup>166</sup> և այլ արտահայտություններով, որոնք վերջում ավարտվում են դարձյալ անիմաստ բառերով՝ *թը'ս, ճո'ւկ, կյո'ւչ, բլե'ն* և այլն: Դրանք, սակայն շատ որոշակի հաստատում են հաշվից դուրս եկողի «մահը», ինչը բնորոշ է տեքստերով վիճակահանության ձևերին.

Ատատ-պատատ, շամամ-շուլ,

Շամշի լագին մի դամբուլ:<sup>167</sup>

Էկե դու-կե, շեր-վան-տու-կե

Շամ-բլա-պլոզ խոր-դո-խինա

Հա-ռա վըն-գո, դըն-գըլ կոպալ

Թլիր սա-դա, փը-լիր փար-դա:<sup>168</sup>

Ակ-լե դուկ-լե դը մը-գա,

Չա-րոխ չում-բուզ պու-պու-գա,

Հաֆ-տե կո-ճակ տան պլո-ճակ,

Դըն-գըլ մըն-գըլ ֆըս-ը թը'ս:<sup>169</sup>

Ա-կե, դա-կե, դը-նա-զե,

<sup>166</sup> *Էկե դուկե* (քրդ. էքե՝ մեկ, դուքե՝ երկու), *ագլե-դուգլե, ակլե դուկլե, ակլե-դյուկլե* կամ *ակե-դուկե* և նման բառակապակցություններով տողերը յոթմանկանի հանգավոր երկյակներ են: Նմանատիպ բառերն ասվում են հատ-հատ՝ ամեն անգամ մատը դնելով մի քանի առարկաներից ամեն մեկի վրա՝ նրանցից մեկն ընտրելու համար (ՀԼԲԲ, հ. Ա, Եր., 2001, էջ 29): Իսկ ինչ է նշանակում *ագլե-դյուկլե*: Ոչ գրական հայերենում ունենք *ագալ* բառը, որը նշանակում է տխմար (ՀԼԲԲ, հ. Ա, Եր., 2001, էջ 3), իսկ *ակլակը*, որը գործածվում է բառակապակցությունների մեջ, ունի դարանակալե, պահ դնել (ակլակ դնել) իմաստը (**Հ. Աճառեան**, Էմինեան ազգագրական ժողովածու (այսուհետև՝ ԷԱԺ), հ. Ա, Գառնական բառարան, Թիֆլիս, 1913, էջ 63): Այս երկյակների իմաստային նշանակությունները, ինչպես նշում է Լ. Սիմոնյանը, ոչ միայն ունեն «լաթ» իմաստը, այլ նաև՝ խթոնիկ խորհրդանիշ (**Լ. Սիմոնյան**, Վեգախաղի երգերը, Տոմարային ծիսաշար, հ. II, Եր., 2007, էջ 113): Այստեղից՝ դարանակալած տխմարը իսկապես կարող է լինել «ցնցոտիներով, տրեխներով այծակերպ և միջատանման մազոտ մի էակ, ով հագնում է ոսկե կոճակներով զգեստ և դնում ալ գլխարկ»<sup>166</sup> (Անդ: **Վ. Բոդյան**, նշվ. աշխ., հ II, № 378, էջ 155), քանի որ «այն աշխարհին» բնորոշ հագուստով էակը (խթոնիկ խորհրդանիշ՝ Chthonic՝ անդրաշխարհին վերաբերող) (Encyclopedia Britannica, <https://www.britannica.com/topic/chthonic>, 06.06.2017, 10:21 am) չի կարող ապրել ու գործել «այս աշխարհի» սահմաններում, ավելին, նա պիտի թաքնվի կամ դարանակալի (օտարվի), որպեսզի հարմար պահի՝ վերջում, ինչ-որ մեկին մատնանշելով՝ դուրս հանի, վիզը կտրի, գցի և այլն՝ «դընգլ-մընգլ, ֆըսը, թը'ս», «տանակ տնեմ, սև խավի վիզը կըդրեմ»:

<sup>167</sup> **Հ. Ասադրյան**, ԴԱՆ, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան, 2010 թ., բանասաց՝ Ասատրյան Ստյոպա Խաչատուրի, ծնվ.՝ 1929 թ.:

<sup>168</sup> Անդ:

<sup>169</sup> **Հ. Ասադրյան**, ԴԱՆ, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, 2011թ., բանասաց՝ Մելիքյան Ռաֆիկ Գերասիմի, ծնվ.՝ 1930 թ.:



Չալ-մա չուկե, ավ-դալ խու-զե,  
Կեր ու պպզե:<sup>170</sup>

Ազ-լե դուզ-լե դը մը-զա,  
Չա-րոխ չը-մբոզ պու-պու-զա,  
Ոս-կե նու-կե շքե վա-րե  
Մախ-տե կո-ճակ, ճան պլո-ճակ  
Ճան, արի, ճուկ:

Ա-կե դու-կե դը-մը-զե,  
Չա-րե չու-կե պու-պու-զե,  
Հավտե (7) կոճակ, մե պողո-ճակ, տանակ տնեմ,  
Սև խավի վի-զը կըդ-րեմ:<sup>171</sup>

Կուզ կիտի, կուզ կիտի,  
Ղալամատի կուկուզ գիտի,  
Կուզե փահլևան, կուզե կուզ գիտի,  
Գիտի, գիտի, հա՛ գիտի<sup>172</sup>:

Գրառվել են մեծ մասամբ թուրքերեն երկխոսությամբ և անհասկանալի վիճակա-  
հանության տեքստեր.

–Բանա ուշա,  
բանտի շուշա,  
ըզդամ–ըզդամ,  
քիմ երիշա (ում ես ուզում):  
–Տիգրան երիշա:

- Հալայ, հալայ, ադըմ սալայ, քիմ դուշա (ում ես ուզում):

- .... դուշա<sup>173</sup> (տալիս է խաղացողներից մեկի անունը, ով և դուրս է գալիս):

<sup>170</sup> ՀՀ ԳԱԱ ՀԱԻ ԱԲԱ, **Գ. Խ. Սրեփանյանի** ֆոնդ: Սևանի շրջանի Դոմաշեն գյուղի ազգագրական նյութերը, մաս III (111 թերթ), թ. 38:

<sup>171</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, 2011թ., բանասաց՝ Գյուրջյան-Թորոսյան Վարդանուշ Բագրատի, ծնվ.՝ 1918 թ.:

<sup>172</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ, 2013 թ., բանասաց՝ Հովհաննիսյան Գոգա Արթուրի, ծնվ.՝ 1997 թ.:

<sup>173</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Արովյան, 2008 թ., բանասաց՝ Կարապետյան Նվեր Արտյունի, ծնվ.՝ 1930:

Արագ-մուրագ, գերջի-գեղուշ, սաղար-սուդար, էխտի Վագուշ:<sup>174</sup>

Ասի'– բասի', դոխտար ալի', ալ խասի' :<sup>175</sup>

Ադը'մ– բյաստը'մ, գյալասի'մ քյաստը'մ (հաշվում են' ոտք գցելով):<sup>176</sup>

Կար հաշվերգ-խաղ, երբ խմբի ավագը սկսում էր արտասանել հաշվերգի տեքստը, իսկ խաղացողներն իրենց ձեռքերը պահում էին կրծքի մակարդակին և վերջին վանկն ում ձեռքի վրա որ վերջանում էր, նա ետ էր քաշում իր ձեռքը, և այսպես շարունակվում էր մինչև ամենավերջին ձեռքը: Վերջում ում ձեռքը, որ մնում էր, նա կռանում էր, իսկ մյուս երեխաները, իրենց ձեռքերը միմյանց վրա դնելով, «դարսում են» նրա մեջքին: Այդ խաղացողը եթե ճիշտ էր գուշակում իր մեջքի վրա դարսված ձեռքերից ամենավերջին ձեռքի տիրոջը, ազատվում էր, և գործողությունը կրկնվում էր, եթե ոչ, պատժվում էր և դուրս գալիս խաղից:<sup>177</sup>

Այսպիսով՝

- Հաշվերգերն ու վիճակահանությունները եղել են խաղը սկսելու նախապայմանները, որով ընտրվել են թիմի ավագները, որոշվել է խաղը սկսելու հերթականությունը, և ձևավորվել են հակառակորդ խմբերը:

- Հաշվերգերն ու վիճակահանությունները եղել են 3 բնույթի՝ առարկաներով և մրցությամբ, հարց ու պատասխանով և պատմողական կամ անհասկանալի տեքստով:

### 3. Խաղացողների սեռա-տարիքային կազմը

Խաղն ավանդական կենցաղում ունեցել է որոշակի նշանակություն: Խաղի միջոցով լուծվել է այնպիսի խնդիր, ինչպիսին կենցաղում կենսական փորձությունների հաղթահարումն է՝ ուժի, ռազմական, որսորդական և աշխատանքային ու տնտեսական գիտելիքների ձեռքբերման նպատակով: Բոլոր դեպքերում խաղային մշակույթի առանցքում նրա մասնակիցներն են, որոնք ունեն սեռա-տարիքային առանձնահատկություններ:

<sup>174</sup> Հ. Ասափրյան, ԴԱՆ, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Սարուխան, 2011 թ., բանասաց՝ Հակոբյան Սոֆի Արսենի, ծնվ.՝ 2001թ.:

<sup>175</sup> Հ. Ասափրյան, ԴԱՆ, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ջրաշեն, 2008 թ., բանասաց՝ Գրիգորյան Հովհաննես Հայրապետի, ծնվ.՝ 1917 թ.:

<sup>176</sup> Հ. Ասափրյան, ԴԱՆ, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Աբովյան, 2008 թ., բանասաց՝ Կարապետյան Նվեր Արտյոմի, ծնվ.՝ 1930 թ.:

<sup>177</sup> Ա. Երեմյան, Չահարմահալի հայ ժողովրդական բանահյուսությունը, Վիեննա, 1923, էջ 31:

Աղջիկների խաղերը նպատակ են ունեցել նրանց նախապատրաստելու ընտանիք կազմելուց հետո դառնալ լավ տնային տնտեսուհի, իսկ տղաների խաղերը՝ լավ զինվոր, որսորդ և աշխատավոր դարձնելու, դրա համար տղաների խաղերի մեծ մասը պահանջում էր ֆիզիկական պատրաստվածություն և ճարպկություն: Իսկ աղջիկների խաղերն ավելի շատ *կապված էին ընտանեկան դաստիարակության հետ*:<sup>178</sup>

Մեր դիտարկումները ցույց են տալիս, որ ավանդաբար ընդունված է եղել, որ աղջիկներն ու տղաները խաղան առանձին-առանձին: Սեռա-տարիքային յուրաքանչյուր խումբ ունի խաղային որոշակի առանձնահատկություններ:

Ինդիորն ամբողջական և ընդգրկուն դիտարկելու համար հետազոտել ենք տարիքային գրեթե բոլոր խմբերը:

Երեխայի խաղը զբաղեցրել է նրա առօրյայի գրեթե մեծ մասը և հիմնականում կազմակերպվել է տանը: Փոքր տարիքի երեխաների խաղերի առանձնահատկությունն այն էր, որ ֆիզիկական կամ հոգեբանական պատիժներ չէին կիրառվում: Այդ տարիքին բնորոշ խաղերից են երեխաներին զբաղեցնելու խաղերգերը, ձեռնախաղերը կամ մատնախաղերը՝ «*Դալար թաթիկ*», «*Ծափիկ-ծափիկ*», «*Հա ձծում, հա կարագ*», «*Թռի, թռի թռցնեն*», «*Ճիվ-ճիվ*» և այլն:<sup>179</sup> Այդ տարիքային խմբի տղա և աղջիկ երեխաների խաղերը գրեթե չէին տարբերվում միմյանցից:

Մանկապատանեկան խաղերում առավել ընդգծված են խաղերի կանոնները և օրենքները:<sup>180</sup> Այստեղ աղջիկ խաղացողներին վերաբերող պատիժները շատ մեղմ էին, և խաղերում հիմնականում բացակայել են խմբերի բաժանումը, մրցումը: Խաղերում գերակշռում էր առարկաներով (պարան, թել, քար և այլն), շրջանաձև կառուցվածքով, կենցաղը վերարտադրող խաղերը («*Տիկնիկ*»): Այդ տարիքին բնորոշ մեղմ պատիժներից կարելի է նշել, օրինակ, «*Քարկտիկ*»-ի ժամանակ կիրառվողներից մեկը, երբ պարտվողը ձեռքն ավանդաբար դնում էր գետնին և մատների արանքը հինգ քար դնում ու անվանում՝ *օձ, կարիճ, սանտր, սապոն և դրնգ*: Հաղթողը, վերցնելով *օձը*, վերև էր նետում և մինչև կրկին բռնելը եղունգներով կամթում էր պարտվողի ձեռքի մաշկը, այնուհետև՝ «*կարիճով* խայթում» էր, «*սանտրով* ճանկում», «*սապոնով* շոյում», «*դրնգով* բռունցքով,

<sup>178</sup> Игры народов СССР, М.- Л. 1933 г. Введение. Игры бытовые, с. XLI.

<sup>179</sup> Վ. Բդոյան, նշվ. աշխ., հ. 3, էջ 14-30:

<sup>180</sup> Այդ խաղերն ընդհանրապես գերակա դիրք ունեն հայոց ավանդական խաղերում:

հարվածում»:<sup>181</sup>

Ընդհանուր առմամբ, այդ տարիքային խմբին բնորոշ են թատերականացված (կենդանիներ կամ թռչունների ձևացնելու մնջախաղերը),<sup>182</sup> տարբեր կերպարային և գույնալուծյան բնույթի խաղերը<sup>183</sup> («Հարս-փեսա», «Մամա-պապա», «Սափանի չըխկ» և այլն): Տարիքային այս խմբին բնորոշ են «Զըմփիկ-զըմփիկը»<sup>184</sup>, «Տմփի 'յ-դմփի 'կը»,<sup>185</sup> ինչպես նաև թաքցնելու և թաքնվելու (պահմտոցի) խաղերը՝ պահոցիկը<sup>186</sup> և անկյունախաղերը:<sup>187</sup>

«Զմփիկ-զմփիկ» խաղն ունեցել է իր կատարման ժամանակն ու ձևը՝ տարվա տաք եղանակներին, սրբավայրերում, հատկապես «Թուխ մանուկ» կոչվող ուխտավայրերում: Դեռահաս աղջիկների (երբեմն նրանց հետ նաև հասակակից տղաները) խումբը, ծղաթոռիչք ձևացնելով, դետուդեն ցատկելով, երգել է.

Զըմփիկը-զըմփիկը զարի՛ն ա,  
Իմ տատը տախտըկի՛ն ա,  
Կանաչ կոտը գլխի՛ն ա,  
Առա բերանս՝ լեղի յա,  
Թափի գետին՝ գինի յա:  
Գինի գինի գինըստան,  
Ախչիկըմ՝ ունիմ բուրաստան.  
Մանդըր ըլուն շարող ա,  
Թափ թափ շապիկ կարող ա,  
Լավ լավ տղոց խափող ա,  
Բերան սրանց աղթող ա:

Մեր գրառած տարբերակը հետևյալն է.<sup>188</sup>

Զմփիկ զմփիկ զա-լա,  
Իմ տալը Շուշանն ա,

<sup>181</sup> Վ. Բդոյան, նշվ. աշխ., հ. 3, էջ 212:

<sup>182</sup> Անդ, էջ 182-185:

<sup>183</sup> Անդ, էջ 145-151:

<sup>184</sup> Անդ, հ. 3, էջ 159:

<sup>185</sup> Անդ, հ. 3, էջ 160:

<sup>186</sup> Անդ, հ. 3, էջ 33-34:

<sup>187</sup> Անդ, հ. 3, էջ 43-46:

<sup>188</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ, Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, 2011թ.: Բանասաց՝ Գյուրջյան-Թորոսյան Վարդանուշ Բագրատի, ծնվ.՝ 1918 թ.:

Կապույտ խշխշան ա:  
 Ես Խշանի թոռն եմ,  
 Հին Մարանի հարսն եմ,  
 Գինդն ունեմ բուբա բուբա,  
 Ընգնի կետին կալթա,  
 Ոսկե ճուրղ մոտից կաթա:  
 Ուկունիկ ջան, բոքոնիկ ջան,  
 Հառվե հառու եմ թռե,  
 40 կաքավ եմ պոնե,  
 Խամբրով թառն եմ տրե.  
 Իլա տեսա-մեկ չկա,  
 Առա պերան լեղի էր,  
 Թափի գետին, գինի էր:  
 Գինի գինի գինըստան,  
 Ախպեր ունեմ շարեստան՝  
 Շալե շապիկ կարող ա,  
 Մանդր սադաֆ շարող ա:  
 Շարողին շամշու քյամար,  
 Կլեփի ձոր շաքարը դամադ:  
 Շորըմ ունեմ կթոթոա,  
 Կերթա ալ կերթա կամար<sup>189</sup>:  
 Աստծու խոր տունը շեն, մոր տունը՝ շեն,  
 Ինձի տվեց վարդի փշեն:

Խաղերգի մեկ այլ տեքստ ունի *Տմփի՛ յ-դմփի՛ կ*<sup>190</sup> անվանումը, որը կազմվում է հարց-պատասխանով ու ինքնաներկայացմամբ՝ ով է, ումից է սերված, ում թոռն է և այլն. Զմփիկ, զմփիկ, դուռը բա՛ց: - Ինչո՞վ բանամ: - Ոտով բաց... մեջքով բաց... վզով

<sup>189</sup> Կամարն առհասարակ ունի մաքրման նշանակություն: Շորի կամ արտաքին հանդերձանքի՝ դեպի կամար գնացող գործառույթն ունի խիստ ծիսական նշանակություն: Պատահական չէ, որ հնում պատերազմից հետո ռազմիկները, իրենց վրայից հանելով զգեստներն ու զենքերը, անցել են քաղաքի սահմանին խոյացած հաղթականարի տակով՝ մաքրվելով, թոթափելով իրենց վրայից դրսի՝ այն աշխարհի, կետն ու փոշին և դրանից հետո միայն իրավունք ստացել մտնել մեր աշխարհ, առօրեական կյանք:

Հ. Աճառյանն այն համարում է հնդեվրոպական ծագումով բառ, որը ցեղակից է լտ. *camarus*-կոր, կամարածև, սանս. *kmáratī*-կորանալ, գերմ. *himmel*-երկինք, հոլլ. *hemel*-կտուր բառերին (տե՛ս Հ. Աճառյան, Հայերեն արմատական բառարան, Կ. Երևան 1973, էջ 501):

<sup>190</sup> Վ. Բդոյան, նշվ. աշխ., հ. 3, էջ 160:

... բերանով... քթով... աչքով... ականջով և, վերջապես, գլխով...<sup>191</sup>

Հատկանշական է ոտքից մինչև գլուխ ընկած մարդու մարմնի անդամների թվարկումը, որոնց օգնությամբ խաղացողները դուռը բացելու համար *դմփում*, *տրմփում* կամ *զրմփում* են (իմաստով մոտ է դոփեթ-թոչել բառակապակցությանը):

Ուշագրավ է նաև *ծտաթոհիչք* տերմինն իր կատարման եղանակով՝ ձեռքերը կիսածալած, թոչնի նման պահած: Սրբ. Լիսիցյանն այս տերմինների հիմքում բացատրում է *թոնոցի*, *թոնոկի*, *թովոուն*, *թըռվերկ*, *թըռվերի* պարերի անուններն ու նշանակությունը, այն է՝ *թոհիչք*:<sup>192</sup> Ժամանակակից հայոց լեզվում *հավ* տերմինն օգտագործվում է հենց *հավ-թոչուն* իմաստով: Հին հայերենում կրել է *հավք* լայն իմաստը, Բալուի բարբառով՝ *պապիկ* իմաստն ու առհասարակ հասկացվել է որպես *հեռավոր նախնի*:<sup>193</sup>

Խաղերգերում անդադար թվարկվող նախնիների մասին հիշատակությունները, միգուցե, ակնարկ է այն մասին, թե ինչպես մասնակիցները (սերունդները՝ ծտաթոհիչք կատարելով) հիշում են, թե ովքեր են իրենց նախնիները, և ումից են սերված (*Խչանի թոնն է, հին Մարանի հարսն է*)՝ այդ կերպ փորձելով ապահովագրել իրենց այն՝ «դրսի աշխարհի» անիմանալի, արտաքին ուժերից, ստանալով նախնիների օրհնությունը: Սրանով է գուցե պայմանավորված, թե ինչու են այդ խաղերգը կատարել սրբավայրերում և հատկապես «Թուխ մանուկ» կոչված վայրերում: Վերջինս ունի բազմաթիվ գործառույթներ, որոնցից կարևորագույնը երեխա տալու շնորհն է,<sup>194</sup> որի ակնկալիքով էլ (թեև ենթագիտակցորեն) գուցե մանկահասակ աղջիկները (սերունդները) կատարում են սրբազան ակտի խաղն անանակումը:

<sup>191</sup> Այն կարելի է համադրել «աշխարհաստեղծման յոթ աստիճանների լիարժեքության թվական սկզբունքի հետ՝ *վեգ* (ճան), *ծունկ*, *պորոյ*, *մեջք*, *կուրծք*, *վիզ*, *ճակատ*» հարաբերությամբ: Լիարժեքության իմաստն այստեղ ենթադրում է ամբողջի, կատարյալի, *տիեզերքի* գաղափարը, որը կարող է կրել նաև աշխարհի արարման մասին «պատմող» մարդու առասպելաբանական տարաբնույթ պատկերացումներ:

<sup>192</sup> **Տրբ. Լուսուցյան**, Старинные пляски и театральные представления армянского народа, т. I, Ер., 1958, с. 264.

<sup>193</sup> Լիսիցյանն առաջ է քաշում *հավ* արմատի հետ կապված *հավ առնել* արտահայտությունը (սկիզբ առնել, սկսել), որից կարելի է մոտենալ *հավաք-գավակ* (երեխաներ, սերունդ, տոհմ, ցեղ, ընտանիք, ինչը զուգահեռվում է *հավք* տերմինի՝ թոչուն-նախնու, տոտեմի, տոհմը սկզբնավորողի հետ)-*ավագ* արտահայտությունների ստուգաբանությանը: Ունենք նաև մեկ այլ տերմին՝ *ցարկել*, ինչը նույն *թոչելն է* (տե՛ս **Տրբ. Լուսուցյան**, Старинные пляски и театральные представления армянского народа, т. I, Ер., 1958, с. 242-243):

«Հավը» լայն իմաստով նաև ընկալվում է որպես ընտանիքի բարօրության պահապան: Այն խաղ է, որն ուղեկցվում է պարերգով, որը կատարվել է որոշակի տոնի ժամանակ: Հավանական է, այս խաղը կրում է հավի պաշտամունքի հետքեր՝ որպես տոտեմ-թոչնի, և որ գործ ունենք տոտեմ-նախնու բարեհաճությունը ստանալու և սիրաշահելու համար կատարվելիք ձեռ-արարողությունների արձագանքների հետ (տե՛ս **Լ. Սիմոնյան**, Հավքն իր թևով, օձն իր պորտով, Թոչնային ծածկագիր, Երևան, 2011, էջ 7):

<sup>194</sup> **Հ. Ասադրյան**, ԴԱՆ 2010-2014: **Կ. Հովհաննիսյան**, Գեղարքունիք. Մի քանի թուխ մանուկ սրբավայրերի մասին, Աստվածաբանության Ֆակուլտետ. Տարեգիրք 2014, Երևան, էջ 223:

Արա օգտին է վկայում խաղի մասնակիցների սեռային կազմը ևս. խաղում են միայն աղջիկներով, որոնք պիտի մաքուր լինեն սրբազան այդ ակտը կատարելու համար, ինչը բխում է, առաջին հերթին, ծիսական մաքրության պահանջներից: Խաղի մեջ աղջիկը՝ որպես սրբազան ուժ, նախնուն կամ արական աստվածությանը «հաճոյանալու փորձեր է անում»՝ «*հաովե հառու եմ թռե*,<sup>195</sup> *40 կաքավ եմ պոնե*,<sup>196</sup> *խամբրով թառն եմ տրե*»: Սա նաև թվով *40 հավ-հավք-հավաք-ավագ-նախնու* հիշատակության ակնարկ է:<sup>197</sup>

Կարելի է ենթադրել, որ վերը նշված խաղերը պատկանում են պարերգային դրամայի<sup>198</sup> տիպին, որտեղ առանձնանում է խոսքային կառուցվածքի երկխոսության ձևը (թատերային), քանի որ պարային տարրերի հետ մեկտեղ կա կերպավորում, որն առավել բնորոշ է ծիսահմայական գործողություններին:

Մանկապատանեկան տարիքի տղաների խաղերի բնույթը որոշակի տարբերվել է նույն տարիքի աղջիկ երեխաների խաղացանկից, և այս խաղերն ունեցել են *ֆիզիկական* և *գործնական* նշանակություն, որոնք ենթադրել են փորձության և դժվարությունների հաղթահարում, կամքի ձևավորում՝ երեխային սովորեցնելով ինքնատիրապետում: Այս առումով բնութագրական են փայտով խաղերը, որոնք ունեին մարմինը մարզելու նպատակ. օրինակ՝ «*Չլիկ դաստա*»<sup>199</sup> խաղում փայտը նետելն ու բռնելը, «*Յուսպ պահել*»<sup>200</sup> խաղի մեջ ուղիղ ցուպը ցուցամատի ծայրին կանգնեցնելով պահելը կամ «*Կզակ մահակի*»<sup>201</sup> խաղի ժամանակ ձեռնափայտի կամ մահակի ծայրը կզակի ու շրթունքի արանքում պահելը և նմանօրինակ փորձություններ հաղթահարելու խաղերը զարգացրել են խաղացողի ուշադրությունն ու հավասարակշռությունը:

<sup>195</sup> «Առու թռնել» արտահայտությունը նշանակում է պոռնկել (տե՛ս **Ա. Սուքիասյան**, Հայոց լեզվի դարձվածաբանական բառարան, Երևան 1975, էջ 64):

<sup>196</sup> Հմմտ. «Կաքավը թռն ընկնել», այն է՝ «մեկի ցանցի մեջ ընկնել» արտահայտության հետ (տե՛ս նույն տեղը, էջ 318):

<sup>197</sup> Բնության զարգացման, բեղմնավորման և հետևապես արարման առումով խաղերգի մեր տեքստի հետ են առնչվում նաև ծածկագրված-ծիսական էրոտիկ բնույթ ունեցող հետևյալ նախադասությունները՝ «*շորըս ունեմ կթոթոս, կերթա ալ, կերթա կամար*», կամ «*թափ թափ շապիկ կարող ա, լավ լավ տրոց խափող ա, բերան սրանց աղթող ա*»: Ծիսական մարմնամերկացումն առկա է, որպեսզի կանոնակարգվեն բնության մեռնող ու հառնող աստվածության, բերքի պաշտպանության և տիեզերքի նորոգման մասին մարդու պատկերացումները (տե՛ս **Յ. Սեդրախյան**, օՊՄ. րաճ., ս. 157-158):

<sup>198</sup> Հ. Հովհաննիսյան, Թատրոնը միջնադարյան Հայաստանում, Երևան, 1978, էջ 106-108 և 281-299:

<sup>199</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2008, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան, բանասաց՝ Ալեքսանյան Հակոբ Ալեքսանի, ծնվ.՝ 1928 թ.:

<sup>200</sup> Վ. Բդոյան, նշվ. աշխ., հ. 3, էջ 164:

<sup>201</sup> Անդ.:

«Չլիկ դաստիարակ» խաղը հայտնի էր նաև այլ անվանումներով՝ «Խիթ ու տլունկ» կամ «Տիթ ու տլունկ»<sup>202</sup>, որը պայմանավորված էր բարբառային առանձնահատկությամբ: Խիթը կամ տլիթը փայտյա ձող է, ճիպոտ, որն ունի 50–60 սմ երկարություն, տլունկը կոչվում է նաև չալիկ կամ մատի՝ 8-10 սմ երկարությամբ:<sup>203</sup>

Խաղի կառուցվածքը բավական բարդ է<sup>204</sup> և հավանաբար կատարվել է Բարեկենդանյան խաղերի համատեքստում, սակայն այսօր «խաղ տոնի մեջ» հասկացությունը գրեթե անհնար է, քանի որ չի կատարվում ոչ տոնը՝ նախկին իմաստով, ոչ էլ խաղը՝ ավանդական տարբերակով:<sup>205</sup> Չլելու, ուրիշի մեղքն իր վրա վերցնելու խաղային պայմանն այս խաղում բացահայտ է: Այն խաղերը, որտեղ կա պատիժ (այս դեպքում՝ չլոցի), պայմանականորեն կապում ենք Բարեկենդանի իմաստի հետ տանջելու, չլելու, չարչարելու, մեղքը քավելու առումով: Տլլիթի նշանակում է թալկանալ, չարչարվել,<sup>206</sup> իսկ տլուրը՝ երկու կողմերը սրած այն փայտն է (10–15 սմ), որով խաղում են: Այստեղից պարզ է, որ երկու բառերն էլ ունեն իմաստային նույն նշանակությունը: Հայերենում ունենք նաև տլիկ-պլիկ բառակապակցությունը, որն ունի աննշան<sup>207</sup> (հնարավոր է, կապված լինելով տվյալ շրջանի բարբառի հետ, բ-պ-փ բաղաձայնական եռաստիճան շարքի խուլ պայթական պ-ն դարձել է շնչեղ խուլ՝ փ և տլիկ-պլիկը դարձել է տլիկ-փլիկ (տլիկ-տլուր, պլիկ-փեղ):

«Հոլ»<sup>208</sup> խաղը նույնպես եղել է արական սեռին բնորոշ խաղերից, որի վրա փաթաթել են թել (ղայթան)՝ դրա մի ծայրը կապելով մատին, և երբ նետել են գետնին, այն պտտվել է:

<sup>202</sup> Վ. Պեպոյան, Սասնա ազգագրությունը, էջ 419–420:

<sup>203</sup> ՀԼԲԲ, հ.Բ Հր. Աճառյանի անվ. լեզվի ինստ., ՀՀ ԳԱԱ, Երևան, 2002, էջ 325:

<sup>204</sup> Երբ «չլողը» խիթով օդում հարվածում էր տլունկին, և եթե «չլվողը» կարողանում էր օդում այն բռնել, նախ հաղթում էր, ապա նույն տեղից հաշվում, թե քանի խիթ է ընկած մինչև փոսիկ: Քանի խիթ որ անում է, այնքան միավոր են գրում, իսկ եթե տլունկն ընկնի գետնին, «չլվողը» վերցնում և շարտում է դեպի այն փոսիկը, որից խիթ էլ են տլունկը: Եթե տլունկն ընկնի փոսիկի մեջ, հաղթանակը կշահեն զգողները և տեղերը կփոխվեն, իսկ եթե փոսի մեջ չընկնի, այլ մի քիչ հեռու, խիթով փոսից մինչև տլունկը կչափեն և այդքան միավոր կգրեն խիթողների հաշվին (տե՛ս Վ. Պեպոյան, անդ):

<sup>205</sup> Բացառություն են կազմում Զատկական ձվախաղը, Վարդավառյան ջրոցին և Համբարձման ջանգլույումը: Իսկ 2016 թ. երբ Արարատյան Հայրապետական թեմը կազմակերպեց Բարեկենդանի տոնը, այդ ընթացքում ոչ թե խաղում էին ավանդական խաղերը, այլ բեմադրում՝ հանդիսատեսի և հոգևորականների մասնակցությամբ:

<sup>206</sup> Ա. Սուքիասյան, ՀԼՀԲ, Երևան, 2009, էջ 1105:

<sup>207</sup> Անդ:

<sup>208</sup> Հ. Ասադրյան, ԴԱՆ 2008, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան, բանասաց՝ Ալեքսանյան Հակոբ Ալեքսանի, ծնվ.՝ 1928 թ.:



Կային խաղեր, որոնցում սեռային խտրականությունը բացակայել է: Այդ խաղերից կարելի է համարել *կենդանիների անուններով և խառը հանելուկախաղերը*,<sup>209</sup> որոնց միջոցով երեխաները շփվել են, ծանոթացել միմյանց կարողություններին՝ մտքին, երևակայությանը, փոխանակվել գիտելիքներով: Այս տեսակետից բնութագրական է «*Կոնաբոնուկի*»<sup>210</sup> խաղը.

«*Կոնաբոնուկի*» խաղալու համար 11-14 տարեկան երկսեռ երեխաներ հավաքվել են բաց տարածության մեջ՝ կալում: Նախ ընտրվել են խմբի ավագները, ովքեր կոչվել են *պարագլուխ*: Գծել են մի սահման, կանգնել սահմանի երկու եզրերին, բռնել մեկը մյուսի ձեռքից և երկար ճոպանի նման ձգվել: Ամենաուժեղները կամ ավագները աշխատել են կանգնել շարքի սկզբնամասում: Պարագլուխները նշան են արել և սկսել խմբով երգել՝ յուրաքանչյուր խումբ ձգվելով դեպի ետ.

Ճոպա՛ն, ճոպա՛ն,

Կաշվի ճոպա՛ն,

Իշի ճոպան,

Գոմշի ճոպան,

Ձի՛ գ տու, քաշի՛,

Էլ մի՛ աշի,

Որտեղ մաշի,

Էն տեղ՝ ճը՛րթ:

Ճը՛րթ բառի վրա, պարագլուխներն իրենց ընկերներով ձգվել են ճոպանի նման՝ երկու ծայրից: Ճոպանը կտրվելուց հետո որ խմբում շատ էին լինում խաղացողները, այդ խումբը հաղթող էր համարվում:

Սա մրցույթի առաջին մասն էր, որտեղ երեխաները փորձել են իրենց ուժը (ով կհաղթի) ու միևնույն ժամանակ ներկայացրել ճոպանի պատրաստումն ու գովքը: Կտրելուց հետո (*սկսվում է երկրորդ մասը՝ զոհաբերության մոտիվ=սահմանային շրջա՛ն - Հ.Ա.*) հաղթողները շրջան են կազմել և մնացածներին շրջանի մեջ առնելով՝ երգել ու ծափ տվել.

<sup>209</sup> Վ. Բդոյան, նշվ. աշխ., հ. 3, էջ 176-199:

<sup>210</sup> Հ. Աղաբաբյան, «Հասկեր» ամսագիր, Թիֆլիս, 1912, էջ 31:

Եզան տեր եք՝  
Եզը բերեք,  
Գոմշի տեր եք՝  
Գոմեշ բերեք (*խաղ*):  
Բերեք մորթենք,  
Կաշին քերթենք,  
Կաշին քերթենք,  
Ձող-ձողատենք,  
Ձող-ձողատենք,  
Ճըղ-ճղատենք<sup>211</sup> (*նպատակ*),  
Մի հատ թագա  
Ճոպան անենք<sup>212</sup> (*արդյունք*):

Երգի այս մասն ասելիս շրջանի մեջ մտած երեխաները պարտավոր են մեկը մեկից լավ պարել:<sup>213</sup> Ում պարը դուր չի եկել հաղթող խմբի պարագլխին, վերջինս բռնել է նրա ականջն ու ոլորել: Այդ ժամանակ այն մասնակիցը, որի ականջը քաշել են, պարտավոր էր երգել.

Բախշի, բախշի,  
Ա՛յ պարբաշի,  
Եզ է, էշ է,  
Թե գոմեշ է,  
Քեզ փեշքեշ է:  
Վա՛յ, ես մեղա՛,  
Հազար մեղա՛ (*հատուցում*):

Երբ պատժվողը ներողություն է խնդրել, պարագլուխը ներել է և ականջը բաց թողել:  
Տեքստի խաղ-հատվածում յուրաքանչյուր տողի արտասանության ռիթմին համապատասխան ծափ-զարկերով, ամենայն հավանականությամբ, իրականացվել է չարը ոչնչացնող հմայական գործողություն, որով մասնակիցները (ծիսարարները), վնասա-

<sup>211</sup> Այսինքն՝ մասնատել, իրարից բաժան-բաժան անել (բազմացնելու գաղափարը):

<sup>212</sup> Պարանը միշտ էլ *կապ* է՝ հորիզոնական և ուղղահայաց:

<sup>213</sup> Նույնն է՝ պատիժ կրել:

զերծելով իրենց շուրջը և իրենք էլ մաքրվելով, կատարել են մասնատելու և դրանով իսկ շատացնելու, բազմացնելու գաղափարն արտահայտող *նպատակ-գործողությունները*, որի *արդյունքը* պիտի լիներ նորոգելու գաղափարը («վերադարձ՝ վերամարմնավորված»): Երեխաների համար նոր ուժ հավաքող *կյանքը*, մարմնավորվելով եզան, գոմշի կամ էշի կերպարում, որը, մեռնելով՝ մորթվելով, քերթվելով, ձող-ձողատվելով, ճղղ-ճղղատվելով, հարություն է առել՝ դառնալով ընդհանուր վերածնության միջոց՝ «*մի հայր թագա ճոպան անենք*» բանաձևով: Մեր առջև են մեռնելու, մասնատվելու, հետևապես՝ շատանալու, զարգանալու և, ի վերջո, վերածնվելու հմայական գործողությունները:<sup>214</sup>

Ինչպես երևում է խաղի կառուցվածքից, փակ շրջանը՝ իր դատի տեսարանով, ծիսական է, որտեղ ղեկավարում են պարագլուխները և դատում «անմեղ-մեղավորին»՝ վատ պարողին: Այստեղ պարագլուխը և՛ թելադրողն է, և՛ դատավորը, որը կյանք է բախշում՝ ապահովելով բնական աճի կամ վերականգնման ընթացքը: Դատվողը պիտի ընդունի իր մեղքն ու պատժվի (*հատուցում*)՝ «մեռնի», հետո միայն «*վա՛յ, ես մեղա՛, հազար մեղա՛*» ասելով՝ փրկագին վճարի և «հարություն առնի»՝ «...*եզ է, էշ է, թե գոմեշ է, քեզ փեշքեշ է*»:

Պատժի այն եղանակը, որը խաղի մեջ ընտրում է պարագլուխ-դատավորը (քաշում է ականջը, որպես թե՛ «*եզան ու գոմշի տեր ես, բայց չբերեցիր, որ մորթեինք և նոր ճոպան անեինք*»), համադրելի է քրմապետին սպանելու հնագույն ծիսական մոտիվի հետ. «Այսօր նրան երկրպագում են որպես աստծո, իսկ վաղը սպանում են որպես հանցապարտի...»:<sup>215\*</sup> Այս պարագայում գերագույն կառավարիչը պարագլուխ-դատավորն է, որն իր «մեղքերի համար» գտնում է պատիժ կրողին՝ վատ պարողին՝ աշխարհի հավասարակշռությունը խախտողին, ու դարձնում «քավության նոխազ»: Այն խումբը, որը կազմում է մեծամասնություն, այսինքն՝ կտրել է ճոպանը, հաղթող է, շրջան է կազմում<sup>216</sup>՝ դառնալով *գարունը, կյանքը, վերածնունդը*, որն իր դիրքերն ամրապնդելու համար կատարում է ծափ-զարկերով ու երգերով վնասազերծող գործողություն, որպեսզի

<sup>214</sup> Հմմտ. սեմական Ադոնիսի և հնդեվրոպական Ատտիսի գործառույթների հետ (տե՛ս **Ջ. Ֆրեյզեր**, Ոսկե ճյուղը, Եր., 1989, էջ 387-416):

<sup>215</sup> **Ջ. Ֆրեյզեր**, Ոսկե ճյուղը: Մոգության և կրոնի ուսումնասիրություն, Եր., 1989, Գլուխ XVII. Գերագույն իշխանության ծանր բեռը, էջ 208:

\* Ժողովրդական խաղում մեղավորի հագուստը «կախաղան հանելու» կամ ականջները քաշելու, կոնատակերից կախելու թեման ևս ունի նույն նպատակադրումը:

<sup>216</sup> Շրջանի մեջ առնելը կամ կլոր փակ շրջանը ծիսակարգի համար ունի հանգուցալուծման նշանակություն:

վերականգնի կանոնակարգվածությունը, ճնշի, արտաքսի ու սպանի *ձմեռը, ցուրտը, մահը* (պատժում են շրջանի ներսում ամենավատ պարողին՝ «թույլին», «տկարին», «հիվանդին»):

Այս օրինակում ենթադրվում կամ ազդարարվում են *մահվան* ու *նոր կյանքի* հաջորդականությունն ու շարունակականությունը, որն աղերսվում է Բարեկենդան տոնի հիմնական իմաստին՝ բուսականության ուժերի ձմեռային քնի և գարնանը դրանց բուռն զարթոնքի հակադրությանը, որտեղ կատարվում է հարություն առնող բնության գովքի նմանակումը (имитация):

Երիտասարդ աղջիկների և կանանց խաղերը մեծ մասամբ սենյակային էին: Նրանց բնորոշ էին նաև պարախաղերը:<sup>217</sup>

Տղաների խաղերն ունեին անցումային կամ նվիրագործման ծեսերի (ինիցիացիա) որոշակի դրսևորումներ: Դրանք արտահայտել են երիտասարդի մտավոր և ֆիզիկական ունակությունները: Այդ խաղերից են՝ *մենամարտերը, լախտախաղերը, բերդի գրավման, նշանառության խաղերը* և այլն:<sup>218</sup>

Միջին և ավագ սերունդների խաղերը ևս բավական տարածված էին: Այստեղ կարևոր էր խաղացողների տարիքը:

Միջին սերնդի տղամարդկանց խաղերն առավելապես կապված էին ուժի, շարժման հետ, իսկ ավագ սերնդի խաղերը ոչ միայն կապված էին ուժի հետ, այլև մտավոր բնույթի էին և ավելի շատ ունեին ժամանցի նշանակություն, որոնց շարքին են պատկանել *դամախաղերը*,<sup>219</sup> *սեղանախաղերը*<sup>220</sup> և այլն:

Միջին սերնդի կանայք երբեմն առանձին-առանձին, երբեմն տղամարդկանց հետ համատեղ մասնակցել են հիմնականում *սեղանախաղերին*:<sup>221</sup>

Միջսեռային խաղերից էր Բարեկենդանի *Խան – Փաշան*<sup>222</sup>, որին մասնակցել են հիմնականում տղամարդիկ, կանայք եղել են որպես հանդիսատես, իսկ երեխաներն ապահովել են իրարանցումը, ծիծաղն ու տրամադրությունը:

Այսպիսով՝

<sup>217</sup> Վ. Բդոյան, նշվ. աշխ., հ. 3, էջ 158-161:

<sup>218</sup> Վ. Բդոյան, նշվ. աշխ., հ. 2, էջ 20-39:

<sup>219</sup> Անդ, հ. 3, էջ 217-223:

<sup>220</sup> Անդ, հ. 3, էջ 201-203:

<sup>221</sup> Անդ:

<sup>222</sup> Վ. Բդոյան, նշվ. աշխ., հ. 1, էջ 72-113:

- Մասնակիցների սեռա-տարիքային տեսանկյունից կատարված դիտարկումները ցույց տվեցին, որ խաղերն ունեցել են հստակ կազմ:

- Փոքր երեխաների խաղերը եղել են նմանողական ու ճանաչողական բնույթի և խառը կազմով:

- Մանկապատանեկան խաղերը, ունենալով թատերային բնույթ, իրենց հիմքում ունեցել են ոչ միայն երեխային խաղի մեջ ներգրավելու, այլև դրա միջոցով մեծերի ավանդական-դաստիարակչական փորձը փոխանցելու նպատակ: Ընդ որում՝ այդ տարիքի տղաների խաղերում առավել ընդգծված են օրենքներն ու պատժաձևերը: Իսկ աղջիկների խաղերում դրանք ավելի մեղմ են, և խաղի բնույթը կապված է ընտանեկան կյանքի ու դաստիարակության հետ: Մանկապատանեկան տարիքի խառը կազմով խաղերն առավել զվարճալի են:

- Երիտասարդների խաղերը կապված են եղել նվիրագործման ծեսերի հետ, որոնք բացահայտել են խաղացողի ուժն ու կարողությունները: Աղջիկների խաղերն ունեին սենյակային բնույթ:

- Միջին և ավագ սերնդի երկսեռ խաղերը հետապնդել են զուտ հանգստի կամ առօրյա հոգսերից լիցքաթափվելու նպատակ:

- Ավագ սերունդը խաղերը մեծ մասամբ կազմակերպել է գյուղատնտեսական աշխատանքներից ազատ ժամանակ: Մտավոր բնույթի այդ խաղերը հիմնականում կատարվում էին տներում և կալերում:

#### **4. Նվիրագործման բնույթի խաղային վերապրուկներ**

Հայոց ավանդական կենցաղում մեծ տեղ է տրվել նվիրագործման ծեսերին (անցումային ծեսեր և հանդիսավոր արարողություններ, որոնք նշանակում են անցում սոցիալական մի կարգավիճակից մյուսին):<sup>223</sup>

Նվիրագործման երևույթը հատկապես բնորոշ էր պատանիներին և երիտասարդներին, որոնց համար այն ենթադրում էր որևէ փորձության հաղթահարում և ուներ խաղային որոշակի երանգավորում: Այն յուրատեսակ նախապատրաստություն էր երեխայի հասունացման կամ նոր կյանք մտնելու համատեքստում: Նվիրագործումը ըստ Գ. Լևինտոնի, եղել է ծիսական կյանքի առանցքը:<sup>224</sup>

<sup>223</sup> Encyclopedia Britannica, <https://www.britannica.com/topic/rite-of-passage#ref538068>, 06.06.2017, 10:33 am.

<sup>224</sup> Գ. Լևինտոն, Инициация и мифы. - Мифы народов мира, т. 1, М., 1991, с. 543.

Հայտնի է, որ մինչև 19-րդ դ. վերջերը հայոց մեջ պահպանվել էր աղջկան ու տղային վաղ ամուսնացնելու սովորությունը (որոշ վայրերում՝ 15), որը հիմնականում պայմանավորված էր սոցիալ-տնտեսական վիճակով: Աղջիկը մասնակից էր տան գրեթե բոլոր աշխատանքներին, իսկ տղան՝ դրսի՝ վար ու ցանքի և այլն: Ամուսնության պատրաստ երիտասարդներն անցնում էին նվիրագործման ծեսի՝ փորձությունների հաղթահարման ճանապարհով, որոնք դրսևորվում էին խաղային շեշտադրումներով որոշակի գործողությունների միջոցով: Դրանց վերապրուկները հիմնականում պահպանվել են Բարեկենդանի, Ծաղկազարդի, Վարդավառի, Համբարձման և այլ խաղերում:

Այս առումով շատ ուշագրավ էր Բարեկենդանից մինչև Ծաղկազարդ ընկած շրջանում կատարվող «*Խուփ ու պուփուկ*» կամ «*Ղափլամա*»<sup>225</sup> խաղը: Խաղացողները (մինչև 15 տարեկան և միայն տղաներ) վիճակահանությամբ մեկին ընտրել են որպես *Պուփուկ*, որն էլ ընտրել է *Խուփին*: *Պուփուկը* կքանստել է, *Խուփը* կանգնել է նրա կողքին՝ ձեռքը գլխին դրած՝ որպես խուփ: Մյուս խաղացողները շրջան են կազմել և, պտտվելով նրանց շուրջը, փորձել են հարվածել *Պուփուկին*: *Խուփը* մի ձեռքն անպայման պիտի *Պուփուկի* գլխին պահեր ու մյուս ձեռքով աշխատեր մյուսներին հակահարված տալ, դիպչել կամ բռնել: Եթե հաջողվել է, բռնվողը դարձել է *Պուփուկ*, իսկ *Պուփուկը՝ Խուփ*: Այդպես շարունակվել է մինչև խաղացողների հոգնելը: Հատկանշական է, որ վիճակահանության ժամանակ նախ ընտրել են *Պուփուկին*:

Այստեղ կենտրոնականը *Պուփուկն* է, որի շուրջ և հանուն որի ծավալվել են գործողությունները: «Խուփն» ու «Պուտուկը» դիտարկում ենք որպես «կին» և «տղամարդ»։ *Պուփուկը* կինն է, ում «հսկում է» տղամարդը:

Ենթադրում ենք, որ այս խաղը ամուսնանալ ցանկացող երիտասարդի՝ տղամարդկանց շարքերն անցնելու նվիրագործման ծեսի հաղթահարման ձևերի վերապրուկներից է՝ խաղային վառ երանգավորմամբ, որի ժամանակ նվիրագործվողը պարտադիր կերպով անցել է «կնոջը տիրանալու, տղամարդ կոչմանն արժանանալու» փորձությունները, տարիքային սահմանը: Այսպիսով՝ անցումային ծեսերում խորհրդանշական կարևոր դեր ուներ անձի կենսագործունեության գլխավոր փուլերի սահմանային արտացոլումը:

Թելով, պարանով կամ գոտիով խաղերը հնարավորություն են տալիս խոսելու «սահման» երևույթի մասին առավել մանրամասն, քանի որ թելը, պարանը կամ գոտին՝

<sup>225</sup> Հ. Ասապրյան, ԴԱՆ, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, 2011 թ., բանասաց՝ Քոչարյան Գևորգ Գուրգենի, ծնվ.՝ 1955 թ.:

որպես սահման, խորհրդանշում են սոցիալական կարգավիճակի որոշակի անցում կամ փոփոխություն:

Ենթադրում ենք, որ «Թեթ»<sup>226</sup> խաղը շատ ավելի հին կարող է լինել բոլոր տեսակի թելով խաղերի շարքում, քանի որ այն մեզ հիշեցնում է հին հունական առասպելական «Արիադնեի կծիկը», որի նախնական ձևը կարելի է տեսնել տաճարներում կատարվող նվիրագործման ծեսերում, որտեղ պարունակներ հաղթահարելը (лабиринт) անցում էր մի կարգավիճակից մյուսին: Եվ ինչպես հունական առասպելում թելը հանդես է եկել որպես ելք կամ միջոց խճճված կամ անանցանելի ճանապարհներից, այնպես էլ մատներով թելախաղի ժամանակ թելով պատկերները միմյանց փոխանցող երկու խաղացողները ձևացրել են (ենթագիտակցաբար) այդ խճճված պարունակներով ճանապարհից դուրս գալու ելքը: Սա մենք ընկալում ենք նաև որպես երկու աշխարհներում՝ «այս»՝ երկրային և «այն»՝ անդրաշխարհային, կատարվող «ճանապարհորդությունը», որտեղից ելք կա ո՛չ բոլորի համար: Տվյալ դեպքում «ելքը» նվիրագործվողի համար պարունակները քանդել կամ բացելն էր, ինչպես առասպելում՝ ճիշտ ճանապարհը գտնելը և վերամարմնավորված՝ ետ վերադառնալը, որը, ի վերջո, ունի մեռնելու և հարություն առնելու գաղափարը:

«Ճոճանակ»<sup>227</sup> խաղը ևս ունի նվիրագործման ծեսի տարրեր:

Ճոճանակը՝ որպես թել, պարան կամ գոտի, որի դիրքն ուղղաձիգ է՝ «վերին շերտից» (երկինք) մինչև «ստորին շերտ» (ստորերկրյայք, անդրաշխարհ), «տիեզերաբանական հասկացություն է, աշխարհի մոդելավորման ելակետային սկզբունք»,<sup>228</sup> պատկանում է աշխարհի ուղղաձիգ եռահարկ կառուցվածքի երեք շերտերից «միջինին» (երկիր): Պարանն իր հորիզոնական դիրքով հանդիսանում է ոչ միայն որպես կապող օղակ երկու հակադիր՝ դեմ դիմաց կանգնած կողմերի՝ երկու խաղացողների միջև, այլև սահման երկնքի ու ստորերկրյայքի միջև, որտեղ իրականանում է պայքար ներսում խաղացողի և բնության «արտաքին ուժերի»<sup>229</sup> միջև: Սա նշանակում է, որ երկու խաղացողները՝ երկինքն ու ստորերկրյայքը, այն երկու ոլորտներն են (ստորին շերտ և վերին շերտ), որոնց մեջտեղում հավասարակշռությունը պահողը, բնության ուժերը

<sup>226</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2010, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան, բանասաց՝ Ազգայն Զուլիետա Վաչագանի, ծնվ.՝ 1936թ.:

<sup>227</sup> Անդ:

<sup>228</sup> Ս. Հարությունյան, նշվ. աշխ., էջ 218:

<sup>229</sup> Անդ, էջ 216:

կարգավորողը «մեջտեղում խաղացողն» է՝ անհատ մարդը, որը միջին շերտի բնակիչ է:<sup>230</sup> Հատկանշական է այն հանգամանքը, որ «Ճոճանակ» խաղի ժամանակ ճլորթի ընկնողը, որը ոչ այլ ոք է, քան ամուսնանալ ցանկացող երիտասարդ,<sup>231</sup> ստացել է մտրակի հարվածներ, այն էլ՝ դալար ուռենու ճյուղերով:<sup>232</sup> Սա հենց թելախաղի այն տեսակն է, որում «դրսի ու ներսի» գաղափարը համապատասխանում է «վերևի ու ներքևի»՝ «երկնքի ու երկրի» առասպելաբանական ընկալմանը, և խաղացողը նմանվում է նվիրագործվողի, ինչը տեղի է ունենում շատ խորհրդանշական մի ժամանակահատվածում՝ գարնանն ընդառաջ՝ Ծաղկազարդին:<sup>233</sup> Աշխարհի եռամաս ուղղահայաց կառուցի դրսևորումները կարելի է գտնել ոչ միայն հայ ժողովրդական խաղերում, այլև առասպելներում ու հեքիաթներում:<sup>234</sup>

«*Լախարի*» խաղը<sup>235</sup> մեր կարծիքով պայմանականորեն կարելի է համարել թելախաղ. հիմնականում խաղում են գոտիով: «Թել» կարելի է անվանել ոչ թե գծված շրջանը, այլ *գոտին*, որով հարվածում են ոտքերին, սրունքներին, կոճերին: Մեզ հայտնի տարբերակներում<sup>236</sup> հարվածելը հատուկ է ոտքերին, ասել է թե՛ «ստորին շերտին»: Խաղի նպատակը եղել է գոտին խլելը.

Թուկ'կ'ան Կըր ուտի Սիրոբը,

Սերոբը ծեծ պիտի ուտէ,

Թուկ'կ'ան Կըր ուտի Սիրոբը:

Սերոբը ծեծ պիտի ուտէ:<sup>237</sup>

<sup>230</sup> Անդ, էջ 218:

<sup>231</sup> Հարսանիքն այդ տարիքի անձանց համար ընկալվել է որպես նվիրագործման ծեսի մի տեսակ, որին նախորդող կամ հաջորդող բազմաթիվ խաղերն ու ծեսերը կապված են եղել մի փուլից մյուսն անցնելու հասարակական ընկալումներին:

<sup>232</sup> **Պ. Պողոջան**, Հացի խնդիր, Երկերի ժողովածու, հ. I, Եր., 1953, էջ 374-381:

<sup>233</sup> Աշխարհի կառուցվածքի մասին առասպելական հնագույն պատկերացումը տե՛ս **Ս. Հարությունյան**, Հայ առասպելաբանություն, Բեյրութ, 2000, էջ 9:

<sup>234</sup> Հայկական հրաշապատում հեքիաթներում փորձությունները նվիրագործման ծեսերի այն բոլոր ձևերն են, որոնք ենթադրում են խորհրդանշական ճանապարհորդություն (quest) դեպի անհայտ, անիմանալի, անմատչելի մի տարածք, որտեղ «օձն իր պորտով, հավքն իր թևով չի հասնում» (տե՛ս **Հայ ժողովրդական հեքիաթներ**, հ. I, № 39, հ. III, № 9, հ. IV, № 50, հ. V, № 25, հ. VI, № 12, հ. VII, № 176, հ. VIII, № 54, հ. IX, № 64, հ. XI, № 16, հ. XIII, № 12 և այլն): Հմմտ. **Լ. Մկրտումյան**, Հայոց հրաշապատում հեքիաթի մի հերոսի վերլուծության փորձ, Բանբեր Երևանի համալսարանի, № 1, Երևան, 2013, էջ 27: Նվիրագործումն իր հերթին ժողովրդական խաղում ենթադրում է «պատժի» փուլը՝ փորձության իմաստով

<sup>235</sup> **Վ. Բդոյան**, նշվ. աշխ., հ. II, 90-97: **Յ. Չոլաքեան**, Քեսապ, հ. Բ. Հալեպ, 1998, 195-196, 213-216: **Հ. Հովսեփյան**, Ղարաղաղի հայերը, հ. I, էջ 430-433: **Ս. Հարությունյան**, նշվ. աշխ., էջ 216:

<sup>236</sup> **Հ. Ասատրյան**, ԴԱՆ (ՀՀ Արարատի մարզ, Արտաշատի տարածաշրջան, 2009: ՀՀ Արագածոտնի մարզ, Թալինի տարածաշրջան, 2010: ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, Գավառի տարածաշրջան, 2010: ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, Մարտունու տարածաշրջան, 2011: ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Գյումրի, 2010: ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, Վարդենիսի տարածաշրջան, 2012):

<sup>237</sup> **Յ. Չոլաքեան**, նշվ. աշխ., հ. Բ, էջ 213:



Այս խաղը<sup>238</sup> մեր կարծիքով ունի ընդգծված նվիրագործման տարրեր, որը գործնականորեն կարելի է բաժանել երկու մասի՝ նվիրագործման ծեսի մեջ գտնվող երիտասարդ խաղացողների (մինչև 15 տարեկան) և այդ փուլն անցած հասուն տարիքի տղամարդկանց համար: Առաջինի դեպքում խաղը ծառայել է որպես անցումային ծեսերին բնորոշ փորձությունների հաղթահարման միջոց, երկրորդում՝ ուժի և առավելության հաստատում: Սա միայն արական խաղ է և հիմնականում խաղացվել է Բարեկենդանին:<sup>239</sup>

Համբարձման վիճակի ծեսը ամուսնության պատրաստ աղջկա համար ունեցել է «բախտ փորձուկի» նշանակություն, և դրանով հենց աղերսվել նվիրագործման ծեսերին:

Վարդավառյան ջրցանությունն ինքն արդեն նվիրագործման տարր է այդ ծիսահամալիրում:<sup>240</sup> Պատահական չի եղել չամուսնացած աղջիկներին պարտադիր ջրելու գործողությունը, որպեսզի շուտափույթ ամուսնանային՝ «Մինչև չջրվես, մարթի չես էթա»:<sup>241</sup>

Այսպիսով՝

- Նվիրագործումը, ունենալով հնագույն ծիսական կյանքում կարևոր դեր, մեծ նշանակություն է ունեցել հատկապես երիտասարդների համար՝ մի կարգավիճակից կամ փուլից մյուսն անցնելու առումով:

- Ընդհուպ մինչև XIX դ. սկիզբը հավանաբար նվիրագործման ծեսերը ուղեկցվել են նաև խաղերով:

- Նվիրագործման թելախաղերի մեջ թելն արտահայտված է առարկայորեն՝ իբրև խաղային պարագա, որի գործածությունը թեև կենցաղային է, սակայն հիմքում ունի պարանի՝ «կապող օղակի» իմաստ, նշանակություն:

- Ժողովրդական խաղերում նվիրագործման երևույթներն ունեն «փորձության» բնույթ:

- Խաղի մեջ նվիրագործման էությունը արտացոլվում է այն բոլոր առարկաներով, որոնցով կատարվում են փորձությունները՝ լախտ, պարան և այլն:

<sup>238</sup> Այսօր «Լախտի» գրեթե մոռացվել է, սակայն երբեմն մեծահասակների նախաձեռնությամբ տղաները խաղում են: **Հ. Ասափրյան**, ԴԱՆ 2010, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Գեղարքունիք:

<sup>239</sup> **Վ. Բդոյան**, նշվ. աշխ., հ. II, Երևան, 1980, էջ 94:

<sup>240</sup> Հմմտ. **Գ. Սրբեփանյան**, Համբարձում-Վարդավառ. Ընդհանրություններ և առանձնահատկություններ, ՊԲՀ, 2005-3, էջմիածին, էջ 193-207:

<sup>241</sup> **Հ. Ասափրյանի** մանկության առօրյայից: ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան: ԴԱՆ 2008, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան, բանասաց՝ Ալեքսանյան Հակոբ Ալեքսանի, ծնվ.՝ 1928 թ.:

\*\*\*

Այսպիսով՝ հայոց ավանդական խաղերի սոցիալ-մշակութային առանձնահատկությունների ուսումնասիրությունը մեզ հնարավորություն տվեց բացահայտելու դրանց այնպիսի բնութագրական բաղադրիչներ կամ երևույթներ, ինչպիսիք են՝ խաղի խախտումները, պատիժները, կանոնները կամ օրենքները, ավագները կամ ղեկավարները, հաշվերգերը, վիճակահանությունները, խաղի մասնակցի սեռա-տարիքային կազմը, նվիրագործման վերապրուկները, հավատալիքը, տոնաձիսական դրսևորումները և այլն:

ՀԱՅՈՑ ԽԱՂԱՅԻՆ ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ՓՈՓՈԽՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

ՎԵՐՋԻՆ ՀԱՐՅՈՒՐԱՄՅԱԿՈՒՄ (XX դ. - XXI դ. սկիզբ)

**1. Խորհրդային և հետխորհրդային փուլերի արտացոլումները հայոց խաղային մշակույթում**

Անցյալ դարի 20-ական թվականներից սկսած՝ խորհրդային սկզբնական փուլում հայ իրականության մեջ ձևավորված խաղերը ստացան սոցիալ-քաղաքական երանգավորում՝ կապված Հայաստանում խորհրդային կարգերի նոր գաղափարախոսության հետ, որը բնութագրվում էր կրոնա-ավանդական տոների դեմ բացահայտ անհանդուրժողականությամբ:<sup>242</sup>

Այդ շրջանում նկատելիորեն զգացվում են նաև խաղերի թեմատիկ փոփոխություններ: Խաղերում սկսվում են շոշափվել այնպիսի թեմաներ, ինչպիսիք են՝ պատերազմը, կռիվը, և հերոսականացվել է այնպիսի անհատի անուն, ինչպիսին է Կարմիր բանակի հրամանատար Վ. Չապակը:

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

«Կռիվ-կռիվ»<sup>243</sup> 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 լավ հրամաններ է արձակել, նրան ընտրել են որպես առաջնորդ, որին *Չապակ* են անվանել: Նա ձեռքով պահել է մի փայտ, որը, կռվի ժամանակ թափահարելով, զենք է ձևացրել: Եթե վերջինս լավ հրամաններ չարձակեր, ապա մեկ ամիս, որպես պատիժ, այլևս Չապակ չէր ընտրվի: Խմբերը կռվի ժամանակ օգտագործել են փայտ ու քար:

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

Ես, դու ըն-կեր, //Չապա-կի գոր-քեր: //Էջը տո՛ի, դու կեր, //Մեր Սիմոնի ծակը կեր:

<sup>242</sup> Ս. Մկրտչյան, Հայոց տոնաձիսական մշակույթ, էջ 158:

<sup>243</sup> Հ. Ասաբոյան, ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Հառիճ, բանասաց՝ Արտավազ Արզարյան, ծնվ.՝ 1951 թ.:

- Այն ի՞նչն է, ինչը՞, բեխերն էսենց (ցուցամատով սահեցնում է շրթունքի վերևի հատվածով), սուրն էսենց (ցուցամատը սահեցնում է ոտքի կողքով):

- Չապակի բեղերը, - հնչում էր պատասխանը:

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

*Լենին պապին մեռել ա, //Մալը ոռը թողել ա, //Հանկարծ ուժեղ տոել ա, //Մալը ոռից թոել ա:*

Կամ՝

*Լենին պապին մեռել է, //Մեզի ավան թողել է, //Պուճուր բալիկ մեծացե՛ք, //Այս աշխարհը կառուցեք:*

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

Խաղային փոփոխությունների ժամանակագրության առումով բավական ուշագրավ փուլեր էին նաև Երկրորդ աշխարհամարտը և հետպատերազմյան շրջանը:<sup>244</sup>

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

«*Война и мир*»<sup>245</sup> 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 պնդուկի չափ հինգ հատ կլոր քար: Որ խմբի նետած քարերը փոսի մեջ ավելին էին, այդ խումբն էլ սկսում էր խաղը՝ հեծնելով մյուսի անդամներին որպես ձի, և հեծյալները սկսում էին կռվել միմյանց հետ:

Խաղերում սկսում են ոչ միայն շոշափվել պատերազմի, կռիվի թեմաները և հերոսականացվել Ստալինը, Հիտլերը, ովքեր նույնացվում էին ուժի, քաջության կամ հակառակորդ պետության ռազմական ղեկավարի հետ,<sup>246</sup> այլև ի հայտ են գալիս տեխնի-

<sup>244</sup> Խաղերի սոցիալ-քաղաքական բնույթն առավել դրսևորվել է 1950-ականներից հետո ծնվածների շրջանում:

<sup>245</sup> **Հ. Ասատրյան**, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Քոչարյան Գևորգ Գուրգենի, ծնվ.՝ 1955 թ.:

<sup>246</sup> 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՝ *Հրեն, կաշկեն գալիս ա, //Հիտլերը մեչը լալիս ա. //Մի՛ լա, մի՛ լա, քո՛ն Հիտլեր, //Հրե՛ն, գյուլեն գալի՛ս ա»* (տե՛ս **Վ. Բդոյան**, նշվ. աշխ., հ. II, խաղ 543, էջ 208-209):

կական նոր միջոցների հետևանքով առաջ եկած սարքավորումների մանրուքներ, որոնք օգտագործվում են խաղերում:

Այս առումով շատ բնութագրական օրինակ է մեր կողմից գրառված հետևյալ խաղը.

«Շարիկ պաշենիկ»<sup>247</sup> խաղը խաղացել են պատանի տղաները (մինչև 5-րդ դասարան) *պաշենիկների* շարիկներով: Սա, ինչպես ասվեց, կապվում է Խորհրդային շրջանի տեխնիկական նորամուծություններին: *Պաշենիկը* 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: Եվ 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 հանել շրջանից: Եթե շարիկը դեպի շրջան նետելուց միանգամից ընկներ շրջանի մեջ, համարվում էր «ռոժար», և բոլոր շարիկները նետողինն էին, իսկ եթե նետված շարիկը մնար շրջանի մեջ ու կանգ առներ, նետողը պարտվում էր:

Այստեղ պատերազմի թեման թեև արտահայտված չէ (եթե հաշվի չառնենք ակնարկային «ռոժար» եզրույթը), սակայն կարևոր 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 տիպաբանական փոփոխությունների և երեխաների միջավայրում այլ անվանում ստացել:

Երկրորդ համաշխարհային պատերազմի շրջանում երեխաների միջավայրում հաճախ կարելի էր հանդիպել հետևյալ զվարճախոսությանը.

- Հա՛յ, Հիտլեր,

- Պապի տեռ:<sup>248</sup>

Մեր դաշտային աշխատանքների համաձայն՝ խորհրդային շրջանում, ընդհուպ մինչև 1970-ականները, տարածված էր խաղային հետևյալ պատկերը, որոնցից ոչ բոլորն

<sup>247</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Հաղիճ., բանասաց՝ Հովհաննիսյան Սամվել Ալեքսանի, ծնվ.՝ 1955 թ.:

<sup>248</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2009, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան, բանասաց՝ Ասատրյան Ստյոպա Գարիկի, ծնվ.՝ 1984 թ.:

են ձևավորվել այդ շրջանում:<sup>249</sup> Դրանք են՝ փայտով («Ցից», «Բիսպ»), գնդակով («50-50», «Ֆուլբոլ», «Թոփ»), թաքնվելու («Պախկվոցի», «Պահմարոցի», «Թու թու գյորդում», «Թը գյորդում»), կռահելու կամ գուշակելու («Գուշակ», «Ճըզ»), գոտիով («Ղայիշ փփոցի», «Ղայիշ», «Ճիպոյ», «**Գող ծեծող**»), թռնելու («Մարդաբոյ», «Էրկեն էշ», «Երկար էշ», «Էշ-միլիցա», «Հավալա»), առարկաներով («Ծայր», «Սանկա», «Կլաս», «**7 քար կամ բլավա**», «**Շարիկ**», «**Շախմատ**», «Քարկտիկ», «Պարան», «Չիկ», «Հոլ», «Կոճ») և տոնածիսական ու մրցումային խաղերը («Մենամարտ», «Գյուլլաշ» (բասմայի վրա), «Համբարձում»)<sup>250</sup> և այլն:

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

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

Այդ շրջանի խաղերը կազմակերպվում են փայտով («Չալի չիբուխ»), թռիչքներով («Էշ-միլիցա», «Հալամուլա»), առարկաներով՝ գնդակ, պարան, քար, ռեզին («**Պոբեդա**», «**16**», «**50**», «**Դրոշակ**», «**Ռեզին**», «**Քարտեզ**», «Կլաս», «Պարան», «Քարկտիկ»), մրցմամբ («**Գորտ քշել**») և այլ ձևերով («**Սոլ մակարոն**», «Աղջիկփախցնոցի», «Սագեր, սագեր»):<sup>251</sup>

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

<sup>249</sup> Խորհրդային ժամանակաշրջանի բաժանումներում բանասացների նշած բոլոր խաղերի անունները բերում ենք՝ պատկերացում կազմելու համար տվյալ ժամանակաշրջանում խաղերի տարածվածության վերաբերյալ: Մուգ ու շեղատառ են ներկայացվում միայն այն խաղերը, որոնց անունները չենք հանդիպել ավանդական խաղերում, և, հնարավոր է, որ դրանք ձևավորվել են հենց այդ շրջանում:

<sup>250</sup> 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 Մուկուզ 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 Գևորգ 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.:

<sup>251</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Բագրատյան Մխիթար Աշոտի, ծնվ.՝ 1983 թ.: ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Թթու ջուր, բանասաց՝ Մարգարյան Սոնա Տիգրանի, ծնվ.՝ 1985 թ.: ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Պարոյրյան Մարիամ Արարատի, ծնվ.՝ 1983 թ.: ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ, բանասաց՝ Հակոբյան Վահրամ Վալոդյայի, ծնվ.՝ 1978 թ.:

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 տեքստեր (հայ-թուրք դերային բաժանումները, սահմանը, քարտեզը կամ քաղաքի հատակագիծը՝ որպես պա-տերազմական գործընթացի կարևորագույն հանգամանք, դրոշմը՝ որպես հաղթանակի խորհրդանիշ, նախկին победа-ին փոխարինում է *հաղթանակ*<sup>252</sup> եզրույթը և այլն): Անկախության շրջանում տարածվեցին հետևյալ ռազմական բնույթի խաղերը՝ «Ձնե քաղաք», «*Քարքցիկ*»:

Բավական ուշագրավ է երիտասարդների խաղացանկին բնորոշ ռազմական գործողություններով հարուստ «*Ձնե քաղաք*»<sup>253</sup> խաղը, որը համեմատելի է «*Խան-փաշա*» խաղի կամ «*Բերդախաղի*» հետ: Ապարանում, ըստ դաշտային տվյալների, այդ խաղը մի խումբ ակտիվիստների նախաձեռնությամբ առաջին առատ ձյան տեղալուն պես՝ կազմակերպվում է մեծ հանդիսավորությամբ:<sup>254</sup>

Նախապատրաստական աշխատանքները սկսվում են մեկ շաբաթ առաջ: Պարիսպի շինարարությունը կարող է տևել 2-3 օր, իսկ խաղը՝ 5-12 ժամ: Ձգեստների պատրաստությունը ևս հոգում են նախապես: Հազնում են հնաոճ շորեր (տեղացի չեն՝ խթոնիկ խորհրդանիշ), 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 քմ երկարությամբ ձնե պարիսպ է սարքվում: Պատերի բարձրությունը հասնում է մինչև 2մ, հաստությունը՝ 30սմ: Յուրաքանչյուր մետրը մեկ նախատեսվում է կանգնեցնել մեկ հոգի պաշտպան-զինվոր: Կառուցվում է երկու՝ ճշտությամբ իրար նման «ձնե թագավորություն», որոնց միջև ընկած տարածությունը 100-140 մետր է: Այդ տարածքը կոչվում է *չեզոք գոտի*: Որոշված սահմաններից բացի՝ նախատեսում են մի հողատարածք ևս, որին տալիս են *կռվախն-*

<sup>252</sup> Հմմտ. հաղթանակը կյանք դարձած մահն է...հաղթողը նա է, ով ողջ է մնում՝ *Օ. Փրեյդենբերգ*, Поэтика сюжета и жанра, Семантика победы, М., 1997, с. 69-70.

<sup>253</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Բագրատյան Մխիթար Աշոտի, ծնվ.՝ 1983 թ.:

<sup>254</sup> Խաղի նկարագրությունը բերում ենք ամբողջությամբ, քանի որ այս խաղը պահպանել է «խան-փաշա» թատերախաղի և՛ կառուցվածքը, և՛ իմաստը:

ծոր անվանումը: Պատրաստում են ձնագնդիներ ու վրան ջուր լցնում, որպեսզի սառույց դառնա: Այնուհետև որոշված օրը հավաքվում են Բերդի գլուխ կոչվող վայրում մոտ 50-70 հոգի երիտասարդ տղաներ ու աղջիկներ (աղջիկների մասնակցությունը խաղին ուշ շրջանի երևույթ է): Նախապես փոքրիկ թղթերի վրա գրված են լինում բոլոր խաղացողների անունները: Դրանք լցնում են մի ամանի մեջ, հետո սկսում հանել ու բարձրաձայն կարդալ: Լցված թղթերի կեսը կարդալուն պես մի խումբ է կազմվում: Այնուհետև յուրաքանչյուր խումբ իր ներսում (աղջիկներն առանձին, տղաներն առանձին) *ցելա*<sup>255</sup> է գցում ու որոշում, թե ով է լինելու իր թագավորության թագուհին և թագավորը: Սրանից հետո գալիս է երրորդ վիճակահանության հերթը՝ երկու թագավորությունները *չոփ պահելով* որոշում են, թե որ խումբն է հին Ապարանը, որ խումբը՝ Ստամբուլը:<sup>256</sup> Ում բաժին է ընկնում կարճ չոփը, նա էլ դառնում է ներքևի թագավորությունը, այսինքն՝ թուրքերի թագավորությունը: Յուրաքանչյուր թագավորության տարածքի կենտրոնում դրվում է տվյալ թագավորության դրոշը, որի տակ բազմում են թագավորն ու թագուհին: Վերևի 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 (Պարսկաստանի դեպքում՝ Սալախադի): Սկսվում են բանակցություններ *կովախնծոր* համարվող հողի տարածքի շուրջը.

Թուրք – Էս հողերը մե՛րն են:

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

Հայտարարվում է պատերազմ: Հայոց թագավորը հրամանատարին կոչ է անում հարձակվել: Այդ ժամանակ վերևից սահնակներով իջնում են դեպի ներքևի թագավորություն՝ միաժամանակ սառցե գնդիկներով հարվածելով: Բնականաբար, ներքևի թագավորությունը հնարավորություն չի ունենում ազատորեն առաջ գալու, դրա համար էլ վերևից հեշտությամբ իջնում են հայերը և ձնե դարպասներն ավերելով՝ մտնում են թուրքերի սահման ու առաջինը դրոշն իջեցնում, ապա՝ թագավորին «սպանում» ու թա-

<sup>255</sup> Ցելան գործողության ձև է, որն ուղեկցվում է բանավոր տեքստով և շատ ընդունված է ժամանակակից խաղերում. բոլոր խաղացողները հերթականությամբ բացած ավերով դնում են մեկը մյուսի վրա, բարձրացնում են և բացականչում՝ *ցելա, ես հելա*:

<sup>256</sup> Խմբերը կազմելիս խաղացողները հաշվի են առել են հայ-պարսկական կամ հայ-թուրքական հարաբերությունները և խաղում, կարևորելով այդ հանգամանքը, հանդես են եկել կա՛մ ի դեմս թուրքերի, կա՛մ ի դեմս պարսիկների:



գուհուն գերի վերցնում: Թագուհուն տանում են վերևի թագավորություն ու մի կես ժամ պահելուց հետո հայիոյելով (*կիրեմըն բո խոյ*)<sup>257</sup> 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 միացնում իր թագավորությանը, որով և ավարտվում է խաղը:

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

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

Խաղի Ապարանի տարբերակում դատում կամ փորձությունների են ենթարկում գերի ընկած թագուհուն, որ պարտված թագավորության խորհրդանիշն է, տերը կամ տիրուհին, որին դատելով՝ «սպանելով»՝ վերականգնում են կյանքի բնականոն ընթացքը: Այս խաղի մեջ իրավիճակը ներկայանում է «շրջված», «թարս»<sup>258</sup> ձևով՝ ճիշտ այնպես, ինչպես Բուն Բարեկենդանի օրը՝ տեր-ստրուկ հարաբերության ժամանակ, երբ տեղի էր ունենում դիրքերի փոխանակում,<sup>259</sup> 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 աշխատանքները սկսվելը, ըստ ժողովրդական պատկերացումների, բոլորը պետք է հասցնեին իրենց մեղքերը գցել ուրիշի վրա ու ազատվել դրանցից՝ պասի ընթացքում Աստծուն հաղորդակից լինելու համար): Այս, ինչպես մյուս նմանատիպ խաղերում, հարց ու պատասխանը, «դատվելու» ու «փրկա-

<sup>257</sup> Արտահայտությունը բերված է ըստ բանասացի՝ եզդիերեն:

<sup>258</sup> **Սպ. Լիսիցյան**, Լեռնային Ղարաբաղի հայերը (ազգագրական ակնարկ), ՀԱԲ, 12, Երևան, 1981, էջ 69:

<sup>259</sup> «Ստրուկը»՝ ժողովուրդը, պայքարում էր Մարդու՝ Տիրոջ դեմ (խան, փաշա, շահ) և միտում հաղթանակի (սրա մասին մանրամասն տե՛ս **Հ. Ասափրյան**, Թատերականը հայ ժողովրդական խաղերում // ԵԹԿՊԻ, Հանդես (գիտական հոդվածների ժողովածու), № 6, Երևան, 2006, էջ 17-22):

գնվելու» արարողություններն ունեն խաղ-նպատակ-արդյունք-հատուցում<sup>260</sup> քառամաս կառույցը, որը համապատասխանում է բարեկենդանյան յուրաքանչյուր փուլի ծիսական բաղադրատարրերին և կրում է «քավության նոխազի» գաղափարը (յուրաքանչյուր անախորժ, վատ կամ անոթալի արարք գործած անձնավորություն պետք է պատասխանատվություն կրի՝ դատապարտվի, դատվի):

Բարեկենդանյան «խան-փաշաների» մեջ կարելի է տեսնել նաև մարդու անգիտակցականում ընկած աշխարհի կառուցվածքի մասին առասպելական պատկերացումների եռամաս համակարգի<sup>261</sup> շերտեր, 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, մեկ այլ սահմանին: Այս եռամաս մոդելի մասին պատկերացումների դրսևորումները կարելի է գտնել ոչ միայն հայ ժողովրդական խաղերում,<sup>262</sup> այլև հեթիաթներում:<sup>263</sup>

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՝ վերամարմնավորված:<sup>264</sup> Խոսքը մի դեպքում տարածական եռամաս կառույցի մասին է, մյուս դեպքում՝ ժամանակային: Ժամանակային եռամաս այս կառույցն իր իմաստաբանական բոլոր հատկանիշներով պահպանվել է բարեկենդանյան բոլոր խաղերում, քանի որ լինի շահ, դատավոր, թե ծպտված անձ՝ իր՝ առօր-

<sup>260</sup> Ծիսական մտածողության հետ փոխկապակցված այս խաղային համակարգը համապատասխանում է Բարեկենդանի ծիսական փուլերին.

1. *երթ*, որի մեջ մտնում են բոլոր տեսակի խաղերը, պարերը և այլն:

2. *պայքար* (Կոսմոսի ու Քաոսի), որի *նպատակը* պիտի լինի կործանելը, քանդելը, իսկ *արդյունքը*՝ մեղավորի մահվամբ ու հարությանբ այդ ամենը վերականգնելը:

3. *խնջույք*, որով և ամփոփվում է տոնը:

<sup>261</sup> Աշխարհի կառուցվածքի մասին առասպելական հնագույն պատկերացմամբ աշխարհն ունի եռամաս կազմություն՝ բաղկացած երկնքից, երկրից և (ճիրանի) ծովից» (**Ս. Հարությունյան**, Հայ առասպելաբանություն, Բեյրութ 2000թ., էջ 9: **Ս. Դյակոնով**, Архаические мифы востока и запада. М., 1990, с. 54. Հմմտ. **Ա. Դանդես**, О морфологии игры: исследование структуры невербального фольклора // Фольклор: семиотика и / или психоанализ: Сборник статей. М., 2003. с. 30-45).

<sup>262</sup> **Վ. Բրդյան**, նշվ. աշխ., Խաղ 27, Փաշա, էջ 109 և այլն:

<sup>263</sup> ՀԺՀ, հ. I, № 39, հ. III, №9, հ. IV, №50, հ. V, № 25, հ. VI, № 12, հ. VII, № 176, հ. VIII, № 54, հ. IX, № 64, հ. XI, №16, հ. XIII, №12 և այլն:

<sup>264</sup> **Գ. Լևինտոն**, Инициация и мифы. - Мифы народов мира, т.1, М., 1987, с. 543-544.

յայից 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)<sup>265</sup> պիտի հասցնի անցնել ժամանակային եռամսս կառույցի այդ փուլերով՝ իրեն նվիրաբերելով վերին ուժերին՝ մաքրվելով, որպեսզի իրավունք ունենա մտնելու Մեծ պահքի հիսնօրյա շրջան: Բուն բարեկենդանն այս ու այն աշխարհի սահմանագիծն է, որում գործում են՝ դատում ու զոհաբերում:<sup>266</sup> Սահմանային շրջանն ավարտվում է հերոսի «հարությանը»՝ ազդարարելով մեղավորի, «պատժվածի»՝ այն աշխարհից հետ եկածի՝ նոր կյանք, բարի կենդանություն<sup>267</sup> ստացածի վերադարձը:

«Ձնե քաղաք» խաղը, բացի բարեկենդանյան «Բերդախաղի» հետ ունեցած իր արտաքին համանման մոտիվներից, ունի նաև ներքին իմաստաբանական կապ տոնի հետ, որն ապացուցվում է ոչ միայն խաղի մեջ կերպարների գործառույթները, այլև կատարման ժամանակահատվածը քննելիս: Դաշտային ազգագրական նյութերի մեր տարբերակն իր կառուցվածքով, կերպարներով, խաղային եղանակներով ու կատարման ժամանակով նույնությամբ համապատասխանում է Մատենադարանի թիվ 4184 ձեռագրում պահպանված «Բերդախաղին»:<sup>268</sup> Այստեղ շատ որոշակի նկարագրված է, թե ինչպես Վարդանանց տոնի հինգշաբթի օրը Շարանենց Խաչոն, հավաքելով թաղի բոլոր տղաներին, ձնե բերդ է սարքում՝ երկու մարդաչափ բարձրությամբ և 80-100 ոտք լայնությամբ: Հակառակորդ խմբերից մեկը հայերի բանակն է խորհրդանշում, մյուսը՝ պարսից: Այնուհետև «...Խաչոն յարձակման նշան տալուն պէս պարսից և հայոց բանակաց պէս իրարու վրայ սաստիկ և ուժգին հարձակում կընեինք: Մի կողմանէ խնդալով, մի կողմանէ զիրար գնդակով հարուածելով: Բերդերու գնդակներ սպառելով այնչափ ձին իրարու

<sup>265</sup> Ինչպես գրուած է թէ՛ «Արդար մը չկայ եւ ոչ մէկը» -Թուրթ Պօղոսի Առաքելոյն առ Հռովմայեցիս, 3. 10: Աստուածաշունչ: Առաքելություն Հայաստան, Երեւան, Third Armenia Edition, 1998-10m, էջ 206:

<sup>266</sup> Հմմտ. Քրիստոնեության ապաշխարության խորհուրդի հետ, ըստ որի՝ մարդը փրկության արժանալու համար պետք է ինչ-որ բան զոհի իր գործած մեղքերի դիմաց:

<sup>267</sup> Բարի կենդանությունն այն դրախտային կյանքն է, որը ժողովուրդը հասկանում է «ամառ թե ձմեռ մի կանաչ բաղ ու բախչա, անուշ հոտով սիրուն ծաղիկներ, ամեն տեղ ուրախություն, կեր ու խում, երգ ու պար, որտեղ ոչ մինը գեշություն չի անում, ուրիշի ունենալուց էլ ուրախ ա» (տե՛ս **Վ. Ղազարյան**, ՀԱԻ ԱԲԱ, 4/110, № 1, թղթ. 3, Ձեռագիր, 399 էջ, Գուգարքի շրջանի Մարգահովիտ գյուղի ազգագրությունը, Հանդերձյալ կյանք, էջ 374):

<sup>268</sup> ՄՄ, թիվ 4184, **Երեմիա եպիսկոպոս Տեր-Սարգսյանց** (Տևկանց), Տոհմային հիշատակարան, գիրք Ա և Բ, Վարագ, 1881, թերթ 82<sub>ա</sub> - 86<sub>ա</sub>:

երեսին և գլուխն կուտայինք, մինչև ամենք ևս ձինաթաթախ լինէինք: Յաղթող կողմն յաղթուողաց բերդի վերայ յարձակուելով բերդ կառնէր և կիսոյ չափ կըքանդէր: Հետո Խաչոն հրաման կընէր նորէն նորոգել. ամենք միաբանաց աներակ բերդ շինէինք, գնդակներով խորշեր լեցունելով կերթայինք տուներ: Թորուան զգեստներ չորացնելով կուոյ շարունակութիւն հաջորդ անոր թող տալով և այս էր շարունակութիւն մինչև մեծի պահոց չորերքաբթին: Մեր ձինակոյտ բերդեր երբեմն մինչև Լուսաւորչին և Ծաղկազարդին առանց հալելոյ իբրև կոթող արտերու մէջ կենային...»:<sup>269</sup>

«*Քարքցիկը*»<sup>270</sup> 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 խաղը սկսվում է ժամացույցի պտույտի ուղղությամբ), եթե քիչ են, ցելա են զցում, 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 կաշի ու վայր զցի, 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 զցելու դեպքում, խմբի անդամները մի սահմանագիծ առաջ են գալիս:

«*Կոլ*» եզրույթը հարազատ չէ հայերենին և հեռու է թվում խորհրդանշական ատրիբուտ լինելուց: Եթե այն դիտարկենք խաղի համատեքստում, կտեսնենք, թե ինչ իմաստ ունի: Բառարաններում առկա են *կոլ* արմատի տարատեսակ բացատրություններ,<sup>271</sup> բայց, ելնելով խաղի մեջ օգտագործվող առարկայի՝ խողովակի ձևից և կիրառական նշանակությունից, կարծում ենք, որ այն համապատասխանում է *վիզ*, *պարանոց բանին*: Այս դեպքում քարը տրամաբանորեն պետք է համարել *գլուխ*, *գունդ*: Խաղի մեջ կոլը՝ խողովակը և քարը, իմաստային առումով, կարծես, համապատասխանում են

<sup>269</sup> Անդ: Այս խաղի և այլ Վարդանանց խաղերի նկարագրությունների մասին տե՛ս նաև **Վ. Բրդյան**, նշվ. աշխ., հ 1, էջ 68-71:

<sup>270</sup> Այդ խաղի տարբերակներ գրանցել ենք այլ մարզերում ևս (Արարատ, Արագածոտն):

<sup>271</sup> **Կոլ՝ պարանոց**: *Կոլոնն* առաջին նշանակությամբ *գունդ* է, երկրորդով՝ *դիզել* (տե՛ս ՀԼԲԲ, Երևան, 2003, էջ 534):

*Գունդ* տերմինը նշանակում է *գնդաձև մարմին* (տե՛ս **Հր. Աճառյան**, ՀԱԲ, Երևան, 1971, հ. 1):

մարդու մարմնի մասերին՝ վիզ և գլուխ: Եվ 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 «բեմադրվում են», որոշներն էլ՝ ձեռք բերում «նոր կյանք՝ այլ ձևերով» և առաջին հերթին՝ համակարգչային խաղերում: Այս փոփոխություններին նպաստում են, իհարկե, նոր զարգացող գիտատեխնիկական հնարավորությունները, որոնք իրենց հետ բերում են արտադրողական ուժերի զարգացման նոր ձևեր:

Արդի կենցաղում փոփոխությունների, տեխնիկական նորագույն սարքավորումների համատեքստում մի բան մնացել է անփոփոխ, և, ինչպես ավանդականում, գործում են խաղը սկսելու գրեթե միևնույն կանոնները՝ խմբերի բաժանվելու տարբերակները, վիճակահանության տեքստերը, բայց ո՛չ ձևերը, ղեկավար ընտրելու սկզբունքը, խաղի կանոնները՝ այլ բնորոշումներով ու ձևերով, իսկ սեռային ու տարիքային բաժանումներն առավել քիչ են արտահայտված՝ կապված «գենդերային հավասարության» ժամանակակից ընկալումների հետ: Խաղը սկսելուց առաջ խմբեր կազմելու արդի ձևերից են քայլերով գործողությունները՝ *ծիփ-ծիփը* կամ *ծիպուկը*,<sup>272</sup> որոնց ժամանակ խմբի ավագները որոշակի տարածության մեջ կանգնում են դեմ դիմաց և հաջորդաբար առաջ գալիս մեկական քայլերով՝ արտասանելով՝ «*ծիփ*» կամ «*ծիպուկ*»:<sup>273</sup>

Այսօր երեխաների կենցաղում տարածված են խաղի հետևյալ բանաձևերը՝ «*ես դրսի աքլոր եմ*» կամ «*դու դրսի աքլոր ես*», «*դու պիպուշուկ ես*» կամ «*ես պիպուշուկ եմ*», «*ես ազապ քաղաքացի եմ*», «*ես՝ ճիպուկ*» կամ «*ես՝ մշյու*» (դրսի աքլոր):<sup>274</sup> 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 ազապ քաղաքացի եմ*» արտահայտությունն ասում են և՛ խաղը սկսելուն պես, ինչը նշանակում է, որ առաջին «այրվելու», «մեռնելու» դեպքում խաղից դուրս չի գալիս և շարունակում է խաղալ, մինչև հաջորդ «մեռնելը», և՛ հետապնդող՝ գնդակով

<sup>272</sup> *Ծիպ-ծիպ*՝ մանր, փոքր, նաև՝ հավերին կանչելու ձայն (տե՛ս ՀԼԲԲ, հ. Բ, էջ 407: **ԷԱԺ**, Գավառական բառարան, հ. Թ, Թիֆլիս, 1913, էջ 515):

<sup>273</sup> **Հ. Ասափրյան**, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արարատի մարզ, Արտաշատի տարածաշրջան, գ. Այգեպատ, բանասաց՝ Առաքելյան Սյուզի Էդիկի, ծնվ.՝ 1988 թ.:

<sup>274</sup> Խաղի ժամանակ խաղացողների կենտ թվի դեպքում բոլորի հետ խաղացող երեխա:

խաղերի ժամանակ, երբ խաղացողները, տեսնելով, որ ներսի խաղացողն արդեն ընտրել է իր «զոհին», այսինքն՝ վազում է որևէ մեկի հետևից կամ պատրաստվում է գնդակով հարվածել որևէ մեկին, և իրենք ազատ են: Իսկ «*ճիտուկը*» կամ «*մշյուն*» այն խաղացողն է, որը բոլորի հետ խաղում է, սակայն «կյանք հանելու», իմա՝ «կյանք տալու» իրավունք չունի: Այսինքն՝ այդ խաղացողի համար կարևորը ոչ թե որևէ խմբի անդամ լինելն է կամ կանոններով խաղալը, այլ անդադար՝ առանց «*մեռնելու*» կամ «*այրվելու*» խաղալը: Սովորաբար *ճիտուկ* կամ *մշյու* դառնում են անհավասար քանակով խաղացողների դեպքում, կամ դառնում է ամենափոքր խաղացողը, ում համար դժվար է խաղալ կանոններով կամ մեկը, որը պարզապես չի ուզում խաղալ կանոններով: Օրինակ՝ «*Գործնագործ*»<sup>275</sup> կամ «*Բաղերն ու որսորդները*» խաղալիս, երբ *ճիտուկը* կամ *մշյուն պաս*<sup>276</sup> է բռնում, «կյանքը չի տալիս» ընկերներից որևէ մեկին, այլ շարունակում է խաղալ:<sup>277</sup>

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):

Ըստ 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:

## 2. Հաշվերգը որպես խաղի սկիզբ

Քննվող երևույթը վերաբերում է բանավոր խոսքի այն ձևին, որը հայտնի է *հաշ-*

<sup>275</sup> Խաղը կոչվում է «*Горod за горod*», որը ոչ թարգմանաբար, իհարկե, հայացվել է:

<sup>276</sup> Երեխաների միջավայրում «պաս բռնել» նշանակում է փոխանցում (դեպի իրեն եկող գնդակը բռնել առանց ձեռքից գցելու և մինչև գնդակի գետնին ընկնելը):

<sup>277</sup> Հ. Ասադրյան, 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. Բատիկյան, Հարությունյան Գրիշա Զորիկի, ծնվ.՝ 2000 թ. և բանասաց՝ Վարդանյան Նաիրի Ամրայի, ծնվ.՝ 1999 թ.:

վերգ<sup>278</sup> անունով, իսկ խաղացող երեխաների մեկնաբանմամբ՝ հենց *հաշիվ* «եկեք *հաշվենք*» կամ «*հաշիվ անենք*»<sup>279</sup> բանաձև-անվանաձևերով:

Հաշվերգին «հատուկ է մի օրենք՝ բանաստեղծական հանգավորման սկզբունքը»,<sup>280</sup> իսկ վիճակահանությանը՝ գործողությունը: Այն իր առանձնահատկություններով ու փոփոխություններով հանդերձ ունի որոշակի կառուցվածք, որը հնարավոր է ձևավորել՝ միայն դրանց տեքստերի փոխակերպումներն ի մի բերելով:

Խաղի սկզբում խմբերի բաժանվում են.

1. *առարկաներով*,
2. *գործողությամբ և բանավոր տեքստով*,
3. *հարց ու պատասխանով*,
4. *տեքստով և ասերգով (recitando)*:<sup>281</sup>

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

Վիճակահանության ամենատարածված ձևերից են քայլերով և ձեռքերով գործողությունները.

1. *Բութ-բութ-բութ* (բութ-բութ-բութ ասելով՝ ավագ կամ ճարպիկ խաղացողը, բռունցք արած և բութ մատը վերև պահած, սպասում է մինչև մյուս խաղացողները, մեկը մյուսի բութ մատը բռնելով, դուրս են թողնում վերջին խաղացողին):
2. *Ջինվորի մեկ քայլ* (խրոխտ մեկ քայլ կատարելով):
3. *Ինքնաթիռ* (խաղահրապարակում մեծ թռիչք ձևացնելով՝ հաջորդաբար մոտենալ մինչև միմյանց դիպչելը. ով առաջինն էր դիպչում, նա էլ սկսում էր խաղը):

---

<sup>278</sup> Հաշվերգը հայերենում ունի իր նույնարմատ տարբերակները՝ *հաշիվ*, *հաշվերգ*, *հաշվել*, իսկ ռուսերենում՝ *счет*, *считать*, *считки*, *пересчет*, *считалка*, *гадалка*, *воражилка*, անգլերենում *counting-out rhyme*-ն է, իսկ գերմաներենում՝ *auszählrime*-ը (հմմտ. **Г. Науменко**. Дождик, дождик, перестань! Русское народное детское музыкальное творчество, М., 1988, с. 25):

<sup>279</sup> **Հ. Ասափրյան**, ԴԱՆ 2009-2014 թթ:

<sup>280</sup> **Г. Науменко**, указ. раб., М., 1988, с. 26.

<sup>281</sup> Արտասանական առույգությամբ երգելու մի ձև, որին բնորոշ է ազատ, դիթմիկ արտահայտություն (տե՛ս **Ն. Մկրտչյան**, Երաժշտական բառարան, Երևան, 2000, էջ 29):

4. *Ծիպուկ* (երկու ոտքն իրար կպած թռչկոտելով):
5. *Կայծակ* (աջ-ձախ թռիչքներով կայծակի հետագիծ ձևացնելով):
6. *Կես քայլ* (ոտքը կողքով մյուս ոտքի առաջ դնելով):
7. *Հաց-պանիր-ջուր*,
8. *Ձիու վեց քայլ* (դեպի կողք վեց քայլ կատարելով՝ աջ ոտքով դեպի աջ վեցական քայլ են կատարում, ձախը միացնում):
9. *Մեկ-երկու-երեք*,
10. *Նապաստակ* (մեծ ցատկ կատարելով):
11. *Չունգաչունգ* կամ *չինգաչունգ*<sup>282</sup> (չունգաչունգի ժամանակ երկու խաղացող, ձեռքերը բռունցք արած, կանգնում են դեմ դիմաց և «չունգաչունգ» արտահայտությունը վանկատելով՝ վերջին վանկն արտասանելու պահին բացում են բռունցքը: *Թուղթ* է համարվում, երբ բացված է ձեռքի ափը, *քար* է համարվում, երբ բռունցքը չի բացվում, *մկրապի* ժամանակ ցուցամատն ու միջնամատը պահում են մկրատի նման: Դրանով որոշում են, թե ով պետք է սկսի խաղը. «*Մկրապը կտրում է թուղթը, քարը կտրում է մկրապը, 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:
12. *Պարան ձգել*: Վիճակահանությունը երբեմն կատարվում է ֆիզիկական ուժի ցուցադրությամբ (ուժ փորձուկ): Գետնին գծում են մի գիծ՝ սահման, և կանգնելով դեմ-դիմաց՝ գծի երկու կողմերից, ձգում են պարանը: Ով դիմացինին քաշում, անց է կացնում գծից, նա էլ իրավունք է ստանում առաջինն ընտրելու իր խմբի առաջին անդամին:<sup>283</sup>
13. *Ջայլամի երեք քայլ* (երեք մեծ քայլ անելով):
14. *Սոխ-սխտոր-կանաչ գխտոր* (խաղացողները կանգնում են դեմ դիմաց և մի ոտքի թաթն ու մյուս ոտքի կրունկը միմյանց հպած՝ քայլում):
15. *Վեռպայրոտ* (պտտվելով գնալ):
16. *Ցելա գցել*:
17. Վիճակահանության տարբերակներից են *հարց ու պատասխանով* կառուցված գործողությունները: Ինչպես տեսանք նախորդ գլխում, վիճակահանության այս ձևը կի-

<sup>282</sup> Այս բանաձևի կառուցվածքը պայմանական է: Հաղթողը սովորաբար կրկնում է գործողությունը, իսկ պարտվողը՝ փոխում:

<sup>283</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2008, Արարատի մարզ, գ. Աբովյան:



րառվում էր ավանդական խաղերում ևս, որոնք պահպանվելով ձեռք են բերել ժամանակակից շեշտադրումներ: Կառուցվածքը նույնն է. կազմվում է հարց-պատասխանով: Փոխվել է միայն հարցի բնույթը. եթե ավանդական տարբերակներում խաղացողները որոշում էին, թե «ովքեր են իրենք»՝ մտապահելով լեռների, մրգերի, բնության երևույթների և այլ անուններ, այսօր խաղացողները գալիս և դիմում են իրենց ավագներին հետևյալ հարցադրումներով՝ *շուշա՞նն ես, թե՞ մանուշակը* կամ *կարմիր ռենջե՞րն ես, թե՞ կապույտ, Վի՞նքսն ես, թե՞ Դորան* (ժամանակակից մուլտիերոսների անուններ):

Վիճակահանության այս ձևը տարածված է հատկապես 10-14 տարեկան տարիքային խմբերում:

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

*Անհասկանալի տեքստով*, որը ձայնառիթմային է, չկա որոշակի սյուժե, անհասկանալի է, սակայն ունի հանգավորում.<sup>284</sup>

99- ը, 9- ը, շոկո- լադը:

Կա-րա-մե-լա, մելա- մելա:<sup>285</sup>

Չիկի սոն-չիկի,

Չիկի սոն-չիկի,

Ար-շա-լույս,

Վըշ- տըկ- վի՛ր դու՛ս:

Բուկտր, բուկտր, բե, բե,

Աբե, սաբե, գումարե,

Ռիկի, չիկի, տամարիկի,

Օն, ֆլեն, բլեն:<sup>286</sup>

Է՛նիկի բե՛նիկի է՛նվա է՛նիկի:

Է՛նիկի բե՛նիկի՝ կյո՛ւ՛զ:<sup>287</sup>

<sup>284</sup> Ռ. Գրիգորյան, Հայ ժողովրդական օրորոցային և մանկական երգեր. Երևան, 1970: Գ. *Науменко*. Дождик, дождик, перестань. Русское народное детское музыкальное творчество, М., 1988, с. 25.

<sup>285</sup> Մելա – մելա անելու ժամանակ հաշվողը խաղացողի կզակի տակ խուտուտ է տալիս:

<sup>286</sup> Հ. *Ասատրյան*, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտայնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Պարույրյան Մարիամ Արարատի, ծնվ.՝ 1983 թ.:

<sup>287</sup> Հ. *Ասատրյան*, ԴԱՆ 2010, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, ք. Գյումրի, բանասաց՝ Սահակյան Վարզդատ Վարդանի, ծնվ.՝ 1998 թ.:

Ատատա-բատատա շամամ շում,  
Շամ շիրբադիմ բիդամ բոմ,  
Բոմբի ելիմ հոլում սիմ,  
Մի պոեդեմ (поедим) օճո պլիս:<sup>288</sup>

*Պատմողական տեքստով, որն ունի մտքի տրամաբանական ընթացք.*

Վանքի տակից ջուր էր գնում,  
Գիժ Նիկոլը տուն էր գնում:  
Չափը ձեռին չափում էր,  
Մատուշկեքին խաբում էր:

Ավտոբուսը 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՛ց:<sup>289</sup>

-Ավտոբուսը գնում է՛, գնում է՛,  
-Ու՛ր պի՛-տի՛ հա՛ս-նի՛:  
-Ե՛րևան:  
-Ե՛րևանի ամպի գոյնն ի՞նչ գու՛յ-նի՛ է:  
-Կա՛պույտ:  
-Կա՛պույտ գոյն ունեցողը թո՛ղ դու՛րս գա՛: Գա՛,  
գա՛, գա՛, թո՛ղ դու՛րս գա՛:

Կատուն նստեց տաք-սի,  
Շոֆեռն ասեց.  
5 ուրվի:

<sup>288</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2014, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ծաղկաշեն, բանասաց՝ Հովհաննիսյան Թագուհի Լևոնի, ծնվ.՝ 1991թ.:

<sup>289</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2009, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան, բանասաց՝ Հակոբյան Կարեն Արտակի, ծնվ.՝ 1999 թ.:

Կատուն ասեց.  
Թաղեմ քեզ,  
Շոֆեռն ասեց.  
Ես էլ քեզ.  
Տուրու-դմփոց-հիվան-դա-նոց:  
Նո՛ց-նո՛ց-նո՛ց՝ գե-րեզ-մա-նո՛ց:<sup>290</sup>  
Պայմոցի-դոցի-դոցի,  
Կարմիր քարս կորցը-րեցի.  
Ելա-մտա, գտա:<sup>291</sup>

Պատմողական տեքստի բնույթ ունեն նաև մանկական զվարճախոսությունները.

Տոտան չաղ է, յուբկեն նեղ է,  
Տոտան տոեց, յուբկեն ճղվեց:<sup>292</sup>

Աքացի, աքացի, մտի շալվարս տաքացի՛,  
Գնա Ջանգուն լողացի՛:<sup>293</sup>

Ադին (один) կինտո կուպիլ (купил) մոծակ,  
Մոծակ կծեծ կինտոյի ծակ,  
Կինտոն գնաց դոկտորի (докторь) մոտ,  
Դոկտորն ասեց՝ տա՛կ, տա՛կ, տա՛կ,  
Կլավանա կինտոյի ծակ:<sup>294</sup>

Вышел Петя на крыльцо,  
Почитать свое яйцо.  
Сунул руку: нет яйца,  
Вот и упал с крыльца.<sup>295</sup>

<sup>290</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Հակոբյան Հասմիկ Էդիկի, ծնվ.՝ 1998 թ.:

<sup>291</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2010, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Գյումրի, բանասաց՝ Սահակյան Վարազդատ Վարդանի, ծնվ.՝ 1998 թ.:

<sup>292</sup> Անդ.:

<sup>293</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2012, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Աշտարակ, գ. Կարբի, խաղը ներկայացնողներ՝ Վահրամ և Ավիհնա Վարդանյաններ (ծնվ.՝ 2000 թ. և 2002 թ.):

<sup>294</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2012, ՀՀ Արարատի մարզ, Արտաշատի տարածաշրջան, գ. Մխչյան, բանասաց՝ Օհանյան Փիրուզա Ռաֆիկի, ծնվ.՝ 1969 թ.:

<sup>295</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2013, ՀՀ Արարատի մարզ, ք. Արտաշատ, բանասաց՝ Սայադյան Արման Արկադիի, ծնվ.՝ 2007 թ.:

*Ռիթմիկ կամ ասերգ հաշվերգը*<sup>296</sup> առավել տարածված է հատկապես փոքր աղջիկների շրջանում: Ասերգ հաշվերգի հիմքում ձայնառիթմային սկզբունքն է, կառուցվում է ծափ-զարկերով՝ վերածվելով շարժական տեքստով երգային կրկներգերի: Դրանք երբեմն անհասկանալի են և կառուցված են յոթվանկանի երկու նույնահանգ տողերից և ունեն *պարերգային կառույց*,<sup>297</sup> քանի որ կազմում են մի երկյակ և ասվում են միայն պարելու ժամանակ: Դրանց բնորոշ է շարժումը և խոսքը.

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

Էն դեն դո՛ւրի, դո՛ւրի, դո՛ւրի, դո՛ւրի,

Չա՛փ, չա՛փ Մե՛ք-սիկա,

Չա՛փ, չա՛փ, Մե՛ք-սիկա.

Ակա դակա սինյո-րիտա, ֆու՛, ֆու՛,

Ակա դակա սինյո-րիտա, ֆու՛, ֆու՛,

Մարի-յո, Մարի-յո, թու՛ Ջե՛րի.

Օ՛քսա-բո՛քսա սինյո՛-րիտա.

Միկի մա՛ուս:

Տոմի Ջերի,

Օֆը Ջերի,

Օֆը Ջերի,

Տոմը գա՛, գա՛, գա՛,

Տոմը սի՛, սի՛, սի՛.

Տոմը սի՛, Տոմը գա՛,

Օ, պե՛ պ-սի,

Օ, պե՛ պ-սի:<sup>298</sup>

<sup>296</sup> Ավանդական հաշվերգերը ժամանակի ընթացքում իրենց կառույցից և իմաստային նշանակությունից շատ բան են կորցրել՝ ձեռք բերելով կա՛մ տեքստային, կա՛մ շարժական-երաժշտական բնույթ:

<sup>297</sup> **Մ. Աբեղեան**, Ժողովրդական խաղեր (ուսուածք): Արտատպութիւն «Արարատ» ամսագրից, Հայաստանի ԽՍՀ Պետական Համալսարանի գիտական տեղեկագիր, Վաղարշապատ, 1904, էջ 22-24:

<sup>298</sup> **Հ. Ասափրյան**, ԴԱՆ 2012, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Աշտարակ, գ. Կարբի, խաղը ներկայացնողներ՝ Վահրամ և Ալվինա Վարդանյաններ (ծնվ.՝ 2000 թ. և 2002 թ.):

Էոո՜, վե՛-ոո ֆի՛ քս,  
Էոո՜, վե՛-ոո 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՛ քս:<sup>299</sup>

Ջո՛ րբա ջո՛ րբա ջո՛ րբա,  
Ջո՛ րբա է՛ կի դո՛ մի նա,  
Շարի դուբա ցըմ պա՛ պա՛,  
Շարի դուբա ցըմ պա՛ պա՛:  
Ա՛ մ լիմ ցըմ պա՛ պա՛,  
Ջա՛ մ լիմ ցըմ պա՛ պա՛:  
Մի իզոսեմ դոմինո (мы играем домино),  
Ի սկազալի սեռավնո (и сказали все равно):<sup>300</sup>

Սո՜յլ մակարոն, սո՜յլ վե՛ռիո,  
Մա՛ ռիո, մա՛ ռիո,  
Թե՛ լո, թե՛ լո, ծի՛ պ-ծի՛ պ-ծի՛ պ,  
Թե՛ լո, թե՛ լո, ծի՛ պ-ծի՛ պ-ծի՛ պ,  
Վո՜ւան (one), դո՛ւա թռի՛ :<sup>301</sup>

Կան նաև միայն հանգավորման սկզբունքով հաշվերգեր, որոնք իրականում երկտողանի և քառատող բանաստեղծություններ են՝ հարմարեցված հաշվերգերին բնորոշ վանկատվածությանն ու շեշտադրությանը.<sup>302</sup>

---

<sup>299</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2012, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Աշտարակ, գ. Կարբի, բանասաց՝ Հայրապետյան Արևիկ Տիգրանի (1999 թ.) և խաղը ներկայացնողներ՝ Հայրապետյան Անուշիկ Տիգրանի (2001 թ.), Հայրապետյան Էֆնոն Տիգրանի (2004 թ.), Հայրապետյան Կարապետ Բաբկենի (2001թ.), Հայրապետյան Համլետ Բաբկենի (2003 թ.):

<sup>300</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ, բանասաց՝ Ավետիսյան Լուսինե Արտավազդի, ծնվ.՝ 1985 թ.:

<sup>301</sup> Անդ:

<sup>302</sup> Երեխաների խոսքում կիրառվում են վանկերի և շեշտերի վերաբերյալ իրենց կանոնները, որոնք ոչ միշտ են համապատասխանում հայերենի քերականական կանոններին:

Թո՛ղի՛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:

Ծառի վրա հանաքով խաղում էի դանակով,

Հանկարծ դանակը թեքվե՛ց, գրվեց անունդ՝..... (տալիս է անունը):

Այսպիսով՝

- Խմբերը կազմվում են հաշվերգով և վիճակահանությամբ:
- Փոխվել են խաղը սկսող գործողությունների անունները, տեքստերը, իսկ ձևերն ու կառուցվածքը պահպանվել են:
  - Հաշվերգերը հիմնականում ունեն՝ անհասկանալի, պատմողական և դիժմիկ երգեցողության բնույթ:
  - Վիճակահանությունները կատարվում են առարկաներով, քայլերով, ձեռքերով, հարց ու պատասխանով, ֆիզիկական ուժի ցուցադրությամբ:
  - Խաղերում կենցաղավարում են զվարճախոսություններ, որոնց մի մասը զարգացել ու ձևափոխվել է գեղարվեստական ու զավեշտական այլ խաղերի:

### 3. Խաղի կանոնների արդի դրսևորումները

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 Յ. Հայզինգան է ասում, *կարգ ու կանոնը* բացարձակ է, և դրանով են որոշում խաղի կազմակերպումը:<sup>303</sup>

Ինչպես ավանդականում, արդի խաղերում ևս խաղի կանոնները խախտողին վատ են վերաբերվում և թեև փոխվել են վերջինիս բնութագրող անվանումները, սակայն իմաստները նույնն են:

<sup>303</sup> **Յ. Հայզինգա**, նշվ. աշխ., էջ 20:

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

3. Հայգինգան, կարգազանցներին որակելով *խաղաղրուժ* և *անազնիվ խաղացող*<sup>304</sup> բառեզրերով, տարանջատել է նաև այդ հասկացությունները՝ խաղաղրուժի կերպարն անվանելով «*վախկոտ*»<sup>305</sup>: Հարկ է նշել, որ կարգազանցության պատճառների մեծ մասը ոչ միայն *դադալությունն* է կամ *հարամությունը*, այլև խաղացողի ունակությունը:

Խաղերն ունեն ինչպես սկզբի և ընթացքի, այնպես էլ ավարտի բանաձևեր, որոնք պայմանականորեն կարելի է համարել «*պատրիժ*», այսինքն՝ պարտվողին տալ որակում՝ «*փալան դնել*», «*ծրտակ դնել*», «*ծու տալ*» և այլն: Դրանք լինում են տարբեր բնույթի, որոնք արդյունք են անհատի երևակայության, սակայն ենթարկվում են որոշակի չափորոշիչների. ամեն տարիքային խումբ խաղավարտի ժամանակ կիրառում է «պատժի» իր ձևը՝ ելնելով սեռա-տարիքային հնարավորություններից: Եթե խաղացողը խաղի ընթացքում «*արժանացել*» կամ «*վերցրել*» է ամենաշատ «*փալանը, ծուն* կամ *ծրտակը*» (ասենք՝ 5 ծու, 3 փալան, 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 ընտրել: Այդուհետ՝ մինչև խաղի, երբեմն՝ մինչև օրվա վերջը, նրան դիմում են իր ընտրած համապատասխան բանաձևային բնութագրմամբ՝ «*օյինից թռնող կապիկ*», «*դադալի գլուխը ծակ ա*», «*դադալի ոտը կարճ ա*», «*գորտի աղիք ուտող*», «*աղջկա, դեբիլի ֆուֆլու*», իսկ իրենց ասածը հավաստիացնում են հետևյալ կերպ. մատը գետնին դնելով՝ ասում են. «*Շուտ եմ ասել՝ թու՛ փեչատր, Աստվածի սիկրեպ (секрет-գաղտնիք) ու այբուբենի*», որն ուղղակիորեն կապվում է անազնիվ ու խարդախ խաղացողի վարքի հետ:

Ուշագրավ է, որ *թու՛ փեչատր* համեմատելի է աստվածային կարգ ու կանոնի հետ, որը կիրառելու դեպքում միայն խաղացողի մեջ կառաջանա կարգ ու կանոնի՝ խաղի մեջ մնալու ձգտում և խաղալու ցանկություն: Հայոց այբուբենը՝ որպես վկայակո-

<sup>304</sup> Ս. Մալխասյանցի բառարանում այն նույնանիշ է խաղանենգին (**Ս. Մալխասենց**, Հայերէն բացատրական բառարան, Երևան, 1944, հ. 2, էջ 231): Ըստ Է. Աղայանի՝ դա նենգ, խարդախ, դավաճան խաղացողն է (**Էդ. Աղայան**, Արդի հայերենի բացատրական բառարան (ԱՀԲԲ), Եր., 1976, հ. 1, էջ 556:

<sup>305</sup> **3. Հայգինգա**, նշվ. աշխ., էջ 22:

չում, այստեղ կարելի է հասկանալ, որ այն մեջբերվում է որպես կանոնը հաստատող կնիք: Այդ բանաձևի մեջ կարելի է տեսնել նաև խաղի գեղագիտական<sup>306</sup> հատկանիշները:<sup>307</sup>

Բանաձևային այս բնութագրումները հիմնականում կիրառվում են մանկական տարիքի երեխաների շրջանում, սակայն ամեն տարիքային խումբ ևս ունի «փալան, ձուկ 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 խաղերին:<sup>308</sup>

Մինչև 5 տարեկան երեխաների շրջանում դրանք ունեն *նմանակման կամ ուսուցողական բնույթ*.

- Աքաղաղի պես կանչել
- Կատվի պես մլավել
- Մի երգ երգել
- 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
- Պատմել մի առակ:

8-10 տարեկան երեխաներին տրվում են *տրամաբանական կամ գիտելիքները ստուգող* հարցեր կամ առաջադրանքներ.

<sup>306</sup> Հմմտ. **И. Кант**, Тартуская рукопись, Эстетика Иммануила Канта и современность, М., 1991, с. 56: Ի. Կանտն առաջինն է խաղի էությունն օգտագործել մարդկային գործունեության գեղագիտական իմաստավորման համար. «Խաղը և գեղարվեստական գործունեությունը նման են իրար իրենց ազատությամբ: Նրանք 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 պոետիկական պատրանքը չի ստում, այլ խաղում է երևակայության հետ: ...Եվ քանի որ նա միայն խաղում է մեզ հետ, այն առաջացնում է հաճույք»:

<sup>307</sup> Ըստ Յ. Հայզինգայի՝ խաղի հատկանիշներն են ազատությունը, անշահախնդրությունը, զատվածությունը կամ սահմանափակվածությունը, «անիրականությունը» և կանոնակարգվածությունը (տե՛ս **Յ. Հայզինգ**, նշվ. աշխ. գլ. 1, Խաղի բնույթն ու նշանակությունը, էջ 6-45):

<sup>308</sup> **Հ. Ասարյան**, ԴԱՆ 2008-2015 թթ: Պատժաձևերի տարբերակները գրառվել են մեր դաշտային աշխատանքների ընթացքում գրեթե բոլոր մարզերից:



- Արձան դառնալ (խաղացողները մոտենում են և բարձրացնում պատիժ կրողի ոտքը, ձեռքը, կամթում և այլն)

- Առաջին տառը փոխելով՝ արագ-արագ ասել այնպիսի միավանկ բառեր, որ իմաստ կունենան՝ շուն, տուն, բուն, քուն և այլն

- Բարձր ձայնով խոստովանել իր հանցանքները
- Դառնալ հայելի (կատարում է խաղացողների շարժումները)
- Պատասխանել՝ ինչո՞ւ է ջուրը հոսում բարձր տեղից
- Պատի վրա իր ձեռքերի սովերներով մի բան պատկերել
- Ձախ ձեռքով գրել խաղացողների անունները
- Սուտ ու ծիծաղելի պատմություն հորինել
- Մոմը ձեռքին վազել՝ առանց հանգցնելու
- Մի ձեռքով կատարել մի բան, մյուս ձեռքով՝ այլ
- Միաժամանակ ծիծաղել և լաց լինել
- Միաժամանակ երգել և պարել:
- Որևէ մեկի 10 հատկանիշները լսելով՝ գուշակել նրա ով լինելը:

11-15 տարեկան տարիքային խմբերում կիրառվում են այլ բնույթի «պատիժներ», որոնք ենթադրում են *ուժային փորձություններ ու տրամաբանություն*.

- 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
- Լուծել մի թվաբանական խնդիր
- Կանգնած համբուրել իր ոտքերը
- Ըստ արձակած ձայնի կապված աչքերով ճանաչել խաղացողներին
- Կապված աչքերով՝ շոշափելով որոշել խաղացողի ով լինելը
- Հարյուրից սկսած՝ հետ հաշվել
- Ձախ ձեռքով բռնել աջակողմյան ականջը և աջ ձեռքով ձախ ոտքի կոշիկի ծայրը և այդպիսով՝ գետնից բերանով բարձրացնել գլխարկ:

- Մինչև հարյուրը հաշվել և մեկերը չասել
- Պարել՝ առանց երաժշտության

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

• Պատասխանել հարցերին՝ առանց «այո» կամ «ոչ» բառերը գործածելու

• Զրոյով լիքը բաժակից, առանց մատները թրջելու, կոպեկ հանել

• Ձեռքերի շարժումներով, անխոս բացատրել, թե հաջորդ փալան վերցնողն ինչ պիտի անի

• Սուլել մի երգ՝ առանց ծիծաղելու:

15 և ավելի տարեկան խաղացողների համար *փորձություններն ավելի բարդ են.*

• Գոտիով, ճիպոտով հարվածներ ստանալ

• Խոստովանել, թե ում է սիրում

• Ձեռքերի վրա կանգնել՝ ոտքերը դեմ տալով պատին և այլն:

Այսպիսով՝ խաղի կարգազանցների կամ պարտվողների համար պահանջները լինում են ֆիզիկական, մտավոր-զարգացնող 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...*»:<sup>309</sup> 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, ինչ 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՝ «*պեովին ես եմ*» (я пер-

<sup>309</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱԼ 2014, ք. Երևան, խաղը ներկայացնող՝ Բաբայան Արեգ Վարդգեսի, ծնվ.՝ 2003 թ:

ব্যই) արտահայտությունը: Խմբի ավագներն այժմ կազմվում են նաև ավանդական վիճակահանության ձևերով, բայց ո՛չ տեքստերով՝ միաժամանակ փոխելով այդ գործողությունների անուններն ու մասամբ էլ՝ կարգը: Ներկայում 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 միավորների հաշվման գործառույթները:

Այսպիսով՝ մեր հետազոտությունները ցույց են տալիս, որ.

- Այժմ տարածված են և՛ «ինքնակոչ ձևով» ճարպիկ խաղացողի՝ խաղի ավագ հռչակվելու սովորությունը, և՛ խաղը սկսելու վիճակահանության ավանդական կարգը:

- Խաղի կանոնների փոփոխությունները էական ազդեցություն չեն ունեցել նրա ավագի գործառույթների վրա:

- Արդի խաղային միջավայրում խմբերի ավագներն իրականացնում են գրեթե նույն գործառույթները, ինչը որ եղել է ավանդաբար:

- Նկատվում է խաղերի կանոնների պարզեցում:

#### **4. Խաղերի առանձնահատկությունները՝ ըստ մասնակիցների սեռա-տարիքային հատկանիշների**

Մեր օրերում ևս յուրաքանչյուր տարիքային խումբ խաղում է տարվա բարենպաստ եղանակներին՝ հիմնականում գարնանը, ամռանը, աշնանը և ձմռան տաք օրերին:

Ներկայում ժողովրդական տոների հետ կապված, դրսում կատարվող խաղերի շատ քիչ մասն է պահպանվել, դրանք են Ս. Ջատկի ձվախաղը, Վարդավառի ջրցանությունը, Համբարձման վիճակ-ջանգյուլումը: Շինությունների ներսում կատարվող խաղերը, ինչպես անցյալում, այնպես էլ հիմա շարունակում են զբաղեցնել և՛ մեծերի, և՛ փոքրերի առօրյայի մի մասը:

Այս առումով ուշագրավ են ժամանակակից խաղերի առանձնահատկությունները՝ ըստ Ռ. Գրիգորյանի կատարած տարիքային դասակարգման:<sup>310</sup>

<sup>310</sup> **Ռ. Գրիգորյան**, Հայ մանկական բանահյուսության տեսակներն ու եզրերը, ԼՀԳ, № 2, 1993, էջ 142:  
«Մանկական գրեթե բոլոր ստեղծագործություններում նկատվում են տարիքային որոշակի սահմանազատումներ՝ այսպես՝ օրորի, գովքի, գորովի երգերը ասվել են մանկան կյանքի առաջին տարիներին, խաղերգերը, բառախաղերը, ձեռնախաղի երգերը, ասելուկները յուրահատուկ են նախադպրոցական տարիքի երեխաներին, իսկ երգիծական երկխոսական, շարաբարդված երգերը, ինչպես նաև հանելուկները, հանելուկ-խնդիրները շրջառում են արդեն հասուն տարիքի երեխաների շրջանում»:

Ըստ մեր հետազոտությունների՝ յուրաքանչյուր տարիքային խումբ ունի խաղային որոշակի առանձնահատկություն: Օրինակ՝ մինչև 5 տարեկան երեխան նախընտրում է խաղալ ինքն իր համար կամ ծնողների հետ: Այստեղ հիմնականում գերակայում են *առարկաներով և շրջանաձև խաղերը* («Կարմիր կոճակ», «Թաշկինակ», «Ջիլինա», «Փոքրիկ օրհորդիկ»), որոնց օգնությամբ համեմատում է առարկաները և դրանով իսկ ծանոթանում գույնի, ձևի, չափերի հետ, իմանում է նրանց հատկությունները, միևնույն ժամանակ կարողանում է դասակարգել: Նրանց բնորոշ են նաև *նմանակման* (կենդանիների վարքի ու ձայների նմանակում) և *կերպարային խաղերը* («Տունփունիկ», «Բժիշկ-բժիշկ», «Խանութ-խանութ» և այլն),<sup>311</sup> որոնց միջոցով երեխան, մտնելով դերի մեջ, դրանով իսկ յուրացնում է կերպարներն ու մասնագիտությունները:

Այդ տարիքի երեխաների խաղերն ընդհանուր առմամբ ճանաչողական բնույթի են և միտված են նրանց աշխարհընկալմանը:<sup>312</sup>

Դպրոցական տարիքի երեխաներն ավելի շատ խաղում են դրսում և խառը կազմով: Նրանց խաղերից են՝ «Կլասը», «Անուն գոռոցին», «Պահմպոցին», «Բադերն ու որսորդները», «Բաբա ջան, բաբան», «Վոլեյբոլը», «Տոպկելոցին», «50 կամ 15 քարի պարտան», «Մի ոտանի սև սապանան», «Մնջախաղը», «50 պոբեդան», «Աղջիկփախցնոցին», «Դրոշակը», «Գեյնից բարձրը», «Բասկետբոլը» «Լյագուշկան», «7 կրիշկան», «Ֆիշկան», «Ձնագնդին», «Մուկ ու կապուն», «Յոթ քարը» և այլն:

Տղաների շրջանում դրսում կազմակերպված խաղերից առավել տարածված են՝ «Էշ-միլիցան», «Հավալան», «Կոիվ կոիվը», «Բիսպը», «Չիկը», «Հոլը», «Ֆուտբոլը», իսկ աղջիկների շրջանում՝ «Պարանը», «Ռեզինը», «Հինգ քարը», «Սոլ մակարոնը» և

<sup>311</sup> Հ. Ասադրյան, ԴԱՆ 2010, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Բատիկյան, բանասաց և խաղը ներկայացնող՝ Վարդանյան Նաիրի Ամրայի, ծնվ.՝ 1999 թ. և Հարությունյան Գրիշա Զորիկի, ծնվ.՝ 2000թ.: ԴԱՆ 2010, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Գյումրի, բանասաց՝ Սահակյան Վարազդատ Վարդանի, ծնվ.՝ 1998 թ.: ԴԱՆ 2012, ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Սառնաղբյուր, խաղը ներկայացնողներ՝ Անտոնյան Սիրուն Գարեգինի, ծնվ.՝ 2003 թ., ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ, Հակոբյան Արփենիկ Վարդի, ծնվ.՝ 2008 թ., ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Թթու ջուր, Պուխա Միլենա Արմենի, ծնվ.՝ 2005 թ. և Պետրոսյան Էդիկ Հակոբի, ծնվ.՝ 2006 թ., ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ, Ղուստյան Անի Արմենի, ծնվ.՝ 2007 թ.:

<sup>312</sup> Հմմտ. **Д. Эльконин**, Психология игры, М., 1978, гл. 6. Игра и психическое развитие, с. 210-211. Երեխան, ըստ Դ. Էլկոնինի, չունի մեծերի գործունեությունների ո՛չ հասարակական ընկալումները, ո՛չ էլ այդ ընկալումների հասարակական գործառնությունների այդ ընթացքն անվանում է *առարկայական*, երբ երեխան ջանում է գործել մեծերի նման՝ չգիտակցելով ու չնկատելով մեծերին:

այլն:<sup>313</sup>

6-7 տարեկանների համար խաղի հիմնական շարժառիթը՝ մրցումն է: Նրանց խաղերն ունեն ինչպես *կերպարային*<sup>314</sup> (տունտունիկ, բժիշկ-բժիշկ, մրգերի հավաքում, ուտելիքի պատրաստում) և *նմանակման* (կենդանիների վարքի ու ձայների նմանակում), այնպես էլ *ուսուցողական* բնույթ (նկարել, թղթերով ինչ-որ բան պատրաստել):

Կերպարային խաղերի ժամանակ երեխան ինքն է որոշում իր կերպարը և խաղն ավարտվելուց հետո, դուրս է գալիս հնարված դերից: Նա յուրացնում է մեծերի գործունեությունների տարբեր ձևեր և ծանոթանում տարբեր մասնագիտությունների: *Կերպարային* խաղը, սակայն, «չի կատարում վարժանքի դեր: Երեխան, մարմնավորելով բժշկի, վարորդի, վաճառողի կամ ծովահենի... չի սովորում ո՛չ իրական ներարկիչ օգտագործել, ո՛չ իրական ավտոմեքենա վարել, ո՛չ իրական ուտելիք պատրաստել»<sup>315</sup> և այլն: Այդ տարիքում է, որ երեխան ձեռք է բերում իր նախասիրությունները: Խաղերի մեջ է մտնում մի բան ստեղծելու կարողությունն ու կառուցողականությունը, իրական կյանքում մեծերի նման «խաղալու» մոտիվը, որն, ի վերջո, դառնում է պահանջ: Նրանք ձգտում են հասկանալ, «նվաճել» իրենց շրջապատող միջավայրը: «Բժիշկն» արդեն խնդիրներ լուծող, հիվանդի փրկության միջոցներ փնտրող մարդ է, «վաճառողը» խորհուրդներ է տալիս, նորաձևությունից է խոսում:<sup>316</sup> Դ. Էլկոնինն այդ խաղերը համարում

<sup>313</sup> Հ. Ասարյան, ԴԱՆ 2010, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Բատիկյան, բանասաց՝ Վարդանյան Նաիրի Ամրայի, ծնվ.՝ 1999 թ. և խաղը ներկայացնող՝ Հարությունյան Գրիշա Զորիկի, ծնվ.՝ 2000 թ.: ԴԱՆ 2010, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Գյումրի, Սահակյան Վարազդատ Վարդանի, ծնվ.՝ 1998 թ.: ԴԱՆ 2011, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Վերին Գետաշեն, խաղը ներկայացնող՝ Հակոբյան Սերյոժա Սամվելի, ծնվ.՝ 2001 թ.: ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Հակոբյան Հասմիկ Էդիկի, ծնվ.՝ 1998 թ.: ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Թթու ջուր, բանասաց՝ Մարգարյան Սոնա Տիգրանի, ծնվ.՝ 1985 թ.: ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Մելիքյան Լիլիթ Ֆերիդոնի, ծնվ.՝ 1996 թ.: ԴԱՆ 2012, ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Սառնաղբյուր, խաղը ներկայացնող՝ Անտոնյան Սիրուն Գարեգինի, ծնվ.՝ 2003 թ.: ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ, խաղը ներկայացնողներ՝ Իշխան Գասպարյան, ծնվ.՝ 2003 թ., Նարեկ Ճգնավորյան, ծնվ.՝ 2005 թ., Գրիգոր Ճգնավորյան, ծնվ.՝ 2003 թ., Վարուժան Բիչախչյան, ծնվ.՝ 2003 թ., Սարգիս Շակարյան, ծնվ.՝ 2005 թ.: ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Հառիճ, խաղը ներկայացնող՝ Հարությունյան Անժելա Կարենի, ծնվ.՝ 2004 թ.: ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Փանիկ, բանասաց՝ Հովհաննիսյան Էմմա Արթուրի, ծնվ.՝ 1999 թ.: ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Փանիկ, բանասաց՝ Գրիգորյան Ալլա Վահանի, ծնվ.՝ 1998 թ.: ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ, բանասաց՝ Ավետիսյան Լուսինե Արտավազդի, ծնվ.՝ 1985 թ.:

<sup>314</sup> Կերպարային խաղերի դաստիարակչական գործառույթի մասին հմմտ. *Դ. Էլկոնին*, նշվ. աշխ., էջ 209.

<sup>315</sup> Там же.

<sup>316</sup> Ա. Պեքրոսյան, Ամենակարևորը ազատությունն է, «Դպիր 5» ամսագիր, «Մխիթար Սեբաստացի» կրթահամալիր, <http://notebook.mskh.am/arxiv/dpir5-15.html>, 08.02.2017, ժ. 13:45:

է սևագրի նման մի բան, որոնք նախորդում են երեխայի հետագա ինքնագործունեությանը:<sup>317</sup>

Ինչ խոսք, երեխայի կենցաղն ինքն է թելադրում խաղերի նոր պայմաններ ու ձևեր, բայց երբ նախապատրաստական գործողություններն ու հանձնարարություններն արվում են մեծերի կամ ավագ խաղացողների կողմից, խաղերը կրում են ուսուցողական-խրատական բնույթ: Այդ բնույթի խաղերի առանձնահատկությունը կայանում է նրանում, որ մեծերի կողմից արված հանձնարարությունը կամ առաջարկը տրվում է խաղի ձևով, և նրանք, խաղալով, չեն նկատում, որ գիտելիքներ են ստանում: Բնութագրական օրինակներից է գունավոր թղթերով ինչ-որ պատկերներ պատրաստելը, որը զարգացնում է երեխաների երևակայությունը, ձեռքերի, մատների շարժունակությունը և այլն: Այդ խաղերի ժամանակ երեխան կարողանում է ինքնուրույն գտնել նմանության նշաններ, խմբավորել, նկարագրել առարկաները, տարբերել բնութագրական գծերը և այլն՝ լուծելով տարբեր զարգացնող խնդիրներ՝ օգտագործելով ինչպես խաղալիքներ, այնպես էլ առարկաներ, իրեր՝ փայտ, քար, պարան, թաշկինակ և այլն:

8-10 տարեկան երեխաները մասամբ ունեն կազմակերպչական ունակություններ, ստեղծագործական երևակայություն, կոլեկտիվի զգացողություն և նրանց խաղերում գերակայում են ֆիզիկական գործողությունները. բարձրանում են ծառերի, ավազի բլուրների վրա կամ մենամարտում են իրերով, առանց իրի և այլն:

11-16 տարեկանները հիմնականում խաղում են գիտակցաբար՝ վերարտադրելով սոցիալական կամ կենցաղային որոշակի հարաբերություններ: Այդ խաղերն ունեն նաև ուսուցողական և հաղթանակով պայմանավորված՝ արժանապատվության բնույթ:

17 և ավելի տարեկանները նախընտրում են՝ «Դամա», «Նարդի», «Շախմատ», «Շաշկի», «Թղթախաղ»<sup>318</sup> և համակարգչային խաղերը, որոնք հիմնականում ունեն ժամանցի և փոխադարձ պարտավորվածությունների բնույթ: Այս առումով հատկանշական է մեր օրերում բավական տարածված «գրազի» երևույթը:

<sup>317</sup> *Д. Эльконин*. Ук. соч., с. 211):

<sup>318</sup> *Հ. Ասատրյան*, ԴԱՆ 2009, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Ջովասար, բանասաց՝ Առաքելյան Ռաֆիկ Մարգարի, ծնվ.՝ 1931 թ.: ԴԱՆ 2009, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Մաստարա, բանասաց՝ Մկրտչյան Սուրեն Հովհաննեսի, ծնվ.՝ 1942 թ.: ԴԱՆ 2009, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Աշնակ, բանասաց՝ Շեկիկյան Աշոտ Վարդապետի, ծնվ.՝ 1948 թ.: ԴԱՆ 2011, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Վաղաշեն, բանասացներ՝ Մխիթարյան Գագիկ Մինասի, ծնվ.՝ 1949 թ., Գրիգորյան Արով Երեմի, ծնվ.՝ 1934 թ., Աբրահամյան Սահակ Հայկազի, ծնվ.՝ 1951 թ., Մկրտչյան Մաքսիմ Վարդգեսի, ծնվ.՝ 1950 թ.: ԴԱՆ 2012, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Վերին Շորժա, բանասաց՝ Խլոյան Հայկարամ Վարդանի, ծնվ.՝ 1929 թ.:

Այսպիսով՝ ի մի բերելով վերոշարադրյալը, կարելի է ամփոփել.

- Նախադպրոցականների շրջանում առավել տարածված են առարկաներով ու շրջանաձև, նմանակման և կերպարային խաղերը:

- Դպրոցական տարիքի երեխաներին հատուկ են ինչպես նմանակման, կերպարային, այնպես էլ ուսուցողական խաղերը:

- 17 և բարձր տարեկաններին բնորոշ են ժամանցային խաղերը:

#### 4.1. Արական սեռին բնորոշ խաղեր

Տղաների ժամանակակից խաղերը առավել շարժուն են, քան աղջիկներինը, քանի որ պայմանավորված են տնտեսական և ուժային հատկանիշներով:

«Տնտեսական և ուժային հատկանիշ» ասելով՝ նկատի ունենք տնտեսության կամ կենցաղի մեջ արական սեռին բնորոշ այն աշխատանքները, որոնք կատարողից պահանջում են ֆիզիկական պատրաստվածություն: Սկսած դպրոցական տարիքից՝ տղաների խաղերը դրսևորվում են ուժի, ինչ-որ բան նետելու, վազքի, ցատկի, նշանառության, բարձրության, ճարպկության և այլ բնույթի փորձությունների հաղթահարմամբ, որոնց հիմնականում ձեռք են բերվում տնտեսական, ֆիզիկական աշխատանքներ կատարելու շնորհիվ: Դրանք, բնականաբար, հատուկ են գյուղական համայնքներին, քանի որ գյուղատնտեսական աշխատանքներին մասնակցելն անխուսափելի է:

Ներկայում առավելապես պահպանված խաղերն ունեն հետևյալ պատկերը.

«Չիկ» կամ «Չիկ դաստա»<sup>319</sup>- Այն առավել տարածված է գյուղերում, ինչպես նաև քաղաքային-արվարձանային այնպիսի բնակավայրերում, որոնք ունեն գյուղական միջավայրին կամ կենցաղին բնորոշ հատկանիշներ:

Այն խաղում են երկու և ավելի հոգով: Տարածված է և՛ պատանիների, և՛ երիտասարդների, և՛ մասամբ ավագների շրջանում: Խաղում են տարվա տաք եղանակներին դրսում: Խաղի կանոնի համաձայն՝ խմբերի բաժանվելուց հետո փորում են մինչև 5 սմ խորությամբ փոս, որի հետևում՝ 2-3 սմ հեռավորության վրա, դրվում է մեկ փայտ (50–60 սմ), ինչը հակառակորդի համար ծառայում է որպես նշանակետ: Սա նաև երեխաների համար նշան բռնելու, կենտրոնանալու և փայտին՝ նշանակետին, խփելու կարողու-

<sup>319</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2014, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ագատավան:

թյան ցուցադրումն է և խաղի առանձնահատկություններից մեկը: Չվրողը<sup>320</sup> պարտավոր է «չվել» այնքան ժամանակ, քանի դեռ չի կարողացել օդում բռնել դեպի իրեն սլացող փայտիկը կամ դրանով դիպչել փոսի ետևում դրված փայտին: Խաղի կանոնների համաձայն, երբ «չվողին» հաջողվում է օդում բռնել փայտիկը, միանգամից խաղացողների դերերը փոխվում են: Սա վերաբերում է նաև խմբով խաղալու տարբերակին: Այս տարբերակը պահպանել է իր ավանդական կառուցվածքը և զարմանալիորեն ձեռք է բերել առավել բարդ կառուցվածք, ինչը բնորոշ չէ ժամանակակից միջավայրում պահպանված ավանդական խաղերին.

«Չալի չիրուխ»<sup>321</sup> - Այս առումով շատ բնութագրական է ՀՀ Շիրակի մարզում գրանցված խաղը: Խաղում են 2-20 հոգով մինչև ավագ տարիքի սահմանագիծը (մոտավորապես 50 տարեկան): Վիճակահանությամբ բաժանվում են երկու խմբի: Խաղացողները նախապես պատրաստում են երկու ծայրերը սրած մեկ կարճ փայտ՝ 10-15 սմ, որին *լոշտուկ* կամ *տրիլիկ* են ասում, և մեկ երկար փայտ՝ 40 սմ, որին *իլիգ* են ասում: Յուրաքանչյուր խաղացող կարճ փայտը նետում է օդ և երկար փայտով հարվածում, որքան հնարավոր է՝ հեռու, որին *ղմչել* են ասում: Հետո հաշվում են ամեն թիմի յուրաքանչյուր անդամի *ղմչածի* հեռավորությունը քայլաչափերով և գումարում իրար: Որ թիմի արդյունքը ավել լինի, նա էլ սկսում է խաղը, այսինքն՝ դառնում է դրսի խաղացող:

Խաղից առաջ 15սմ շառավղով և 3-4սմ խորությամբ փոս (օբ) են փորում: Չլող անդամներից առաջինը երկար փայտը բռնում է մի ձեռքով և կարճը դնում է այնպես, որ խաչ դառնա երկար փայտի հետ և օդ նետելով՝ հարվածում է հեռու: Ներսում խաղացողները, որոնք *չվողներն* են, պետք է կարողանան բռնել դեպի իրենց եկող կարճ փայտը: Եթե նետվող փայտը դիպչի գետնին, ապա թռչի, և այդ ժամանակ բռնեն ներսում խաղացողները, խաղը շարունակվում է այլ գործողությամբ, որին *փրստ* գալ են ասում: Այսինքն՝ չվողը աջ ոտքը բարձրացնելով, տակից նետում է և ապա փայտի ընկած տեղից կարճ փայտը նետում դեպի փոսի վրա դրված երկար փայտը: Կարճ փայտը նետողն այդ ընթացքում առաջ է գալիս, որպեսզի ձեռքի երկար փայտով հակահարված տա և ետ նետի: Իսկ եթե ներսում խաղացողները միանգամից բռնում էին օդ

<sup>320</sup> Հաշվերգով կամ վիճակահանությամբ դուրս մնացած խաղացողը:

<sup>321</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ, բանասաց՝ Հակոբյան Վահրամ Վուրդյայի, ծնվ.՝ 1978 թ.:



նետվող կարճ փայտը, նետողը համարվում էր *փջած* և դուրս էր գալիս խաղից:<sup>322</sup>

«Հոլ»- Այն այսօր մեծ մասամբ խաղում են մինչև 10 տարեկան տղաները: Հոլն ունի փայտյա կամ պլաստմասե բրգաձև կառուցվածք, որն իր սուր ծայրով գետնին պտտվում է վրան փաթաթված թելը քաշելու միջոցով:

«Կռիվ կռիվ»- Տղաները, թաքնվելով այս կամ այն ծառի, քարի կամ շինության ետևում, խաղալիք հրացաններով կամ փայտերով իրար վրա կրակել են ձևացնում:

«Բիսպ»- Հիմնականում խաղում են մինչև 10-11 տարեկանները: Բիսպը երկու ծայրերը սրած-հղկած մի թիզանոց փայտ է: Դրանով հաջորդաբար հարվածում են հարթեցված-սեղմված ու անդացած ցեխին (քաղաքներում) կամ բասմային (գյուղերում): Յուրաքանչ-յուրն իր փայտով (խաղալու հերթականությունը որոշվում է վիճակահանությամբ) աշխատում է այնպես հարվածել, որ նախորդ խաղացողի հարվածած փայտը ցցված տեղից վայր ընկնի: Հաղթող էր համարվում այն խաղացողը, ով ամենաշատն էր տապալել հակառակորդի հարվածած ցցերը:

«Էշ-միլիցա»- Վիճակահանությամբ մեկը դառնում էր կռացող և նրան անվանում են *էշ*, մյուսը՝ նրան պահապան, որին անվանում են *միլիցա*: Պահապանը ձեռքը դնում է կռացողի գլխին և փորձում պաշտպանել կռացողին մյուս խաղացողների հարվածներից: Նա ում կբռնի պահապանը, կռացողի հետ տեղերով կփոխվեն: Այս խաղն առավել տարածված է 14-15 տարեկանների շրջանում:

«Հավալա» - Սա ևս հատուկ է 14-15 տարեկաններին: Վիճակահանությամբ բաժանվում են երկու խմբի, և խմբի ավագները դարձյալ վիճակահանությամբ որոշում են, թե ովքեր են սկսելու խաղը: Մի խումբը, մեկը մյուսի կոնքերից բռնած, կռանում է ու այդ դիրքով սպասում: Մյուս խմբի անդամները հերթականությամբ կռացած խմբից մի երկու-երեք մետր հեռավորությունից վազելով գալիս են ու ափերով հարվածելով վերջին կռացածի մեջքին՝ մարմնով ձգտում նետվել, որքան հնարավոր է, դեպի առաջին կռացածը: Վերջիններս պետք է կարողանան պահել թռչողների մարմնի ծանրությունն իրենց մեջքին, իսկ թռչողները՝ հավասարակշռությունը: Կռացածները չկարողանալու դեպքում նորից են կռանում, իսկ թռչողները՝ դառնում են կռացող:

Ներկայում 17 տարեկանից բարձր տղաների շրջանում նոր խաղերի առաջացման

<sup>322</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ, բանասաց՝ Հակոբյան Վահրամ Վալոդյայի, ծնվ.՝ 1978:

միտում գրեթե չի նկատվում:

Այսպիսով՝

- Տղաների խաղերը կառուցվում են՝ թռիչքներ հաղթահարելով, խփել-խույս տալով, հավասարակշռությունը պահելով, ուժ գործադրելով:

- Այդ խաղերում մասամբ են պահպանվել ավանդական խաղաձևերն ու կառուցվածքը:

- Տղաների շրջանում նոր խաղերի առաջացման միտում գրեթե չի նկատվում:

#### 4.2. Իգական սեռին բնորոշ խաղեր

Հիմնականում նախադպրոցական և մասամբ դպրոցական տարիքի աղջիկների խաղացանկում տարածված են *շրջանաձև կառույցով* խաղերը.

«Փոքրիկ օրիորդիկ»<sup>323</sup> - Խաղը սկսում են վիճակահանությամբ (*չունգաչունգ*) և որոշվում է, թե ով է նստելու շրջանի կենտրոնում: Ապա շրջան են կազմում և ժամացույցի պտույտին համապատասխան, ձեռք-ձեռքի տված՝ երգում են.

Փոքրիկ օրիորդիկը, նստել է սենյակը,

Լաց է լինում, լաց է լինում:

Ապա վե՛ր կաց, կանգ-նի՛ր,

Աչիկներդ սրբի՛ր, արեգակին նա-յի՛ր,

Ում որ կուզես, փաթաթվի՛ր:

Վերջին՝ «փաթաթվիր» բառի վրա կանգ են առնում և սպասում կենտրոնում նստած փոքրիկ օրիորդիկի գործողություններին: Վերջինս ում փաթաթվի, նա է նստելու շրջանի կենտրոնում: Խաղն իր կառուցվածքով նման է շուրջպարի, բնույթով համադրելի է բնության երևույթներին, երկնային լուսատուներին:<sup>324</sup>

«Ծուղրուղր»<sup>325</sup> - Այն իր կառուցվածքով շատ նման է «Փոքրիկ օրիորդիկ» խաղին:

<sup>323</sup> Հ. Ասաբրյան, ԴԱՆ 2010, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան, խաղը ներկայացնողներ՝ Գևորգյան Աստղիկ Արմանի, ծնվ.՝ 2003 թ և Գևորգյան Քրիստիանա Արմանի, ծնվ.՝ 2005թ: ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Թթու ջուր, Պուխա Միլենա Արմենի, ծնվ.՝ 2005 թ. և Պետրոսյան Էդիկ Հակոբի, ծնվ.՝ 2006 թ:

<sup>324</sup> Նպատակ ունի ստանալ արևի օրհնությունը, ջերմությունը, լույսը. խմբի պտույտը համադրելի է արեգակի (կենտրոնում նստածի) շուրջ երկրի շրջապտույտի հետ, որը, կարծես, ծիսահամայական գործողություն է՝ ուղղված արեգակին, կենարար լույսին, կյանքին:

<sup>325</sup> Հ. Ասաբրյան, ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ, խաղը ներկայացնող՝ Հակոբյան Արփենիկ Վարոյի, ծնվ.՝ 2008թ.:

Խաղում են դրսում, նախապրոցական տարիքի չորս և ավելի երեխաներով, շրջանաձև կքանստում են, իսկ մեկը, որն ընտրվել է վիճակահանությամբ (չինգաչունգ), մի թաշկինակ ձեռքին, կանգնում է շրջանի կենտրոնում: Վերջինիս «շուն» են ասում, իսկ մյուսներին՝ «աքաղաղներ», որոնք շրջան կազմած՝ «ծուղրուղու» կանչում և իսկույն կքանստում: Շրջանի մեջ գտնվող երեխան ձեռքի թաշկինակով մինչև աքաղաղներից մեկի կքանստելը, աշխատում է խփել որևէ մեկին, և եթե հաջողվի, ինքը կդառնա աքաղաղ, իսկ նա՝ շուն:

Այս խաղի նպատակն է երեխաների մեջ զարգացնել արագ կողմնորոշվելու ունակություն, ճարակություն, արագաշարժություն:

«Հինգ քար» կամ «Քարկտիկ» - Այն տարածված էր հատկապես մինչև 10 տարեկան աղջիկների շրջանում: Խաղում են հինգ քարով և հինգ փուլով՝ մեկնուկ, երկնուկ, երեքնուկ, չորսնուկ և շնուկ կամ շնիկ: Ընտրում են պնդուկի մեծության հինգ կլորավուն քար: Վիճակահանությամբ (չունգաչունգ) որոշվում է, թե ով է սկսելու խաղը: Առաջին խաղացողը հինգ քարը միաժամանակ հավաքում է բոլի մեջ, թեթևակի օդ նետում ու բաց թողնում գետնին: Դրանից հետո մյուս խաղացողը թափված քարերից ընտրում է մի քար, և անվանում են *շնիկ*, որին խաղի ընթացքում պետք է խաղացողը չդիպչի: Այնուհետև առաջին խաղացողը ընտրում է մի քար, վերցնում, օդ նետում և այդ ընթացքում գետնից վերցնում ևս մի քար: Ապա օդ է նետում ձեռքի երկու քարերը և այդ ընթացքում վերցնում ևս մեկը: Այսպես, բոլի մեջ հավաքելով չորս քարը, դրանք կողք է դնում, ապա ձախ ձեռքի թիզը, կամրջակի պես պահած, այնպես է հարմարեցնում, որ ձեռքի և շնիկի դիրքն այնպիսին լինի, որ աջ ձեռքով միանգամից խաղացողը, քարը կտտացնելով, կարողանա անցկացնել այդ կամրջակի տակով: Այս վերջին փուլը կոչվում է շնիկ:

Այս խաղը աղջիկ երեխաների մոտ զարգացնում է ուշադրությունը, կողմնորոշվելու ունակությունը, ճկունությունը:

«Ռեզին»<sup>326</sup> -Այն հիմնականում բնորոշ է 10-12 տարեկաններին, որոնք խաղում են երեք հոգով: Վիճակահանությամբ (ցելա) մեկը դառնում է նեսի խաղացող: Մյուս երկուսը 2-3 մ ռեզինի ծայրերը կապում են իրար, զցում իրենց ճաներից և միմյանցից 1,5-2 մ հեռավորության վրա կանգնում՝ ոտքերն իրարից հեռացնելով մոտ 30 սմ: Ներսի խաղացողը թռչում է՝ ներս-դուրս անելով: Այս խաղի մեջ տեսնում ենք ուղղաձիգ համակարգի եռամաս

<sup>326</sup> Հ. Ասադրյան, ԴԱՆ 2010, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան, բանասաց՝ Մաթևոսյան Ասյա Հայրապետի, ծնվ.՝ 1986 թ.:

մոդելը, ինչը համադրելի է թվում աշխարհակառույցի յոթ աստիճանների լիարժեքության թվական սկզբունքի հետ՝ ճան, ծունկ, պորտ, մեջքից, կուրծք, վիզ, ճակատ հարաբերությանամբ: Սկզբում ռեզինը գցում են ճաներից, ապա՝ սրունքներից, հետո՝ ծնկներից, որոնք դիտարկում ենք որպես ստորին շերտ, այնուհետև՝ մեջքից և կրծքից, որը միջին շերտն է, վերջում՝ վզից, որը վերին շերտն է: Բոլոր մակարդակներում ներսում խաղացողը հաղթահարում է տարբեր բնույթի փորձություններ:

«Կլաս»- Աղջիկները (հիմնականում 10-12 տարեկան) հարթ գետնի վրա կավիճով գծում են քառակուսի կամ ուղղանկյուն պատկեր՝ առանձին բաժիններով ու անուններով կամ թվերով: Վիճակահանությամբ որոշվում է առաջին խաղացողը, որը տափակ ու հարթ քարը նետում է բաժիններից առաջինը, որը համարում են *առաջին մակարդակ*: Ապա մի ոտքով թռնում է դրա մեջ ու քարը ոտքի ծայրով հրում դեպի հաջորդ մակարդակ: Այսպես, հաջորդաբար անցնելով բոլոր մակարդակները և չտրորելով մասնաբաժինների գծերը կամ քարը չհանելով այդ բաժիններից, համարվում է առաջին մակարդակն անցած: Երկրորդ փուլը սկսվում է երկրորդ մակարդակից և այդպես մինչև հաջորդաբար հաղթահարվի բոլոր մակարդակները (մակարդակների քանակը որոշվում է նախապես): Վերջին փուլն ամենադժվարն է համարվում: Խաղացողը պետք է նետի քարը դեպի գծված քառակուսու կամ ուղղանկյան ամենավերևի հատված, որը կհասչրջանաձև է և որի ներսում գրված է *դուն*: Եթե խաղացողը միանգամից նետում է *դուն* մեջ, հաղթող է համարվում: Իսկ եթե քարն ընկնում է մակարդակներից որևէ մեկի գծին, համարվում է «վառված» և խաղահերթը փոխվում է: Խաղահերթը փոխվում է նաև հերթական մակարդակները հաղթահարելու ժամանակ նետած քարը գծի վրա թողնելու դեպքում:

«Պարան» - Հիմնականում տարածված է 10-15 տարեկանների շրջանում: Խաղի բնորոշ հատկանիշներից են թռիչքները, պտույտները, արագությունը:

Ապարանում,<sup>327</sup> օրինակ, այն կատարվում է մի քանի ձևերով՝ սովորական, մի ոտքով, պազելով, «շիպկոցիով» (շատ արագ), «տոճկո» տալով (թռվոալով ու շարժվելով), ինչպես նաև մրցակից երկու թիմերով: Այսպիսի դեպքերում հիմնականում խաղում են երեք և ավելի հոգով: Նախ կատարում են վիճակահանություն (ցելա են գցում) ու որոշում, թե ով կամ ովքեր են սկսում խաղը: Երկու հոգի բռնում են 3-4 մ երկար պարանի ծայրերից, կանգնում են դեմ դիմաց ու սկսում պարանը պտտել, և ամեն պտույտի ժամանակ

<sup>327</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Հակոբյան Համմիկ Էդիկի, ծնվ.՝ 1998 թ.:

ներսում թռչողը պետք է աշխատի չդիպչել պարանին, ավելին՝ թռչողն իր հերթին պիտի կարողանա պարանի պտտման արագությունների ռիթմին համապատասխան կատարել տարբեր բնույթի թռիչքներ: Սա պարան խաղալու ամենապարզ ու տարածված ձևն է, սակայն կա մի տարբերակ ևս, երբ երկու պարան գցողները, կանգնելով դեմ դիմաց, շատ դանդաղ գետնի վրա քսելով, պարանը շարժում են: Թռչողը երկու ոտքով թռչում է պարանի այս ու այն կողմը՝ ընթացքում ասելով.

- Ծաղիկը բացվում է, բացվում է, բացվում է (երեք անգամ թռչում է): Գեպակը հոսում է, հոսում է, հոսում է:

Վերջին՝ «հոսում է» բառը արտասանելուց հետո պարան պտտողները պտույտները դարձնում են սովորական ռիթմի: Թռչողը սկսում է ասել հետևյալը.

- Ես գիտեմ յոթ աղջիկների անուն, առաջին՝ Անի, երկրորդ՝ Մերի, երրորդ՝ ...: Ես գիտեմ վեց տղաների անուն (թվարկում է), հինգ երկրների... չորս հյուպերի... երեք գույների... երկու առարկաների... մեկ ծամոնի անուն...:

Թռչողը պիտի ճշտությամբ արտասանի բոլոր անուններն ու չխախտի հերթականությունը: Չկարողանալու կամ ոտքը պարանին դիպչելու դեպքում պարտվում է:

Մեկ այլ տարբերակով՝ պարան պտտողները, կանգնելով դեմ դիմաց, շատ դանդաղ պտտում են պարանը՝ ներսում գտնվողի հետ երգելով՝ «Դիլա՛ հո ~ դա՛ մա՛շա մե՛լա»:

Վերջին՝ «մելա» բառն արտասանելիս պարանի պտույտները դարձնում են ավելի արագ, ասելով՝ մե՛կ, երկու՛, երե՛ք: Թռչողն այդ ժամանակ թռչում է ավելի արագ՝ տեմպին համապատասխան և երգում. «Ռե՛քսե՛ ֆե՛քսե՛ դիլա՛ հո՛, աղե՛ մա՛ղե՛ դիլա՛ հո՛»:

Թռչողը պետք է արագությամբ կողմնորոշվի, որպեսզի ոտքը պարանին չդիպչի, այլապես կպարտվի:

Այս տարբերակի ժամանակ խաղացողը պարտավոր է լարել ողջ ուշադրությունն ու հիշողությունը. խաղը կատարում է նաև մտավոր վարժանքի դեր:

Բոլոր մակարդակներում թռչողը հաղթահարում է տարբեր բնույթի փորձություններ:

Այսպիսով՝

• Աղջիկների շրջանում տարածված խաղերը սկսվում են վիճակահանության հետևյալ ձևերով՝ «ցելա» և «չունգաչունգ»:

- Նախադպրոցականների խաղացանկին բնորոշ են շրջանով, պարերգային-երկխոսական ձև ունեցող և նմանակամաբ խաղերը:

- Դպրոցական տարիքի աղջիկներին առավել բնորոշ են առարկաներով խաղերը (ռեզին, պարան, քար, գնդակ և այլն), որոնք նպաստում են զարգացմանը, արագաշարժությանը, ճկունությանը և ճիշտ կողմնորոշվելու ունակության զարգացմանը:

### 4.3. Միջսեռային խաղեր

Ներկայում համատեղ այդ խաղերի բնորոշ օրինակներից են «*Բաղերն ու որսորդները*», «*Պաշարը*», «*Մի ոտանի սև սապրանան*», «*Այգեպանը*», «*Մրաձորը*» «*Տոպկելոցին*», «*Բասկետբոլը*», «*Վոլեյբոլը*», «*Փչացած հեռախոսը*», «*Գող ու թագավորը*», «*Կարմիր թե սևը*», «*Մնջախաղը*» և այլն:

«*Բաղերն ու որսորդները*»<sup>328</sup> - Ամենատարածված գնդակով խաղերից է, որը, բնակավայրի առանձնահատկություններով պայմանավորված, ունի տարբեր անվանումներ. Օրինակ՝ «*Գործակ*»<sup>329</sup> (ՀՀ Շիրակի մարզ), «*Գործնագործ*»<sup>330</sup> (ՀՀ Արագածոտնի մարզ), «*Город за город*», «*Крыговой*»<sup>331</sup> (ք. Երևան) և այլն: Խմբի ավագները վիճակահանությամբ (*կանչելով*) ձևավորում են իրենց խմբերը: Այնուհետև ոտք զգելով՝ որոշում են, թե ով է դառնում ներսի խաղացող, ով՝ դրսի: Դրսի խաղացողները կիսվում են երկու մասի և կանգնում իրարից որոշակի հեռավորության վրա (պայմանաբար՝ 10-15 մ) և սկսում գնդակով հարվածել ներսի խաղացողներին: Եթե գնդակը դիպչում է որևէ մեկին, նա դուրս է գալիս, իսկ եթե ներսում գտնվողներից որևէ մեկը բռնում է գնդակը մինչև գետնին ընկնելը, որին *պաս բռնել* են անվանում, մեկ միավոր «գրում են» խմբի հաշվին կամ դուրս մնացած խաղացողին ետ են բերում խաղ: Եթե խմբի անդամներից մնում է ընդամենը մեկ խաղացող, նա պետք է «*ազատի*» բոլոր մյուս խաղացողներին՝ 10 անգամ խույս տալով դեպի իրեն նետվող գնդակից: Եթե հաջողվում էր դա անել, նորից դառնում էին ներսի խաղացող, իսկ եթե ոչ, տեղերով փոխվում էին:

<sup>328</sup> Հ. *Ասատրյան*, ԴԱՆ 2010, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան, բանասաց՝ Մաթևոսյան Ասյա Հայրապետի, ծնվ.՝ 1986 թ.:

<sup>329</sup> Հ. *Ասատրյան*, ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ, բանասաց՝ Ավետիսյան Լուսինե Արտավազդի, ծնվ.՝ 1985 թ.:

<sup>330</sup> Հ. *Ասատրյան*, ԴԱՆ 2010, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Սահակյան Վարազդատ Վարդանի, ծնվ.՝ 1998 թ.:

<sup>331</sup> Հ. *Ասատրյան*, ԴԱՆ 2016, ք. Երևան, բանասաց՝ Օհանյան Հերիքնազ Վարուժանի, ծնվ.՝ 1986թ.:

«Պաշար»<sup>332</sup> - Խաղի անունը կապվում է պաշար կոչվող բույսի հետ, որն ունի կարմիր քաղցրահամ ծիլ և ազգագրական շրջաններում հայտնի է ճնճկապաշար, ճնճկաբլիթ, ճնճկահաց, ճնճկի հաց, ճնճկան գաթա և այլ անուններով:<sup>333</sup>

Ապարանում 6-12 տարեկան երեխաներն այդ բույսն անվանում են *ծտի պաշար*, և երբ դրսում խաղալիս նկատում են այդ բույսը (գարնանը), փայտով կամ ձեռքով շուրջն անմիջապես շրջանակ են գծում և, ոտքը բույսի վրա պահելով, ասում «Տաս կոպեկը ոտիս տակ, խերտ (հայրդ), մերտ (մայրդ)՝ խողի (հողի) տակ», կամ՝ «իմ պաշարն է», և «եթե որևէ մեկն ուտի, իրա խերն ու մերը կմեռնեն»: Դրանից հետո ոչ ոք իրավունք չունի մոտենալու այդ բույսին, և այդ ասողն այն ուտում է:

Արարման գաղափարը կամ նոր տարվա՝ նոր կյանքի և Բարեկենդանի՝ բարի կենդանության իմաստը, ընկած լինելով մարդու անգիտակցականի մեջ, անցել է մանկան ենթագիտակցություն և դրսևորվել է նաև նրանց խաղերի մեջ: Պատահական չէ խաղի կատարման ժամանակը: Երեխան ինքը կյանքն է, արարողը, ծիլը, կյանքի ծառը: Ծիլը տվյալ դեպքում զուգահեռ է դրախտի մեջտեղում գտնվող ծառին և իր մեջ կրում է Արարչի պատգամը. «Դրախտում ամեն ծառի պտուղներից կարող ես ուտել, բայց բարու և չարի գիտության ծառից մի կեր» (Ծննդոց 2:16-17): Ծիլը տվյալ դեպքում կարելի է դիտարկել որպես սեփական կյանք կամ բաժին, իսկ պաշարը, որը շրջանի մեջ առնելով և առանձնացնելով ուրիշներից՝ օտարից, խաղացողների կողմից գնահատվում և ընդունվում է որպես արժեք (ծիլ-կոպեկ=կյանք), և այն ոտքի տակ պահելով՝ ազդարարվում է կյանքի ավարտը՝ «մահը» (հմմտ. դրախտից վտարումը), և միայն հայրն ու մայրը կարող են ապահովել նոր կյանքը՝ վերածնունդը: Դրա համար էլ այստեղ նրանք՝ որպես այս ու այն աշխարհների միջնորդ, որպես բարի կենդանության երանական վիճակի վերստեղծողներ, տեսնում են երկու սկիզբ՝ արական և իգական՝ հորն ու մորը:

«Մի ոտանի սև սատրանա»<sup>334</sup> - Խաղը սկսվում է վիճակահանությամբ, որով ընտր

<sup>332</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Թամար Հակոբյան, ծնվ.՝ 1956 թ.:

<sup>333</sup> Հ. Աճառեան, *ԷԱԺ*, հ. Թ, Գաւառական բառարան, Թիֆլիս, 1913, էջ 727: Հմմտ. հարսանիքի ժամանակ հարսին փեսայի տուն մտցնելուց հետո սկեսորի կողմից նորապսակների ուտերին զցած լավաշի՝ դեպի տանիք՝ թռչուններին՝ որպես ծտի բաժին նետման հետ կամ մահացածին երազին տեսնելու դեպքում վաղ առավոտյան անխոս, մեջքով դեպի տանիքը, գլխի վրայով մի հացի կտորի նետման հետ հետևյալ խոսքերով. «Ա՛ն, գնա՛, էլ մի՛ արի»: Հնարավոր է, որ այն իր հիմքում ունի նախնիների պաշտամունքի շերտեր (տե՛ս Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2012, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Աշտարակ, բանասաց՝ Հակոբյան Անուշ Թոռնիկի, ծնվ. 1949թ.):

<sup>334</sup> Հ. Ասատրյան, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Հասմիկ Էդիկի, ծնվ.՝ 1998 թ.:

վում են Սև Սատանան և Մայրը: Կավճով գծվում է կլոր շրջան, որն ունենում է մի մուտք՝ դուռ, որտեղից խաղի ընթացքում ելումուտ են անում խաղացողները: Մայրը, Սև սատանայից գաղտնի, բոլոր խաղացողներին գույնի անուններ է դնում, որից հետո գալիս է Սատանան, թակում է երևակայական դուռն ու սպասում:

Ներսից մայրը հարցնում է.

- Ո՞վ է:

- Երկու ոտանի սև սատանան:

- Գնա մի ոտքդ կտրի՛, նո՛ր արի:

Երեք անգամ պտտվելով շրջանի շուրջը՝ ետ է գալիս մեկ ոտքով ու նորից թակում դուռը.

- Մի ոտանի սև սատանան եկավ:

- Ի՞նչ ես ուզում:

- Գույներ:

- Ի՞նչ գույն:

-Սպիտակ գույն եմ ուզում:

Մայրը նայում է խաղացողներին: Եթե սպիտակ գույնը տված է լինում որևէ մեկին, ասում է.

- Ունենք: Սպիտակ գույն, դու՛րս արի:

Եթե Սատանայի ասած գույները չեն լինում շրջանի մեջ, Մայրն է դառնում Սատանա, և երկխոսությունը կրկնվում է:

Սպիտակ գույնն իր տարածքից՝ շրջանից, դուրս է գալիս ու վազում այդ տրամագծով: Մայրն այդ ընթացքում Սատանայի ակին շուրջ տասն անգամ հարվածում է, որից հետո միայն Սատանան, մեկ ոտքի վրա ցատկոտելով, իրավունք ունի գնալու Սպիտակ գույնի ետևից: Ամենաշատը երեք շրջան վազելուց հետո Սպիտակ գույնը պետք է հաջողեցնի ու վերադառնա իր տուն՝ միակ բաց դռնից: Եթե Սատանան բռնում է վազողին, տեղերով փոխվում են:

Իսկ ինչո՞վ է պայմանավորված Մի ոտանի սև սատանայի մի ոտքը կորցնելը: Սա աղերսներ ունի ժողովրդի մեջ լայնորեն ընդունված այն համոզմունքի հետ, որ մարդկանց



կողքին գոյություն ունեցող սատանաները կաղ են կամ ծուռոտ,<sup>335</sup> ոտնաթաթերը դեպի ետ, պոզերով, պոչով, մրոտված<sup>336</sup> և շատ սիրում են պարել:<sup>337</sup> Սատանայի մի ոտքով արված ոստոստումները և սատանաների կաղ լինելը որոշակի առումով, կարծես, կապվում են թռչչալի պարերի՝ վերվերիների հետ:

Շատ ուշագրավ է այդ խաղին առնչվող հետևյալ սնահավատական գրույցը, որում որոշակի աղերսներ կան՝ կապված սատանաների կերպարների հետ: Բանասացի տատը, երբ չնախատեսված ժամի՝ գիշերով, կատարել է *մոմ թափելու* գործողությունը, ենթարկվել է սատանաների չարչարանքներին. «Սատանեք ինձի թալեր են փոս, բոլորս գյովնդ են քաշում...մեկ էլ մե լուսի շող իջավ իմ մոտ, դուռն բացեց, ես դուս եկա».- ասել է տատը:<sup>338</sup>

Նմանատիպ հավատալիքի օրինակներ շատ կան, և բոլորի մեջ գրեթե նույնությամբ հանդիպում է *դուռ, սահման* ու *շրջան* հասկացություններ ու դրանց փոխհարաբերությունները: «Մի ոտանի սև սատանա» խաղում շրջանի միակ բաց դուռը կարելի է դիտարկել *կապ* կամ *սահման*: Սահմանի վրա կանգնած է Մայրը՝ կյանքի սկիզբն ու շարունակողը, ով իրեն կարող է զոհաբերել (դառնալ Սատանա) այն դեպքում, երբ չունի պահանջված զոհը (գույնի անուն):<sup>339</sup>

«Այգեպան»<sup>340</sup> -խաղը սկսում են վիճակահանությամբ (ցելա են գցում): Ընտրվում է խաղի ավագը, որն այս խաղում կոչվում է Այգեպան: Խաղացողներին տրվում են գույների, մրգերի կամ ծաղիկների անուններ, որից հետո Այգեպանն ասում է.

- Այգեպանը հավաքեց բոլոր մրգերից՝ բացի տանձից:

<sup>335</sup> «Սատանի թէրս (ծուռ) կրունկն անիծած» (տե՛ս **Ե. Լալայեան**, Վասպուրական. Հաւատք, Ոգիների պաշտամունք, ԱՀ, գ. XXVI, 1916, Թիֆլիս, № 1, էջ 202: **Վ. Ղազարյան**, Ոգիներ, Գուգարքի շրջանի Մարգահովիտ գյուղի ազգագրությունը, ՀԱԻ արխիվ, ԱԲԱ 4/110, № 1, թղթ. 3, ձեռագիր, էջ 364):

<sup>336</sup> **Աղ. Մխիթարեանց**, Էմինեան ազգագրական ժողովածու, հ. Ա, Փշրանք Շիրակի ամբարներից: Մոսկուա-Ալեքսանդրապոլ, ՌՅԾ-1901, էջ 168: **Գ. Նժդեհեան**, ԱՀ, գ. IX, 1902, էջ 267-268: **Սպ. Լիսիցյան, Լ. Վարդանյան**, Լեռնային Ղարաբաղի հայերը, 1981, էջ 64:

<sup>337</sup> **Ե. Լալայեան**, Ջավախք, Հրեշտակներ և ոգիներ, բարի և չար, ԱՀ, Ա գիրք, Շուշի, 1895, էջ 325-336:

<sup>338</sup> **Հ. Ասատրյան**, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Պարուրյան Մարիամ Արարտի, ծնվ.՝ 1983 թ.:

<sup>339</sup> Այն բնույթի խաղերը, որտեղ գործող անձինք հիմնականում երևակայական են՝ *հրեշտակ, սատանա* և այլն կամ մարդու մարմնի առանձին մասեր՝ *ոտք, գլուխ, ծունկ*՝ կապված ենթագիտակցաբար ընկալվող երևույթների հետ, հավանաբար, կարող են խաղացվել *Բարեկենդանին* և *Նոր տարվա* ժամանակ՝ կապված աշխարհի արարումն ավետող տոների հետ (խաղի մանրամասն վերլուծությունը տե՛ս **Հ. Ասատրյան և Ն. Շամամյան**, Հմայական պարն իբրև չարքերի հալածման միջոց, ՊԲՀ, 2013 -1, Երևան, էջ 151-158):

<sup>340</sup> **Հ. Ասատրյան**, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասացներ՝ Հակոբյան Հասմիկ Էդիկի, ծնվ.՝ 1998 թ., ԴԱՆ 2010, Արագածոտնի մարզ, գ. Բատիկյան, Վարդանյան Նաիրի Ամրայի, ծնվ.՝ 1999 թ., և խաղը ներկայացնող՝ Հարությունյան Գրիշա Զորիկի, ծնվ.՝ 2000 թ. և այլն:

Տանձը պարտավոր է շատ արագ ասել.

- Օ՛յ:

- Ի՞նչ պատահեց, -հարցնում է Այգեպանը:

- Սիրահարվեցի:

- Ո՞ւմ:

- Բանանին:

Բանանը պարտավոր է անմիջապես արձագանքել՝ ասելով «օ՛յ»: Եթե ուշացնի պատասխանը կամ չասի, զրկվում է իր մի կոշիկից: Իսաղն այսպես շարունակվում է, մինչև բոլորը զրկվեն իրենց երկու կոշիկներից, և մնա մեկ խաղացող՝ թեկուզ միայն մեկ կոշիկով: Իսաղի ընթացքում կարելի է «սիրահարվել» նաև Այգեպանին, և այդ դեպքում հարց ու պատասխանը տեղի է ունենում Այգեպանի և տվյալ «մրգի» կամ «ծաղիկի» միջև: Հետո կապում են վերջում մնացած խաղացողի աչքերը, և Այգեպանը, հերթով վերցնելով որևէ մեկի կոշիկը, հարցնում է.

- Այս կոշիկի տերն ի՞նչ անի:

Պատասխանողը կարող է առաջարկել տարբեր բնույթի գործողություններ՝ պարել, կքանստել, ավանակի նման զռալ, վազել և այլն: Հրամանները չկատարելու դեպքում սահմանվում են հոգեբանական պատիժներ. օրինազանցներին դիմում են ծիծաղելի անուններով և այլն:

Իսաղը նպաստում է երեխայի՝ արագ կողմնորոշվելու ունակության զարգացմանը:

«Գուշակիր»- Իսաղում են տանը, չորս հոգով՝ հիմնականում 10-11 տարեկանները: Չորս թերթիկներից մեկի վրա գրում են *Գող*, մյուսի վրա՝ *Ծեծող*, երրորդի վրա՝ *Որոշող*, չորրորդի վրա՝ *Իմաստուն*: Թերթիկները զցում են օդ, ապա՝ արագորեն վերցնում: Ում բաժին է ընկնում *Իմաստունի* թերթիկը, նա, ուշադրությամբ նայելով իր խաղընկերներին, փորձում է գուշակել, թե ո՛վ է *Գողը*: Դրանից հետո եթե *Իմաստունը* գտնում է գողին, *Որոշողը*, որը մեր կարծիքով ավանդական խաղերի *դատավորն* է, որոշում է պատժի ձևն ու չափը: Օրինակ՝ հինգ ապտակ, հինգ կտտոց գլխին, մեկ կամթոց, տասն անգամ ձգվել ձողի վրա կամ ձեռքի ասիերը դնել գետնին և հրել-ուժ գործադրելով՝ մարմնով իջնել և բարձրանալ (*ժիմ անել*) և այլն, որոնք կիրառողը՝ ծեծողը, ըստ էության, կատարում է պատժողի դեր. Գողին ապտակում է, կտտացնում գլխին, կամթում, իսկ եթե *Իմաստունը* չի գտնում *Գողին*, ապա պատժվում է ինքը:

«Մտածիր»<sup>341</sup> - Այն նպատակաուղղված է երեխաների և պատանիների մտավոր կարողությունների զարգացմանը՝ հաճախ մասնակից է դարձնում ընտանիքի անդամներին: Խաղից առաջ մի ամանի մեջ ցնում են նույն չափի թղթեր, որոնց վրա գրված են բառեր կամ տառեր: Պատահականության սկզբունքով ամանից հանում են մեկ թուղթ: Եթե թղթի վրա գրված է լինում որևէ տառ, ապա մասնակիցները պետք է գրեն այդ տառով սկսվող բառեր սահմանված ժամանակում, իսկ եթե որևէ բառ է դուրս գալիս, ապա այդ բառի արմատով կազմվող նոր բառեր: Ժամանակը լրանալուն պես հայտարարվում է դադար, և հերթով կարդում են իրենց գրած բառերը (ժամացույցի պտույտին համապատասխան): Եթե տարբեր խաղացողների մոտ բառերը կրկնվում են, ջնջվում են բոլոր գրողների կողմից, այն հաշվարկով, որ մեկ բառը մեկ միավոր է: Հաղթող է ճանաչվում այն խաղացողը, որն ավելի շատ բառեր է գրել:

«Մնջախաղը»<sup>342</sup> - Վիճակահանությամբ (ցելա կամ հաշվերգ) ընտրվում են երկու հոգի, որոնցից մեկը պայմանականորեն կոչվում է *Յույց տվող*, մյուսը՝ *Ականջին ասող*: *Ականջին ասողը* պիտի ինչ-որ բան ասի *Յույց տվողին*, և վերջինս այն պետք է ներկայացնի առանց խոսքի՝ ձեռքերով, մարմնի շարժումներով: Մարմնավորելով որևէ կերպարի՝ գող, ոստիկան, այգեպան, թռչուն կամ յուրացնելով տարբեր կենդանիների վարքի նորմերը՝ խաղի մեջ զարգացնում են կենցաղում սովորած իրենց գիտելիքները: Մյուսները պետք է գուշակեն, թե ում կամ ինչի մասին է խոսքը: Ով առաջինն է ճիշտ գուշակում, նա է դառնում *Յույց տվողը*:

«Փչացած հեռախոս»- Տարածված է հատկապես 10-12 տարեկանների շրջանում: Խաղացողներն ըստ հասակի նստում են կողք կողքի, և խմբի տարիքով ամենամեծ խաղացողը սկսում է խաղը: Նա, պայմանականորեն, դառնում է խաղավար և կողքի նստած խաղընկերոջ ականջին շշուկով ասում է որևէ բառ, իսկ լսողն այն պետք է փոխանցի իր կողքի նստածին, հաջորդաբար մինչև վերջին խաղացողը: Այնուհետև խաղավարը հարցնում է կողքի նստածին, թե ինչ է լսել: Բոլորը հերթով սկսում են արտասանել իրենց լսածը, և եթե բառն առանց աղավաղումների հասնում է վերջին խաղացողին, խաղը վերսկսվում է, և այս անգամ խաղավար է դառնում շարքի երկրորդ խաղա-

<sup>341</sup> Հ. Ասապրյան, ԴԱՆ 2016, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Մխչյան, խաղը ներկայացնող՝ Բաբագույան Արթուր Արտակի, ծնվ.՝ 2004 թ.:

<sup>342</sup> Հ. Ասապրյան, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան, բանասաց՝ Մելիքյան Լիլիթ Ֆերեդունի, ծնվ.՝ 1996 թ.:

ցողը: Իսկ եթե որևէ մեկն այն սխալ է փոխանցում կողքի խաղացողին, նա դուրս է գալիս շարքից և նստում ամենավերջում, և խաղը կրկնվում է նույն խաղավարով:

«Կարմիր թե սև»- Խաղն առավել տարածված է «Մաֆիա»<sup>343</sup> անվամբ: Հիմնականում խաղում 17 և բարձր տարեկանները:

Վիճակահանությունը կատարվում է խաղաքարտերով: Ում բաժին է ընկնում ղառի տուզը, նա դառնում է մաֆիայի պարագլուխը, որին *Դոն* են անվանում: Ում բաժին է ընկնում սրտի տուզը, նա դառնում է ոստիկան, որին *Շերիֆ* են անվանում: Խաղացողների կեսից ավելին դառնում է խաղաղ բնակիչ, որոնց *կարմիրներ* են կոչում (վիճակահանությամբ նրանց բաժին է ընկել կարմիր խաղաքարտ), իսկ մյուսները՝ *մաֆիա*, որոնց *սևեր* են կոչում: Սևերն ու կարմիրները բաժանվում են այնպես, որ սևերն ամենաքիչը լինեն 3 հոգի՝ Դոնը և երկու սև խաղացող:

Խաղը վարելու համար պահանջվում է նաև խաղավար, որը խաղի ընթացքում դրսևորում է անկողմնակալություն: Խաղացողները նստում են կիսաշրջանաձև: Խաղն ընթանում է երկու ժամանակափուլում: Երբ խաղավարն արտասանում է՝ գիշեր, բոլոր խաղացողները փակում են աչքերը, իսկ երբ հայտարարում է՝ ցերեկ, բոլորը բացում են աչքերը:

Խաղավարը հայտարարում է.

- Մաֆիան արթնանում է:

Սև խաղաքարտ ստացած մասնակիցները բացում են աչքերը, ծանոթանում միմյանց և խաղավարի հետ: Սա միակ գիշերն է, երբ բոլոր սև խաղացողները աչքերը բացում են միաժամանակ, որի նպատակն է «կարմիրներին սպանելու հերթականությունը» որոշելը՝ ընդհամենը մեկ րոպեում:

Խաղավարը հայտարարում է.

- Մաֆիան քնում է:

---

<sup>343</sup> «Մաֆիա» խաղը ստեղծվել է 1986 թ. Մոսկվայի պետական համալսարանի հոգեբանության ֆակուլտետի ուսանող Դմիտրի Դավիդովի կողմից: Խաղի նախատիպը եվրոպական «Մարդասպան» խաղն է (անգլ. murder, գերմ. mord im dunkeln), որտեղ, ի տարբերություն «Մաֆիայի», խաղացողները փնտրում են մեկ խաղացողի՝ մարդասպանին, իսկ «Մաֆիայում»՝ մարդասպաններին՝ մաֆիայի խմբին (<http://maffia-online.ru/>. 01.02.2017, 23:44)։

Այդ խաղը մեծ մասամբ կազմակերպվում է բուհերում, դպրոցական միջավայրում՝ ազատ ժամերին կամ դասերից հետո՝ դասարաններում, այսպես կոչված, «maf club»-ներում, երբեմն սրճարաններում՝ որևէ հավաքույթի ժամանակ:

Դրանից հետո «սև» խաղացողները փակում են աչքերը:

- Բարի առավոտ, արթնանում են բոլորը - հայտարարում է խաղավարը, որից հետո բոլորը բացում են աչքերը, և տեղի է ունենում քննարկում, որի ընթացքում յուրաքանչյուրին տրվում է մեկ թուղթ արտահայտվելու և «սևերի» հանդեպ իր կասկածները հայտնելու համար: «Կարմիրների» ու «սևերի» համար խաղի նպատակը միմյանց բացահայտելն ու խաղից հանելն է: Քննարկումը տեղի է ունենում՝ սկսած առաջին խաղացողից (յուրաքանչյուր խաղացող ունի իր հերթական համարը), իսկ երկրորդ գիշերվանից հետո՝ երկրորդ խաղացողից և այդպես շարունակաբար: Ցերեկային քննարկման ընթացքում խաղացողները կարող են առաջադրել ինչ-որ մեկի թեկնածությունը՝ նրան խաղից հանելու նպատակով՝ հետևյալ բառերով. «Ես դնում եմ №...-ի թեկնածությունը»: Քննարկումից հետո տեղի է ունենում քվեարկություն առաջադրված թեկնածուների համար: Ձայների մեծամասնություն ստացողը դուրս է գալիս խաղից: Ի դեպ, քվեարկողի ձայնը հաշվի մեջ է այն դեպքում, երբ քվեարկողը խոսքի վերջում ասում է «շնորհակալություն»՝ աջ ձեռքի բութ մատը վերև բարձրացված, բռունցքը դնելով սեղանի վրա: Եթե առաջադրվում է միայն մեկի թեկնածությունը, ապա վերջինս ինքնըստինքյան դուրս է մնում խաղից, որը մեկ թուղթ տևողությամբ վերջին խոսքի իրավունք է ունենում: Խաղի մեջ գոյություն ունի «աղետ» (катастрофа) բառերը, որն ասվում է այն դեպքում, երբ երկու կամ ավելի խաղացող հավաքել են հավասար քանակությամբ ձայն: Այդ ժամանակ նրանց տրվում է 30 վրկ. ժամանակ՝ արդարանալու, իրենց «կարմիր» ներկայացնելու և խաղի մեջ մնալու համար: Դրանից հետո տեղի է ունենում վերաքվեարկություն: Իսկ եթե դրանից հետո էլ ձայների բաշխվածությունը չի փոխվում, խաղավարը դնում է հետևյալ հարցը. «Ո՞վ է համաձայն, որ խաղը լքեն երկու թեկնածուները»: Եթե մեծամասնությունը կողմ է լինում, խաղացողները լքում են խաղը, դեմ լինելու կամ դարձյալ ձայների հավասարության դեպքում խաղացողները մնում են խաղի մեջ:

Դրանից հետո նորից հայտարարվում է գիշեր, և «մաֆիան» դուրս է գալիս «կրակոցի», որը տեղի է ունենում հետևյալ կերպ. մաֆիան, փակ աչքերով, դեռևս առաջին գիշերվա ընթացքում պայմանավորված լինելով «կարմիրներին սպանելու» հերթականության համար, չպետք է խախտի այն՝ աջ ձեռքի ցուցամատի և բթամատի միջոցով

կատարելով «կրակելու նմանակում» ճիշտ այն ժամանակ, երբ խաղավարը «մաֆիան դուրս է գալիս որսի» բառերից հետո հայտարարում է, որ մաֆիան անցնում է № 1 –ի, № 2 –ի, №... –ի կողքով: Եթե մաֆիայի բոլոր անդամները միաժամանակ կատարում են կրակոցները և չեն խախտում հերթականությունը, տվյալ կարմիր խաղացողը «մեռնում է»: Այնուհետև խաղավարը հայտարարում է.

- Արթնանում է Դոնը:

Դոնը բացում է աչքերը, սկսում «փնտրել» Շերիֆին, ապա խաղավարին գլխի թեթև շարժումով հասկացնում է, որ կասկածում է, օրինակ, №... –ի Շերիֆ լինելու վրա: Խաղավարը գլխի դրական կամ բացասական շարժումով կա՛մ հաստատում է, կա՛մ մերժում է Դոնի ասածը: Դոնը քնում է, արթնանում է Շերիֆը և սկսում «փնտրել սևերին»: Խաղավարի պատասխանից հետո Շերիֆը փակում է աչքերը, և խաղավարը հայտարարում է երկրորդ օրվա առավուտը: Եթե «մաֆիան» տվյալ գիշեր չի վրիպել, խաղավարը «տուժողին» տալիս է վերջին խոսքի հնարավորություն, իսկ եթե վրիպել է, խաղավարը հայտարարում է. «Սալո՛ւտ, մաֆիան վրիպել է»: Խաղն ավարտվում է «կարմիրների» հաղթանակով այն դեպքում, երբ դիմակազերծվում են բոլոր «սև» խաղացողները, իսկ «սևերը» հաղթում են այն դեպքում, երբ մնում են թվով հավասար «սև» և «կարմիր» խաղացողներ:

*Խաղի կանոնները:* Արգելվում է խաղի ժամանակ խոսել արտահերթ կամ կատարել տարբեր մարմնական շարժումներ, ինչը կարող է հանդիսանալ հուշում որևէ մեկի «սև» կամ «կարմիր» լինելու վերաբերյալ, կիրառել «ազնիվ խոսք», «ազնիվ խաղացող» կամ նման արտահայտություններ, հիշատակել Աստծո անունը, դիմել խաղավարին և այլն: Հակառակ դեպքում խաղացողը ստանում է նկատողություն, իսկ 3 նկատողություն լրանալուն պես զրկվում է ձայնի իրավունքից հաջորդ պտույտի ժամանակ և կարող է միայն առաջադրել իր թեկնածուին կամ ասել՝ «փաս»: Չորս նկատողությունից հետո խաղացողը լքում է խաղն առանց ձայնի իրավունքի:

Այս խաղն առաջին հերթին խաղացողին տալիս է մտածելու, դատելու ունակություն, երկրորդ հերթին՝ զարգացնում է ինքնազգացողությունը: Այն իրական կյանքում մեր վարքի հայելային արտացոլումն է, քանի որ սովորեցնում է ոչ միայն թաքցնել և ճանաչել հույզերը, մտադրություններն ու մտքերը, այլև արտացոլել իրական կենսա-

կան իրավիճակները՝ դրանով իսկ խաղացողին տալով հնարավորություն՝ գտնելու լավագույն որոշումը տարբեր իրավիճակներում: Այն պահանջում է ոչ թե ֆիզիկական, այլ ինտելեկտուալ պատրաստվածություն: Կառուցվում է մասնակիցների շփման և քննարկումների վրա, որտեղ մշտապես տեղի է ունենում «խաբեություն ու խարդախություն»:

Խաղն ունի երկու հիմնական մաս՝ հոգեբանական և մաթեմատիկական, քանի որ խաղացողն «ամեն օր» պետք է հիշի՝ ով ում է քվեարկել և հասկանա՝ ով է նա վերջապես՝ «սև», թե՞ «կարմիր» խաղացող: Պետք է նաև հասկանա, որ նա, ով հաճախ է քվեարկում «մաքուր» խաղացողի համար, ամենայն հավանականությամբ, «սև» խաղացող է: Խաղացողը նաև պետք է տիրապետի դերասանական տվյալների, որպեսզի դիմացինին համոզի իր «մաքրության» մեջ: Խաղի մեջ գոյություն ունի հայտնաբերման երկու ձև՝ վերլուծական և զգացական: Վերլուծող-խաղացողի որոշումները հենվում են օբյեկտիվ փաստերի՝ քվեարկության արդյունքների, բացահայտ մեղադրանքների կամ ինքնախոստովանության վրա: Իսկ զգացական-խաղացողի համար որոշումները սուբյեկտիվ են՝ հենված ժեստերի, զգացողության և դիմախաղի վրա: Մաֆիա խաղն ունի նաև որոշակի գաղափարական առանձնահատկություն՝ թույլին «զոհաբերում են»:

Այսպիսով՝ միջսեռային խաղերը հիմնված են համագործակցության վրա, իսկ պատժաձևերն առավելապես ունեն զվարճալի են:

## 5. Խաղը՝ որպես դաստիարակության միջոց

Խաղերը ունեցել և այսօր էլ ունեն դաստիարակչական կարևոր գործառույթ, որի համատեքստում սերունդներին են փոխանցվում մշակութային որոշակի արժեքներ:

Խաղերում առկա են ավանդական մշակույթի այնպիսի բաղադրիչներ, ինչպիսիք են՝ ֆիզիկական կոփվածությունը, մանկական բանահյուսությունը,<sup>344</sup> պարը, երգը, ուտեստը, հանդերձավորումը, լեզուն և այլն:<sup>345</sup>

---

<sup>344</sup> «Մանկական բանահյուսություն» տերմինի ընկալման չափանիշները, ըստ բանագետ Ա. Սարգսյանի, հետևյալներն են.

1. Մանուկների համար հորինված ստեղծագործությունները, որոնք կենցաղավարում են մեծերի միջավայրում (օրորոցային երգ, մանկական հեքիաթ, հեքիաթի նախերգ, մանկական բանաստեղծություն և այլն):
2. Մանուկների համար հորինված ստեղծագործություն, որոնք, կենցաղավարում են մանուկների միջավայրում (շուտաստելուկներ, հանելուկներ, հաշվերգեր և այլն):
3. Այն ժողովրդական ստեղծագործությունները, որոնք կորցնելով իրենց նախահիմքը, դադարել են մեծերի շրջանում գործածվելուց և յուրացվելով մանուկների կողմից, շարունակում են գոյատևել նրանց

Խաղի ամենակարևոր գործառույթներից է ֆիզիկական դաստիարակությունը, քանի որ այն զարգացնում է անձի տոկոսությունը, աշխատանքային ունակությունները՝ հանդիսանալով այն կարևորագույն հենքը, որի վրա մեծանում ու զարգանում են երեխան, պատանին, երիտասարդն ու մինչև անգամ հասուն տարիքի անհատը:

Խաղի՝ զբաղմունք կամ աշխատանք լինելու ձևերի մասին շատ ուշագրավ տեսակետ ունի նաև Վ. Վունդտը. «Չկա խաղի մի ձև, որ չունենա այս կամ այն լուրջ զբաղմունքի իր օրինակը, ինչպես դա ինքնին, բնականաբար, նախորդում է նրան ժամանակի մեջ: Քանի որ կենսական անհրաժեշտությունը մղում է աշխատանքի, իսկ այնտեղ մարդը կամաց-կամաց սովորում է գործի մեջ տեսնել հաճույք»:<sup>346</sup>

«Սիրույ»<sup>347</sup> («Ձու»<sup>348</sup>) անվամբ ժամանակակից խաղն իր մեջ կրում է ոչ միայն ֆիզիկական պատրաստվածության տարրեր, այլև մտավոր-դաստիարակչական: Խաղում են գնդակով, խառը կազմով՝ 6-14 տարեկան աղջիկներն ու տղաները:

Խաղացողները սկզբում շրջան են կազմում ու խմբի տարիքով մեծը օդ է նետում գնդակը և ասում.

– Բոլորը Նազար<sup>349</sup> են, բա–ցիիի~ ...(տալիս է խաղացողներից մեկի անունը):

Անվանակիրը պիտի վազի ու բռնի գնդակը: Եթե հաջողվում է, անուն կանչողը նորից է վերցնում գնդակը և դարձյալ մեկի անունն ասելով՝ օդ նետում.

– Բոլորը Նազար են, բա – ցիիի~...

Բոլորն այդ ընթացքում անուն կանչողից հնարավորինս հեռու են փախչում: Հենց գնդակը հայտնվում է անվանակրի մոտ, նա բացականչում է՝ *սիրույ*,<sup>350</sup> և խումբը, են-

---

միջավայրում (բնության տարբեր երևույթներին, լուսատուներին, կենդանիներին նվիրված երգեր, խաղերգեր, վիճակի երգեր և այլն):

4. Ձուտ մանկական ստեղծագործություն, որոնք կենցաղավարում են մանկաշխարհում (բառախաղեր, հանպատրաստից հորինված հեքիաթներ, ծաղրերգեր և այլն) (տե՛ս **Ա. Սարգսյան**, Մանկական բանահյուսության հարցի շուրջ, Գիտական նստաշրջան՝ նվիրված ՍՍՀՄ 60-ամյակին, Ջեկուցման թեզիսներ, Եր., 1982, էջ 19-20):

<sup>345</sup> **Ա. Սարգսյան**, Հայ ժողովրդական բանահյուսություն, Ոչ նյութական մշակութային ժառանգություն. Դասակարգումն ու չափորոշիչները, Եր., 2009, էջ 17-18:

<sup>346</sup> **В. Вундт**, Этика, Санкт-Петербург, 1888, с. 145.

<sup>347</sup> **Հ. Ասաբրյան**, ԴԱՆ 2010, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Գյումրի, բանասաց՝ Սահակյան Վարազդատ Վարդանի, ծնվ.՝ 1998 թ.:

<sup>348</sup> **Հ. Ասաբրյան**, ԴԱՆ 2010, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, Գավառի տարածաշրջան, գ. Բատիկյան, բանասաց՝ Վարդանյան Նաիրի Ամրայի, ծնվ.՝ 1999թ. և խաղը ներկայացնող՝ Հարությունյան Գրիշա Զորիկի, ծնվ.՝ 2000 թ.:

<sup>349</sup> Հայերենում «Նազար» բառի փոխաբերական նշանակությունը վախկոտությունն է: Այսինքն՝ բոլորը վախկոտ են, բացի ...:

<sup>350</sup> Ստոպ, կաց, կանգնիր, կանգ առ (Ռուս-Հայերեն բառարան, Եր., 1968, էջ 1186):



թարկվելով, քարացած կանգնում է: Գնդակ բռնողը նայում է բոլոր խաղացողներին, ընտրում է իրեն ամենամոտ կանգնած խաղացողին և կատարելով *ս – տ – ո – ս* բառին համապատասխան 4 քայլ՝ մոտենում է ու գնդակով հարվածում: Խաղում են այնքան, մինչև *ստոպ* բառը լրանա ինչ–որ մեկի վրա, այսինքն՝ նա չկարողանա 4 անգամ գնդակից խուսափել: Խաղի վերջում խաղացողներից ամենամեծի ձեռքի 5 մատի վրա խաղացողները պարտվողի համար ծիծաղելի անուններ են որոշում՝ *հոտած նասկի, հոտած վաննա, էշ խուզող, օձ խուզող, ձի գզող* և այլն՝ պահելով պարտվողի իսկական անունը ևս: Որոշելուց հետո գալիս ու հարցնում են պարտվողին, թե ո՞ր մեկն է: Վերջինս պատահական ընտրություն է կատարում, և որ անունը որ ընկնում է, խաղացողներն ամբողջ օրվա ընթացքում պարտավոր են նրան դիմել հենց այդ անունով: Ով շփոթվում կամ մոռանում է այդ օրենքը, պարտվողի անունն իրեն է փոխանցվում: Խաղի մեջ կարևոր է ճարպկությունը, արագ արձագանքումը, ճիշտ կողմնորոշումը:

Խաղի մեջ երկխոսության ձևերը, ռիթմի փոփոխությունները, դերակատարների քանակը ստեղծում են թատերային իրադրություն՝ նպաստելով երեխայի մտքի, խոսքի և երևակայության զարգացմանը, իսկ խաղի մեջ մասնակիցների արագ կողմնորոշվելն ու տեղաշարժվելը զարգացնում են խաղացողների մկանները:

Նմանատիպ խաղերը միտված են ո՛չ միայն խաղացողների ֆիզիկական պատրաստվածությանը, արագ կողմնորոշմանն ու ճարպկությանը, այլև հիշողության ամրապնդմանը:

Ֆիզիկական դաստիարակչական նշանակություն ունեն հետևյալ խաղերը՝ «Չիկ», «Բադերն ու որսորդներ», «Պարան», «Պարան ձգել», «Ռեզին», «Էշ-միլիցա», «Հավալա», «Կոիվ-կոիվ», «Կլաս», «Անունգոռոցի», «Պահմարոցի», «Բաբա ջան, բաբա», «Վոլեյբոլ», «Տոպկելոցի», «50 կամ 15 քարի պարտա», «Մի ոտանի սև սատանա», «50 պրեդան», «Աղջիկփախցնոցի», «Դրոշակ», «Գեպնից բարձր», «Բասկետբոլ», «Լյագուշկա», «Ֆիշկա», «Ձնագնդի», «Մուկ ու կատո», «Յոթ քար», «Հոլ», «Ֆուտբոլ», «Սոլ մակարոն», «Ծուղրուղու», «Քարկտիկ»:<sup>351</sup>

*Մրավոր ունակությունները* զարգացնող խաղերից են՝ «Մնջախաղ», «Դամա»,

<sup>351</sup> Ավանդական հասարակարգում նմանատիպ խաղերից են *լախտին, ծիավազքը, կոխը* և այլն: Ֆիզիկական դաստիարակչական նշանակություն ունեն նաև մարզական մրցումների հետևյալ ձևերը՝ «Ձողի վրա ձգվել», «Հեծանվով մրցել», «Ձեռքի ուժ փորձել» և այլն:

«Նարդի», «Շախմատ», «Շաշկի», «Թղթախաղ», «Պաշար», «Այգեպան»:<sup>352</sup>

Խաղերի դաստիարակչական նշանակության տեսանկյունից շատ կարևորվում են մասնագիտական ժառանգորդության կամ կողմնորոշման հիմնախնդիրները: Այս առումով բավական ուշագրավ են *խաղ-աշխատանք-մասնագիտություն* փոխհարաբերությունները:<sup>353</sup>

Մտավոր դաստիարակչական նշանակություն ունեն ոչ միայն բակային և համակարգչային, այլև այն խաղերը, որոնք անմիջականորեն կապված են ծեսի հետ և խաղացողի համար ունեն իմացական-ճանաչողական նշանակություն՝ տոնի և վերջինիս առնչվող սպասումների վերաբերյալ:

Հայոց ամուսնահարսանեկան ավանդույթները ևս արտացոլվել են խաղերում, որոնք ունեն ինչպես ճանաչողական, այնպես էլ դաստիարակության նշանակություն:<sup>354</sup>

Այս առումով շատ բնութագրական է հարս ու փեսայի և նրանց ծնողների «*ծիսական*» երկխոսությունն արտացոլող «*Խնամի-խնամի*»<sup>355</sup> խաղը, որի մասնակիցները հիմնականում 12-13 տարեկան երեխաներն են: Վիճակահանությամբ ընտրվում են հարսն ու փեսան և երկու կողմերի ծնողների կերպարները, որոնց միջև սկսվում է հետևյալ երկխոսությունը.

---

<sup>352</sup> Երեխաներին բնորոշ մտավոր ունակությունները զարգացնող խաղերը դրսևորվում են դեռևս երեխայի խնամքում, խոսքում, քայլվածքում, և նրանց դաստիարակության գործում մեծ դեր ունի տիկնիկը: Լավագույն օրինակը երեխայի ու տիկնիկի փոխհարաբերությունն է, երբ երեխան, նմանակելով մեծերին, առաջին իսկ ձեռք բերած գիտելիքը փորձում է կիրառել, այն էլ՝ ոչ իբրև խաղ, այլ որպես իրական կյանքի մոդել:

<sup>353</sup> «Երեխաների խաղը, թեև նախորդում է իրենց կյանքի ապագա աշխատանքային ընթացքին, ելնում է աշխատանքային ընթացքից, որը բնութագրական է տվյալ հասարակության համար»: Ժամանակակից խաղերի հիմքում ընկած են «մեծերի լուրջ գործին դերային նմանակմամբ» պայմանական ավանդական բանաձևեր, որոնք երեխային նախապատրաստում են լուրջ կյանք մտնելուն. «Ցանկացած ժողովրդական խաղ,- ասում է Դ. Գավրիլովը,- ելնում է ծեսից, որն այսօր մոռացված է կամ փոփոխված ... խաղն ինքնին հմայական ծես է (տե՛ս Игры народов СССР, М.-Л., 1933. IX (предисловие, Н. Маторин): **Д. Гаврилов**, От ритуалов к игре и обратно. Мифы и магия индо-европейцев. Вып. 6, Менеджер. М., 1998, стр. 67. Հմմտ. նաև **Ռ. Գրիգորյան**, Հայ մանկական բանահյուսության տեսակներն ու եզրերը, ԼՀԳ, N 2, 1993, էջ 148: **Յ. Հայզինգան** չի բացառում, որ «միայն խաղալը» կարող է տեղի ունենալ ամենայն լրջությամբ, անգամ նվիրվածությամբ... թեև անգամ փոքրիկ երեխան լավ գիտի, որ ինքը «միայն հենց այնպես» է անում, որ դա «միայն կատակի համար» է (տե՛ս **Յ. Հայզինգա**, Homo ludens..., Խաղի բնույթն ու նշանակությունը, էջ 17):

<sup>354</sup> Հավանական է՝ երեխաները ավանդական հասարակարգում սա խաղացել են Բարեկենդանի ժամանակ և ամուսնական արարողություն ձևացնելով՝ անցել են նվիրագործման ծեսի միջով և «ապահովել» բնության պտղաբերությունը:

<sup>355</sup> **Հ. Ասարյան**, ԴԱՆ 2012, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Բերքանուշ, բանասաց՝ Քամայան Տաթևիկ Միքայելի, ծնվ.՝ 1984 թ.:

- Բարև, խալամ (հորաքույր, մորաքույր):
- Հազար բարին:
- Ախշիկդ ուզում եմ:
- Ախշիկ չունեմ:
- Բա էն ինչ ա՛:
- Քոռ ու քաշալ ա:
- Ես ընդունում եմ»:

Այդ երկխոսությունից հետո հարսնացուն դառնում է հարս՝ քողը գլխին, փեսացուն՝ փեսա: Երեխաները սկսում են երգել հարսանեկան երգերից պատառիկներ՝ պարի ու երաժշտության ուղեկցությամբ (մեկը դիմել է զարկում, մյուսը՝ փայտով շվի նվագել ձևացնում):

Այսպիսով՝

- Անհատի ձևավորման գործում խաղերն ունեն բավական մեծ նշանակություն, որոնք կատարում են ֆիզիկական, մտավոր, բարոյահոգեբանական դաստիարակության կարևոր գործառույթ:

- Երեխան խաղի մեջ սովորում է մտածել, պայքարել ու հաղթել, որտեղից էլ առաջինը լինելու հանգամանքը նրա մեջ զարգացնում է կամային հատկանիշներ:

- Խաղերում արտացոլված են անհատի և հասարակության միասնությունը, փոխադարձ հարգանքը, պարտականությունը, պատասխանատվությունը և վարվելակերպը:

## **6. Միջէթնիկական շփումների արտացոլումները հայերի խաղացանկում**

Ներկայիս խաղային համալիրի ուսումնասիրությունն անհնար է պատկերացնել առանց դրանց այլէթնիկական պատկանելության վերաբերյալ դիտարկումների:

Արդի հայկական կենցաղում այլէթնիկական խաղերի ներթափանցման անխուսափելիությունը մեծ է՝ կապված ՀՀ տարբեր մարզերում այդ հանրությունների (ռուս, եզդի-քուրդ, ասորի, հույն, վրացի, ուկրաինացի և այլն) բնակության հետ:

Հատկանշական է, որ խաղերի տեքստերի վաղ տարբերակներում առկա են եզդի-քրդերեն (ֆհալակ-քարկտիկ, թաֆթա-ծիրանի հանդերձ, խալախի-բուրգ, ամրոց),

թուրքերեն (աստմ-բաստմ), վրացերեն (գիժերի-խելագար), իսկ խորհրդային և հետխորհրդային տարբերակներում՝ ռուսերեն բառեր և արտահայտություններ, որոնք պահպանվել են առ այսօր:

Հայերի խաղերում օտար տարրերի ներթափանցումը պայմանավորված է միջէթնիկական շփումներով: Օրինակ՝ Գյումրիում բնակվող ռուսների ազդեցությամբ երեխաների շրջանում տարածվել են հետևյալ հաշվերգերը.

- Պառա-յա բացեցի, ումը տեսա, թը-քե-ցի:
- Էնիկի- Բենիկի, էնվա Էնիկի, // Էնիկի-Բենիկի, կյուչ:<sup>356</sup>

Գյումրիում տեղակայված № 102 ռուսական զորամասի առկայությունը ևս մեծ ազդեցություն ունի երեխաների խաղացանկի վրա:

Այստեղ շատ են նաև ռուսերեն անվանումներով խաղերը՝ «Փսիխ», «Ստոպ», «Սպեցնագ» և այլն:

«Բանակում» խաղն ինքնին զինվորական առօրյայի նմանակում է:

Այն խաղում են մինչև 14-15 տարեկան տղաները: Խաղացողներից ամենամեծն առանձին է կանգնում, որը հրամանատարն է, և խումբը շարվում է նրա դիմաց, որոնցից հրամանատարը ընտրում է մեկին, որը ավագ սերժանտն է:

- Շարվե՛լ: Հավսա՛ր: Զգա՛ ստ:

Խումբը ենթարկվում է:

- Հովհաննիսյա՛ն, ինձ մոտ,- կանչում է ավագ սերժանտին:

Մեկը խմբից դուրս է գալիս և զինվորական քայլերով մոտենում հրամանատարին:

- Ավագ սերժանտ Հովհաննիսյանը Ձեր հրամանով այստեղ է:

- Հովհաննիսյա՛ն, վաշտին պատրաստել ֆիզիկական պատրաստության:

Խումբը սկսում է կրկնել ավագ սերժանտի գործողությունները տարբեր վարժություններ կատարելով՝ հրում գետնից («Ժիմ անել»), կքանստել-վեր կենալ, աջ ձեռքը կպցնել օդում պահած ձախ ոտքին և այլ մարմնամարզական վարժություններ:

<sup>356</sup> Ուշագրավ է, որ Գյումրիում առկա է նաև վրացերեն բառերով հաշվերգ: Այն գրառել ենք ութամյա աղջնակի հետ հարցազրույցում, ում մայրը վրացուհի է.

Էրթի, օրի, սամի, խութխի,

Շվիդի, ըվա, ցիտա, աթի: (**Հ. Ասատրյան**, ԴԱՆ 2010, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Գյումրի, խաղը ներկայացնող՝ Մեհրաբյան Էկա Արսենի, ծնվ.՝ 2002 թ):

ՌԴ՝ ՀՀ Արարատի մարզի Արտաշատի սահմանապահ զորամասի առկայությունը նույնպես ազդել է տեղացիների խաղացանկի վրա:Այս առումով բնութագրական են հետևյալ հաշվերգերը.

Аты-баты,

Шли солдаты,

Аты-баты,

На *базар*.

Аты-баты,

Что купили?

Аты-баты,

*Самовар*.

Аты-баты,

Сколько стоит?

Аты-баты,

Пять рублей.

Аты-баты,

Аты-баты,

Выходи от нас скорей.

• Չիկի-բրիկի

Пальчик выкинь.

• Յուլե-ֆա. камень, ножница, бумага,

Карандаш, огонь, вода,

И бутылка лимонада,

Յուլե-ֆա:

• Сидел петух на лавочки,

Считал свои булабочки (козявочки),

Раз-два-три:

Командиром будешь ты.<sup>357</sup>

• Белка прыгала, скакала,

---

<sup>357</sup> Հ. Ասափրյան, ԴԱՆ 2013, ՀՀ Արարատի մարզ, ք. Արտաշատ, խաղը ներկայացնող՝ Սայադյան Արման Արկադիի, ծնվ.՝ 2007 թ.:

И на ветку не папала,  
А папала в царский дом,  
Где сидели за столом:  
Царь, царевич,  
Король, королевич,  
*Сапожник, портной,*  
Кем ты хо-чеш быть та-кой?<sup>358</sup>

- Сим, сим-фоня,  
Сидели на балкона,  
Чай пили, чашка мыли,  
По французском говарили,  
Чо ' пи-чо ' пи, чо ' п,  
И ' , сто ' п.<sup>359</sup>

ՀՀ Արարատի մարզի իմիտրով և Վերին Դվինի գյուղերի բնակիչները տեղացի ասորիներից յուրացրել են որոշակի արտահայտություններ, որոնք մտել են հայ երեխաների խաղերի հաշվերգերի մեջ: Այն է՝

- Խա՛ - թրե- տլա- արպա,  
Փլե գյու թա՛ լա, Օլլա  
(մեկ-երիու-երեք-չորս, թակարդն ընկավ Օլլան):<sup>360</sup>

Այսպիսով՝ հայաստանաբնակ էթնիկական փոքրամասնություններն իրենց ազդեցությունն են թողել դրացի հայ երեխաների խաղացանկի վրա, որոնք հատկապես ակնառու են խաղային հաշվերգերում:

## 7. Համակարգչային խաղեր

Արդի շրջանում բավական տարածված են համակարգչային խաղերը,<sup>361</sup> որոնց գլխավոր առանձնահատկությունն այն է, որ տեղի են ունենում ոչ իրական կամ վիրտու-

<sup>358</sup> Հ. Ասափրյան, ԴԱՆ 2013, ք. Երևան, խաղը ներկայացնող՝ Բաբայան Վիկա Վարդգեսի, ծնվ.՝ 2006 թ:

<sup>359</sup> Հ. Ասափրյան, ԴԱՆ 2012, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Աշտարակ, բանասաց՝ Մուխայան Հայկուհի Ռաֆիկի, ծնվ.՝ 1994 թ.:

<sup>360</sup> Հ. Ասափրյան, ԴԱՆ 2013, ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Դիմիտրով, բանասաց՝ Մանուկյան Հակոբ Արմենի, ծնվ.՝ 1999 թ.:

<sup>361</sup> Համակարգչային խաղերի սոցիալ-մշակութային ազդեցությունների և դեռահասների կյանքում նրանց դերի վերաբերյալ կատարվել են նաև սոցիոլոգիական հետազոտություններ, որոնք ևս հաստատում են, որ ներկայում ժամանցի ամենատարածված ձևերից են համակարգչային խաղերը (տե՛ս **L. Անգելուշ**, Համակարգչային խաղերի սոցիալ-մշակութային դրսևորումները հայ դեռահասների ժամանցում, Բակալավրի ավարտական աշխատանք, Երևան, 2016, էջ 4):

ալ աշխարհում:

Եթե ավանդական խաղը ենթադրում է որոշակի իրական տարածք, որտեղ բացառված չեն նախապես սահմանված խաղային տարածքի փոփոխություններն ու սահմանափակումները, ապա համակարգչայինի դեպքում խաղացողն ունի ոչ իրական խաղային դաշտ ու կոնկրետ գործողությունների հաջորդականություն:

Այսօր, սկսած դպրոցական տարիքից, երեխայի մտքի ճկունությանը, մարմնի արագաշարժությանը, ֆիզիկական և կամային ուժերին, տեսողությանը, հավասարակշռությանը, լեզվամտածողությանը նպաստող, յուրահատուկ վարժանք հանդիսացող ժողովրդական խաղերին փոխարինելու են եկել «պատրաստի» համակարգչային խաղերը, որոնք աստիճանաբար դուրս են մղում նույնիսկ ավանդական խաղերի արդի դրսևորումները: Ի տարբերություն ժողովրդական խաղերի, որոնք ունեն մտավոր և հատկապես ֆիզիկական կարողությունները զարգացնող ուղղվածություն, համակարգչայինում հիմնականում գերակայում են տրամաբանական բնույթի խաղերը, որոնք երեխայի հոգեկերտվածքի վրա ունեն նշանակալի ազդեցություն թե՛ մտավոր, թե՛ հոգևոր առումներով:<sup>362</sup>

Համակարգչային խաղերը, ըստ էության, ունեն հետևյալ ձևերը՝ տղաների համար՝ *ավտոկայանատեղ, ծեծկոտուք, կռիվ, կրակոցներ, մրցավազք, սպորտային*, իսկ աղջիկների համար՝ *դիմահարդարում, զարդեր, զգեստավորում, վարսահարդարում, խանութ, խոհարարություն* և այլն: Կան խաղեր, որոնք ընհանուր են երկու սեռերի համար՝ *տրամաբանական, փազլ*,<sup>363</sup> *խաղաքարտային, ավիացիա, արկածներ*,<sup>364</sup> *զոմբի*,<sup>365</sup> *էքշն*,<sup>366</sup> *մարիո*,<sup>367</sup> *դիսնեյ*,<sup>368</sup> *պաշտպանություն*,<sup>369</sup> *դասական*<sup>370</sup>:

<sup>362</sup> Յուրաքանչյուր տարիքային խմբի համար համացանցում կան բազմաթիվ խաղեր, որոնց տարբերակները կրկնվում են այլ անվանումներով, իսկ բնույթները գրեթե նույնն են, ուստի՝ խաղային վեբ-կայքերում կատարած մեր դիտարկումները բերում ենք հիմնականում մեկ կայքի օրինակով՝ <http://www.gamerain.net/am/>. 17.11.2017, 10:34:

<sup>363</sup> Փազլը մանր կտորներով պատկեր հավաքելն է:

<sup>364</sup> Արկածները մարդկային կերպարներով խաղերն են, որոնք գործում են երևակայական աշխարհում և բախվում հրեշների, կախարդների. <http://www.gamerain.net/am/games/adventures/>. 12.12.2017, 10:05:

<sup>365</sup> Չոմբին անդրաշխարհային սարսափազդու արտաքին կերպարներ ունեցող խաղերն են:

<sup>366</sup> Action (անգլ. բառացի՝ գործողություն)՝ը կասկադյորական հնարքներով խաղերն են:

<sup>367</sup> Մարիոն հերոսի անունն է, որը, դժվարություններ հաղթահարելով (աշխարհներ անցնել) և միավորներ հավաքելով, ի վերջո հասնում է դևին, սպանում և հաղթում կամ պարտվում՝ մեռնում:

<sup>368</sup> Կապված է կինեմատոգրաֆ Ուոլթ Դիսնեյի անվան հետ, որը համարվում է ձայնային և երաժշտական մուլտֆիլմերի հիմնադիրը: Բոսքը Ամերիկայի Կալիֆոռնիա նահանգում գտնվող «Դիսնեյլենդ» (Disneyland) զբոսայգու համար նախատեսված մուլտկերպարներով և անիմացիաներով խաղերի մասին է:

<sup>369</sup> Պատմական հենքով խաղերը:

<sup>370</sup> Այս տիպի մեջ են մտնում տարաբնույթ խաղեր՝ գնդախաղեր, թռչուններով ու կենդանիներով, անիմացիոն մուլտիերոսներով և այլ խաղեր. <http://www.gamerain.net/am/games/classics/>, 12.12.2017, 10:50:

Փորձենք տալ վերոնշյալ բաժանումների տիպաբանությունը:

Տրամաբանական բնույթի են *փազլները*, *սեղանի*, *խաղաքարտային խաղերը*, *գլուխկոտրուկները*, որոնք զարգացնում են խաղացողի մտածելակերպը և խնդիրների լուծման հմտությունները: Դրանք հետաքրքրում են տարբեր տարիքային խմբերին («Փազլ»,<sup>371</sup> «Պոկեր»,<sup>372</sup> «Բլոտ»,<sup>373</sup> «Բիլիարդ»,<sup>374</sup> «Շախմատ», «Նարդի»<sup>375</sup> և այլն): *Տրամաբանական* ուղղվածություն ունեն նաև նույնանման պատկերներն ըստ ձևի կամ գույնի դասավորելու խաղերը՝ «Candy crush»<sup>376</sup> կամ «Cookies»<sup>377</sup> խաղը: Այս առումով առանձնանում են նաև խաչքառային հետևյալ խաղերը՝ «Mahjong Daily», «3D Logic», «Mini Sudoku» և այլն:<sup>378</sup>

Հատկանշական է, որ համացանցում կան խաղեր, որոնք բնորոշ են տարիքային գրեթե բոլոր խմբերին: Դրանք են՝ «Grand theft auto»<sup>379</sup> (կրճատ՝ GTA) աշխարհում հայտնի համակարգչային խաղերի շարքը (*ավտոկայանատեղ*, *սպորտային*), «Balls»<sup>380</sup> (*դասական*) և այլն:

Համակարգչային խաղերի դրական հատկանիշներից մեկն այն է, որ խաղացողները երբեմն հնարավորություն են ունենում շփվելու այլ մշակույթի կրողների հետ և ձեռք են բերում միջմշակութային շփման կամ հաղորդակցման փորձ: Կան խաղեր, որոնք ունեն պատմական հենք, որոնց միջոցով խաղացողը ծանոթանում է տվյալ դարաշրջանին կամ իրադարձությանը՝ «Ֆեոդալիզմը միջնադարում»,<sup>381</sup> «Միջնադարյան»,<sup>382</sup> «Չինական ճակատամարտը»,<sup>383</sup> «Որոնել հին արտեֆակտ»,<sup>384</sup> «Հնագույն զարդեր»,<sup>385</sup> «Փարավոնի վերջին օրը», «Էքսկուրսիա դեպի արևելք», «Հնագույն քաղաքակրթությունները», «Խորհրդային կործանիչ» և այլն (*պաշտպանություն*): Այդ խաղերը կատա-

<sup>371</sup> <http://www.gamerain.net/am/games/puzzles/>, 13.12.2017, 11:00:

<sup>372</sup> [http://www.gamerain.net/en/game/texas\\_holdem\\_poker\\_heads\\_up](http://www.gamerain.net/en/game/texas_holdem_poker_heads_up), 17.11.2017, 12: 05:  
<http://www.pokerstars.net/ru/>. 01.02.2017, 18:04 Կ.

<sup>373</sup> <https://terz.am/servers.php>. 01.02.2017, ժ. 18:07:

<sup>374</sup> [http://www.gamerain.net/en/game/blast\\_billiards\\_combo](http://www.gamerain.net/en/game/blast_billiards_combo), 17.11.2017, 12:02:  
<http://www.gamerain.net/am/games/billiards/>, 01.02.2017, ժ. 18:08:

<sup>375</sup> <https://hy.lichess.org/>. 01.02.2017, ժ. 18:12:

<sup>376</sup> <http://absolutist.ru/online/1420/candy-crush/>. 01.02.2017, 16:24 Կ.

<sup>377</sup> <http://www.gamerain.net/am/games/logic/3>, 17.11.2017, 11:22.

<sup>378</sup> <http://www.gamerain.net/am/games/logic/>, 17.11.2017, 11:18.

<sup>379</sup> <http://igrigta.ru/gta-1/>. 01.02.2017, 16:09 Կ.

<sup>380</sup> Բազմերանգ գնդիկների պայթեցում. [http://www.gamerain.net/am/game/goo\\_balls](http://www.gamerain.net/am/game/goo_balls), 12.12.2017, 10:28:

<sup>381</sup> [http://hy.freeplayonlinegame.net/1228984891\\_game.html](http://hy.freeplayonlinegame.net/1228984891_game.html). 01.02.2017, ժ. 18:17:

<sup>382</sup> <http://www.knightix.com/hy-am/>. 01.02.2017, ժ. 18:20:

<sup>383</sup> <http://am.game-game.com/71885/>. 01.02.2017, ժ. 18:27:

<sup>384</sup> [http://hy.freeplayonlinegame.net/1497737\\_game.html](http://hy.freeplayonlinegame.net/1497737_game.html). 01.02.2017, ժ. 18:41:

<sup>385</sup> <http://www.armhy.com/xagal/hnaguyn-zarder-kleopatra>. 01.02.2017, ժ. 19:00:



րում են մտավոր դաստիարակության կարևոր գործառույթ, մասնավորապես՝ համաշխարհային պատմության ընկալման համատեքստում:

Կան համակարգչային խաղեր, որոնք բացասաբար են անդրադառնում խաղացողի հոգեբանության վրա: Խոսքը, մասնավորապես, վերաբերում է *զոմբի* («*Ben 10 VS Zombies*»),<sup>386</sup> *կռիվ* («*Battle Heroes 2012*»),<sup>387</sup> *ծեծկոտուք* («*Super Fighters Rampage*»<sup>388</sup>, «*Dad n Me*»<sup>389</sup>) կամ *կրակոց* («*Shoot For Gold*»)<sup>390</sup> բնույթի խաղերին, որոնք անձի բնավորության մեջ ձևավորում են բռնության որոշակի հատկանիշներ:

Բացասական ազդեցություններից մեկն էլ այն է, որ, կտրելով բակից, համակարգչային խաղը խոչընդոտում է երեխայի սոցիալիզացիային (շփվել հասակակիցների հետ, ձեռք բերել ընկերներ): Այն երեխայի մեջ առաջացնում է մեկուսացվածության կամ միայնակության զգացում:

Այսպիսով՝

- Աղջիկները նախընտրում են նորաձևության, խոհանոցի և հեքիաթային խաղեր, իսկ տղաները՝ ավտոմրցումներ, մարտական և նման այլ խաղեր:

- Համակարգչային խաղերն ունեն մտավոր-զարգացնող և հոգեբանական ազդեցություն:

- Համակարգչային խաղերում գրեթե ամբողջությամբ բացակայում է ֆիզիկական դաստիարակությանը գործոնը:

- Համակարգչային խաղերը միայն ժամանցի կամ զվարճանքի համար չեն: Դրանք համագործակցության վրա հիմնված գործունեության ձևեր են, ինչին հաճույքով մասնակցում են թե՛ երեխաները, թե՛ մեծահասակները:

---

<sup>386</sup><http://www.gamerain.net/am/games/zombies/>, 12.12.2017, 11:01:

[http://www.gamerain.net/am/game/ben\\_10\\_vs\\_zombies](http://www.gamerain.net/am/game/ben_10_vs_zombies), 12.12.2017, 11:08:

<sup>387</sup> <http://www.gamerain.net/am/games/war/>, 12.12.2017, 11:11:

[http://www.gamerain.net/am/game/battle\\_heroes\\_2012](http://www.gamerain.net/am/game/battle_heroes_2012), 12.12.2017, 11:12:

<sup>388</sup> <http://www.gamerain.net/am/games/fight/>, 12.12.2017, 11:22:

[http://www.gamerain.net/am/game/super\\_fighters\\_rampage](http://www.gamerain.net/am/game/super_fighters_rampage), 12.12.2017, 11:23:

<sup>389</sup> [http://www.gamerain.net/am/game/dad\\_n\\_me](http://www.gamerain.net/am/game/dad_n_me), 12.12.2017, 11:27:

<sup>390</sup> Կռիվ կամ ծեծկոտուք տիպերից տարբերվում է նրանով, որ կրակոցները կամ հարվածները ուղղված են որևէ առարկայի և ոչ՝ մարդ-հերոսի. <http://www.gamerain.net/am/games/shooting/>, 12.12.2017, 11:18:

[http://www.gamerain.net/am/game/shoot\\_for\\_gold](http://www.gamerain.net/am/game/shoot_for_gold), 12.12.2017, 11:20:

Այսպիսով՝ վերջին հարյուրամյակում հայոց խաղային մշակույթի փոփոխությունների վերաբերյալ ուսումնասիրությունները մեզ հնարավորություն տվեցին կատարել հետևյալ եզրահանգումները.

- Խաղային մշակույթը էականորեն փոխվել է, որն ընթացել է զարգացման չորս փուլով՝ վաղ խորհրդային (1920-1930 ական թթ), միջին խորհրդային (1940 ական թթ), ուշ խորհրդային (1970-ականներից մինչև ԽՍՀՄ-ի փլուզումը) և անկախության (1991 թվականներից մինչև մեր օրերը):

- Խորհրդային վաղ փուլի խաղերում հայտնվեցին նոր կերպարներ՝ հանձինս Վ. Լենինի, Վ. Չապակի և այլն:

- Խորհրդային միջին փուլում նկատվում են խաղերի թեմատիկ փոփոխություններ: Հայտնվեցին Ի. Ստալինի, Ա. Հիտլերի և այլոց կերպարները:

- Կանոններում դեռևս պահպանվում էր վիճակահանության կարգը՝ քար և չոփ պահել, ոտք զցել կամ հաշվել:

- Անկախության շրջանում խաղերում ընդգծվում է ազգային-ազատագրական պայքարի թեման, ձևավորվում են խաղային նոր եզրույթներ և դրանց համապատասխան բանահյուսական տեքստեր:

- Արդի կենցաղում որոշակի ձևափոխումներով հանդերձ գործում են խաղը սկսելու գրեթե միևնույն կանոնները՝ ավագ ընտրելու սկզբունքը, խմբերի բաժանվելու կարգը, վիճակահանության ձևերը (բացառությամբ՝ տեքստերի):

- Վերջին հարյուրամյակում մոռացվել են հատկապես այն խաղերը, որոնք կապված էին ավանդական տոնածիսական համալիրի հետ:

- Ինչպես ավանդական, այնպես էլ արդի կենցաղում հաշվերգը շարունակում է մնալ որպես խաղի սկիզբ՝ կրելով ժամանակի արտացոլումները:

- Խաղի կանոնների խախտումները և պատժաձևերը ներկայում ունեն առավել զվարճալի բնույթ:

- Արդի շրջանում առավել տարածված են սեռա-տարիքային խառը կազմով խաղերը:

- Նոր երևույթ էր համակարգչային խաղերի ի հայտ գալը, որի հետևանքով խմբակայինի ավանդույթը իր տեղը զիջեց անհատականին, որտեղ մրցակիցը ոչ թե մարդն էր, այլ համակարգիչը:

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Վերլուծելով հայոց կենցաղում տարածված խաղերի սոցիալ-մշակութային ընդհանուր պատկերը՝ հանգել ենք հետևյալ եզրակացություններին.

- Խաղի բնորոշ հատկանիշներն են՝ մրցումը, կարգուկանոնը, տարերայնությունը, հորինումը և ազատությունը:

- Տնտեսական տարվա հետ կապված անցումային փուլերը գրեթե միշտ ուղեկցվել են խաղային երանգավորում ունեցող հմայական արարողություններով, որոնք ապահովել են բնության զարթոնքն ու սերնդաճը: Դրանք հիմնականում արտացոլվել են Ամանորից մինչև Խաչվերացն ընկած տոնաձիսական համալիրում, և դա դրսևորվել է նաև հայոց խաղային մշակույթում:

- Խաղերն ունեն եռամաս կառուցվածք՝ *նախապատրաստական փուլ* (հաշվերգ-վիճակահանություն և խմբերի, խաղի ավագի ընտրություն), *խաղի ընթացք* (խաղին բնորոշ կանոնների համալիր, խաղացողների վարք, ավարտ՝ պարտություն և հաղթանակ) և *հատուցում* (պատժաձևերի և խրախուսանքների մշակված համակարգ):

- Խաղերում կարևոր դերակատարություն ունի խմբի ղեկավարը, որը ավանդական հասարակարգում կոչվել է *մեր*, *պապ*, *բաշ*, իսկ ներկայում նրան անվանում են *ավագ*, և առավել տարածված է «ինքնակոչ ձևով» ճարպիկ խաղացողի կողմից խմբի ավագ դառնալու երևույթը՝ առանց հաշվի առնելու ամենամեծի տարիքը: Այսպիսով պահպանվել է խաղի կազմակերպիչների և ղեկավարների ինստիտուտը՝ դերային գործառույթների որոշակի փոփոխություններով:

- Պատիժներն ունեն ֆիզիկական և հոգեբանական բնույթ, իսկ խրախուսանքները՝ միայն հոգեբանական են, սակայն այսօր խաղի կանոնների խախտումները և պատժաձևերը կենցաղավարում են առավել զվարճալի շեշտադրումներով: Ներկայում հոգեբանական պատիժները մեծ մասամբ ունեն վիրավորական-զվարճական բնույթ: Տղաների խաղերում պատժաձևերը բարդ են, իսկ աղջիկների դեպքում՝ մեղմ՝ կապված ընտանիքում նրանց կարգավիճակի հետ:

- Խաղերը բնութագրական են սեռա-տարիքային գրեթե բոլոր խմբերին: Եթե մանկական խաղերի նպատակը նրանց մատչելի ձևով կենցաղավարության հմտություններին նախապատրաստելն է, իսկ պատանիների և հատկապես երիտասարդների

համար առավել բնորոշ են նվիրագործման կամ անցումային բնույթի խաղերը, ապա միջին և տարեց սերնդի խաղերի հիմնական նպատակը հանգիստն է կամ առօրյա հոգսերից լիցքաթափումը, որոնք առավելապես ունեն ինտելեկտուալ, իմացական-ճանաչողական բնույթ: Արդի կենցաղում նկատվում է խաղի մասնակիցների սեռա-տարիքային բաժանումների որոշակի անկում, որի արդյունքում գերակայում են միջսեռային խաղերը:

- Խորհրդային սկզբնական փուլում խաղերը ձեռք բերեցին քաղաքական երանգավորում:

- Խաղային փոփոխությունների առումով ուշագրավ փուլեր էին Երկրորդ աշխարհամարտը և հետպատերազմյան շրջանը: Խաղերում շոշափվում էին այնպիսի թեմաներ, ինչպիսիք էին պատերազմը և հերոսականացված անհատները, որոնք նույնացվում էին ուժի, քաջության, հաղթանակի և թշնամիների կերպարների հետ:

- Հայաստանաբնակ էթնիկ փոքրամասնություններն իրենց ազդեցությունն են թողել հայ երեխաների խաղացանկի վրա, որոնք հատկապես ակնառու են խաղային հաշվերգերում: Եթե խաղային տեքստերի վաղ տարբերակներում առկա են եզրի-քրդերեն, թուրքերեն, վրացերեն, ապա խորհրդային և հետխորհրդային տարբերակներում՝ հատկապես ռուսերեն բառեր ու արտահայտություններ, որոնք պահպանվել են առ այսօր:

- Եթե ավանդական խաղերում առկա են մշակութային այնպիսի բաղադրիչներ, ինչպիսիք են՝ պարը, ուտեստը, հանդերձավորումը, բանահյուսությունը (հատկապես՝ երգն ու հաշվերգը) և այլն, ապա ներկայում բացակայում են պարն ու հանդերձավորումը:

- Համակարգչային խաղերի ի հայտ գալով՝ խմբային խաղի ավանդույթն իր տեղը զիջեց անհատականին, որտեղ մրցակիցը ոչ թե մարդն է, այլ համակարգիչը:

## ՍԿԶԲՆԱԴՐՅՈՒՐՆԵՐԻ ԵՎ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

### ՍԿԶԲՆԱԴՐՅՈՒՐՆԵՐ

1. **Աստուածաշունչ:** Մատեան Հին և Նոր Կտակարանների (063), Երրայական և Յունական բնագրերից թարգմանուած: Stuttgart, 1991:
2. **Աստուածաշունչ:** Առաքելություն Հայաստան, Երեւան, Third Armenia Edition, 1998-10m:
3. **Ագաթանգեղայ** Պատմութիւն Հայոց, աշխ. Գ. Տէր-Մկրտչեան և Ստ. Կանայեանց, հ. I, գիրք II, Արագատիպ Մնացական Մարտիրոսեանց, Տփղիս 1909 (474 էջ):
4. **Դաւթի Անյաղթ** փիլիսոփայի Մատենագրութիւնք և թուղթ Գիւտայ կաթողիկոսի առ Դաւիթ, հրատ. Ա. հ., ի Վենետիկ, 1932 (552 էջ):
5. **Եզնրկայ վարդապետի** Կողբացոյ եղծ աղանդոց, տպ. Ն. Աղանեանի, Թիֆլիզ, 1914 (226 էջ):
6. **Եղիշե**, Վարդանի և հայոց պատերազմի մասին, աշխարհ. թարգմ. և ծանոթ. Ե. Տեր-Մինասյան, ԵՊՀ հրատ., Երևան, 1989 (448 էջ):
7. **Մովսես Խորենացի**, Սրբոյ հօրն մերոյ Մովսէսի Խորենացոյ Պատմութիւն Հայոց, տպ. Ն. Աղանեանցի, Թիֆլիս, 1913 (430 էջ):
8. ՄՄ, № 4184: Երեմիա եպիսկոպոս Տեր-Սարգսեանց (Տևկանց), Տոհմային հիշատակարան, գիրք Ա և Բ, Վարագ, 1881:
9. ՄՄ, № 7550:
10. **Ղազար Փարպեցի**, Պատմութիւն հայոց եւ թուղթ առ Վահան Մամիկոնեան, Աշխատասիրութեամբ՝ Գ. Տէր-Մկրտչեան եւ Ստ. Մալխասեան, տպ. Մն. Մարտիրոսեանցի, Տփղիս, 1904 (211 էջ):
11. **Փավստոս Բյուզանդ**, Պատմություն հայոց, թարգմ. և ծանոթագր.՝ Ստ. Մալխասյանց, խմբ.՝ ՍՀ. Ումառյան, Հայաստան, Երևան, 1968 (351 էջ):

### ԴԱՇՏԱՅԻՆ ԱԶԳԱԳՐԱԿԱՆ ՆՅՈՒԹԵՐ

12. **Ասպրոյան Հ.**, ԴԱՆ 2008, ՀՀ Արարատի մարզ, Արարատի և Արտաշատի տա-

- րածաշրջաններ (գյուղեր՝ Արարատ, Արմաշ, Ավշար, Այգավան և ք. Արարատ, Վերին Արտաշատ, Մրգավան, Բաղրամյան, Բերքանուշ, Ազատավան, Բուրաստան, Ջրաշեն, Արևշատ, Աբովյան, Ջովաշեն և ք. Արտաշատ):
13. **Ասափրյան Հ.**, ԴԱՆ 2009, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, Թալինի տարածաշրջան (գյուղեր՝ Կաթնաղբյուր, Մաստարա, Ջովասար, Աշնակ և ք. Թալին):
14. **Ասափրյան Հ.**, ԴԱՆ 2010, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, Կամոյի տարածաշրջան (գյուղեր՝ Գեղարքունիք, Նորատուա, Սարուխան, Բատիկյան, Հայրավանք և ք. Գավառ):
15. **Ասափրյան Հ.**, ԴԱՆ 2010, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Գյումրի:
16. **Ասափրյան Հ.**, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, Մարտունու տարածաշրջան (գյուղեր՝ Վաղաշեն, Ջուլաքար, Վարդենիկ, Վերին Գետաշեն և ք. Մարտունի):
17. **Ասափրյան Հ.**, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք.Ապարանի և գ. Թթու ջուր:
18. **Ասափրյան Հ.**, ԴԱՆ 2012, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, Վարդենիսի տարածաշրջան (գյուղեր՝ Վերին Շորժա, Ակունք և ք. Վարդենիս):
19. **Ասափրյան Հ.**, ԴԱՆ 2012, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Աշտարակ:
20. **Ասափրյան Հ.**, ԴԱՆ 2012, ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Լուսագյուղ:
21. **Ասափրյան Հ.**, ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, Արթիկի տարածաշրջան (գյուղեր՝ Հառիճ, Փանիկ, Ծակ քար և ք. Արթիկ):
22. **Ասափրյան Հ.**, ԴԱՆ 2013, ՀՀ Արարատի մարզ, Արտաշատի տարածաշրջան (գյուղեր՝ Վերին Դվին, Դիմիտրով, Վերին Արտաշատ):
23. **Ասափրյան Հ.**, ԴԱՆ 2014, ք. Երևան (Կենտրոն, Նորքի 2-րդ և 6-րդ զանգված):
24. **Ասափրյան Հ.**, ԴԱՆ 2014, ՀՀ Կոտայքի մարզ, ք. Չարենցավան, ք. Աբովյան:

#### ԱՐԽԻՎԱՅԻՆ ՆՅՈՒԹԵՐ

25. **Բաղդասարյան Հ.**, Հին գյուղական հարսանիքի ծեսերն ու սովորությունները (Կարսի գյուղերում):
26. Գրի է առնվել 1946 թ. Լենինականում: Ձեռագիրը պահվում է ՀՊԹ ազգագրության բաժնի գիտ. արխիվում, № 100, ձ. 130:
27. **Գրիգորյան Մ.** (Սպանդարյան), Ղարաբաղի ազգագրական նյութերը, 1970թ., ՀԱԻ ԱԲԱ, ֆոնդ 19, մաս II, տետր II:

28. **Գրիգորյան Մ.** (Սպանդարյան), Ղարաբաղի ազգագրական նյութերը, 1970-1971թթ., ՀՀ ԳԱԱ ՀԱԻ ԱԲԱ, մաս 1-ին, Տետր № 4:
29. **Հովակիմյան Ան.**, ՀԱԻ ԱԲԱ, Կարբիի ազգագրական նյութեր, մաս II, № 27, 80 թերթ:
30. **Ղազարյան Վ.**, Գուգարքի շրջանի Մարգահովիտ գյուղի ազգագրությունը, ՀԱԻ ԱԲԱ, 4/110, № 1, թղթ. 3, ձեռագիր, 399 թերթ:
31. **Ղազարյան Վ.**, Լոռվա գավառի Թումանյանի (նախկին Ալավերդու) շրջանի Չկալով գյուղի ազգագրական նյութեր, 1975, Երևան, ՀՀ ԳԱԱ ՀԱԻ ԱԲԱ, մաս 3, 371:
32. **Սյրեփանյան Գ.**, Սևանի շրջանի Դդմաշեն գյուղի ազգագրական նյութերը, 1975թ., ՀԱԻ ԱԲԱ, ֆոնդ 125, մաս III (մեքենագիր I օրինակ, 111 թերթ):

#### ՄԱՄՈՒԼ

33. Արձագանք, 1889, № 20:
34. Աղաբաբեան Հ., «Հասկեր» ամսագիր, Թիֆլիս, 1912:
35. Նոր Սեբաստիա. Տեղեկատու պաշտոնաթերթ, 1958, № 38, մայիս, էջ 8-9:
36. Սալմաստեցի Մ., «Արձագանք», «Խլվլիկ», 1984, № 1:

#### ԲԱՆԱԳԻՏԱԿԱՆ ՆՅՈՒԹԵՐ

37. Հայ ժողովրդական հեքիաթներ, հ. I, ՀՍՍՌ ԳԱ հրատ., խմբ.՝ Հ. Օրբելի, Երևան, 1959 (670 էջ):
38. Հայ ժողովրդական հեքիաթներ, հ. III, ՀՍՍՌ ԳԱ հրատ., խմբ.՝ Հ. Օրբելի, Երևան, 1962 (670 էջ):
39. Հայ ժողովրդական հեքիաթներ, հ. IV, ՀՍՍՌ ԳԱ հրատ., խմբ.՝ Հ. Օրբելի, Երևան, 1963 (550 էջ):
40. Հայ ժողովրդական հեքիաթներ, հ. V, ՀՍՍՌ ԳԱ հրատ., Երևան, 1966 (756 էջ):
41. Հայ ժողովրդական հեքիաթներ, հ. VI, ՀՍՍՌ ԳԱ հրատ., Երևան, 1973 (778 էջ):
42. Հայ ժողովրդական հեքիաթներ, հ. VII, ՀՍՍՌ ԳԱ հրատ., Երևան, 1979 (768 էջ):

43. Հայ ժողովրդական հեքիաթներ, հ. VIII, ՀՍՍՌ ԳԱ հրատ., Երևան, 1977 (903 էջ):
44. Հայ ժողովրդական հեքիաթներ, հ. IX, ՀՍՍՌ ԳԱ հրատ., Երևան, 1968 (648 էջ):
45. Հայ ժողովրդական հեքիաթներ, հ. XI, ՀՍՍՌ ԳԱ հրատ., Երևան, 1980 (548 էջ):
46. Հայ ժողովրդական հեքիաթներ, հ. XIII, ՀՍՍՌ ԳԱ հրատ., Երևան, 1984 (650 էջ):

### ՄԵՆԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ, ՀՈԴՎԱԾՆԵՐ, ՀԻՄՆԱԴՐՈՒՅԹՆԵՐ

47. **Աբեղյան Մ.**, Երկեր, հ. Ա, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., Երևան, 1966 (572 էջ):
48. **Աբեղյան Մ.**, Երկեր, հ. Բ, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., Երևան, 1967 (390 էջ):
49. **Աբեղյան Մ.**, Երկեր, հ. Գ, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., Երևան, 1968 (694 էջ):
50. **Աբեղյան Մ.**, Երկեր, հ. Դ, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., Երևան, 1970 (634 էջ):
51. **Աբեղյան Մ.**, Երկեր, հ. Ե, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., Երևան, 1971 (510 էջ):
52. **Աբեղյան Մ.**, Երկեր, հ. Զ, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., Երևան, 1974 (847 էջ):
53. **Աբեղյան Մ.**, Երկեր, հ. Է, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., Երևան, 1975 (602 էջ):
54. **Աբեղյան Մ.**, Ժողովրդական խաղեր (ուսուածք): Արտատպույթին «Արարատ» ամսագրից, Հայաստանի ԽՍՀ Պետական Համալսարանի գիտական տեղեկագիր, Տպարան Մայր Աթոռոյ սրբոյ Էջմիածնի, Վաղարշապատ, 1904 (117 էջ):
55. **Աբեղյան Մ.**, «Վիշապներ» կոչված կոթողներն իբրև Աստղիկ-Դերկետո դիցուհու արձաններ, Երևան, 1941:
56. **Աբովյան Խ.**, Վերք Հայաստանի: Ողբ հայրենասերի, «Լույս» հրատ., Երևան, 1975 (152 էջ):
57. **Աբրահամյան Ա.**, Հայկական ծածկագրություն, Երևանի համալս. հրատ., Երևան, 1978 (313 էջ):
58. **Աթայեան Ա.**, Սալմաստ, Ս. Ամենափրկիչ վանքի տպ., Կ. Աբեան հրատ., Նոր Զուղա, 1906 (232 էջ):
59. **Ալիշան Ղ.**, Յուշիկք հայրենեաց Հայոց, հատ. Ա, Ս. Ղազար հրատ., Վենետիկ, 1869 (538 էջ), հատ. Բ, Վենետիկ, 1870 (524 էջ):
60. **Ալիշան Ղ.**, Հին հաւատք կամ հեթանոսական կրօնք Հայոց, Ս. Ղազար հրատ., Վենետիկ, 1910 (557 էջ):
61. **Աճառյան Հ.**, Հայերեն արմատական բառարան, հատոր Ա (Ա-Դ), Երևանի հա-



- մալսարանի հրատ., Երևան, 1971 (699 էջ):
62. **Աճառյան Հ.**, Հայերեն արմատական բառարան, հ. 1, Պետ. համալս. հրատ., Երևան, 1926 (1232 էջ):
63. **Աճառյան Հ.**, Հայերեն արմատական բառարան, հ. II, Պետ. համալս. հրատ., Երևան, 1930 (1350 էջ):
64. **Աճառեան Հ.**, Գալառական բառարան, ԷԱԺ, հ. Թ, հրատ.՝ Լազարեան ճեմարան արեւելեան լեզուաց, Թիֆլիս, 1913 (1141 էջ):
65. **Անգելուշ Լ.**, Համակարգչային խաղերի սոցիալ-մշակութային դրսևորումները հայ դեռահասների ժամանցում, Բակալավրի ավարտական աշխատանք, Երևան 2016 (33 էջ):
66. **Ասատրյան Հ.**, Թատերականը հայ ժողովրդական խաղերում // ԵԹԿՊԻ հանդես (գիտական հոդվածների ժողովածու), N 6, «Գրիգոր Տաթևացի» հրատ., Երևան, 2006 էջ 17-22, (195 էջ):
67. **Ասատրյան Հ., Շամամյան Ն.**, Հմայական պարն իբրև չարքերի հալածման միջոց, ՊԲՀ, ՀՀ ԳԱԱ «Գիտություն» հրատ., 2013 -1, Երևան, էջ151-158, (258 էջ):
68. **Ավերիսյան Հ.**, Միջին հայերենի բառարան, ԵՊՀ հրատ., Երևան 2009 (841 էջ):
69. **Արշարունի Ա., Ղազարյան Ռ.**, Հայ ժողովրդական թատերախաղեր, Հայպետհրատ, Երևան, 1961 (339 էջ):
70. **Բաղայան Վ.**, Վանո Խոջաբեկյանի առեղծվածը, ալբոմ-կատալոգ, 1875-1922, «Էդիթ պրինտ», Երևան, 2005 (143 էջ):
71. **Բդոյան Վ.**, Երկրագործական պաշտամունքի մի քանի հետքեր հայերի մեջ, ՀՍՍՌ ԳԱ հրատ., Երևան, 1950 (72 էջ):
72. **Բդոյան Վ.**, Երկրագործական մշակույթը Հայաստանում, Երևան, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., 1972 (509 էջ):
73. **Բդոյան Վ.**, Հայ ժողովրդական խաղեր. հ. I, ՀՍՍՌ ԳԱ հրատ., Երևան, 1963 (295 էջ):
74. **Բդոյան Վ.**, Հայ ժողովրդական խաղեր, հ. II, ՀՍՍՌ ԳԱ հրատ., Երևան, 1980 (237 էջ):

75. **Բդոյան Վ.**, Հայ ժողովրդական խաղեր, հ. III, Հայկական ՍՍՀ ԳԱ հրատ., Երևան, 1983 (252 էջ):
76. **Քենսե**, Բուլանըխ կամ Հարք գաւառ, ԱՀ, գիրք 2, Տպարան Կ. Մարտիրոսեան-ցի, Թիֆլիս, 1900, էջ 7-108 (109 էջ):
77. **Քեղիկյան Պ.**, Հայերեն դարձվածքների ընդարձակ բացատրական բառարան, ԵՊՀ հրատ., Երևան 2011 (1408 էջ):
78. **Քրույրյան Մ.**, Հայ ժողովրդական երաժշտական ստեղծագործություններ, «Լույս» հրատ., Երևան, 1971 (274 էջ):
79. **Գաբրիկեան Կ.**, Բառգիրք սեբաստահայ գաւառալեզուի, Տպարան Սրբոց Յակոբեանց, Երուսաղէմ, 1952 (682 էջ):
80. **Գալստյան Ա.**, Սմբատ Սպարապետ, Հայպետհրատ, Երևան, 1961 (179 էջ):
81. **Գալստյան Հ.**, Սատանան հայ ժողովրդական սնահավատական զրույցներում: Շիրակի հայագիտական հետազոտությունների կենտրոն: Գիտական աշխատություններ, XIV 2011, ՀՀ ԳԱԱ «Գիտություն» հրատ., Երևան, 2011, էջ 92-105:
82. **Գալայեան Յ.**, Բառարան գանձարան հայերէն լեզուի, Տպագրութիւն Գալֆա, Գահիրէ, 1938:
83. **Գրիգորյան Ռ.**, Հայ ժողովրդական օրորոցային և մանկական երգեր, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., Երևան, 1970 (465 էջ):
84. **Գրիգորյան Ռ.**, Հայ մանկական բանահյուսության տեսակներն ու եզրերը, Լրաբեր հասարակական գիտությունների, № 2, ՀՀ ԳԱԱ հրատ., Երևան, 1993, էջ 141-150:
85. **Երեմեան Ա.**, Չահարմահալի հայ ժողովրդական բանահիսութիւնը, Մխիթարեան տպ., Վիեննա, 1923 (81 էջ):
86. **Թազակչյան Զ.**, Հանպատրաստից երաժշտական մտածողությունը հայոց ավանդական աշխատանքային երգերում, Հայագիտության արդի վիճակը և զարգացման հեռանկարները (Միջազգային համաժողով, Երևան, 15-20 սեպտեմբերի, 2003թ.), «Տիգրան Մեծ» տպ., Երևան, 2004, էջ 443-447 (620 էջ):
87. **Թումանյան Մ.**, Հայրենի երգ ու բան, հ. 1, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., Երևան, 1972 (263 էջ):

88. **Թումաճան Մ.**, Հայրենի երգ ու բան, հ. 2, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., Երևան, 1983 (440 էջ):
89. **Թումաճան Մ.**, Հայրենի երգ ու բան, հ. 3, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., Երևան, 1986 (220 էջ):
90. **Թումաճյան Մ.**, Հայրենի երգ ու բան, հ. 4, «Զանգակ-97» հրատ., Երևան, 2005 (432 էջ):
91. **Լալայան Ե.**, Երկեր, հ. 2, Երևան 1988:
92. **Լալայան Ե.**, Զուսիք, ԱՀ, գիրք Ա, Տպարան Ա. Մահտեսի Յակոբեանց, Շուշի, 1895, էջ 117- 378 (262 էջ):
93. **Լալայան Ե.**, Զուսիք, ԱՀ, գիրք Բ, Տպարան Ա. Մահտեսի Յակոբեանց, Թիֆլիս, 1897, էջ 245-290 (318 էջ):
94. **Լալայան Ե.**, Վարանդա, ԱՀ, գիրք Գ, տպարան Մ. Դ. Ռոտինեանցի, Թիֆլիս, 1898, № 1, էջ 338-349 (400+80 էջ):
95. **Լալայան Ե.**, Զանգեզուր, ԱՀ, գիրք Դ, տպարան Մ. Դ. Ռոտինեանցի և Կ. Մարտիրոսեանցի, Թիֆլիս, 1898, № 2, էջ 7-116 (172 էջ):
96. **Լալայան Ե.**, Գանձակի գաւառ, ԱՀ, գիրք Զ, տպարան Կ. Մարտիրոսեանցի, Թիֆլիս, 1900 (231-338 էջ):
97. **Լալայան Ե.**, Բորչալուի գավառ, ԱՀ, գիրք IX, Թիֆլիս 1902 (197-26 էջ):
98. **Լալայան Ե.**, Բորչալուի գաւառ, ԱՀ, գիրք 10, Արագատիպ Մ. Մարտիրոսեանցի, Թիֆլիս, 1903, էջ 113-268 (320 էջ):
99. **Լալայան Ե.**, Բորչալուի գաւառ, ԱՀ, գիրք XI, Ա. հ., Թիֆլիս, 1904 (33-128 էջ):
100. **Լալայան Ե.**, Վայոց Ձոր, ԱՀ, գիրք 13, տպարան «Հերմես» Մադաթեան, Թիֆլիս, 1906, № 1, էջ 139-166 (228 էջ):
101. **Լալայան Ե.**, Նոր Բայազետի գաւառ կամ Գեղարքունիք, ԱՀ, գիրք XVI, տպ.՝ Հայոց ազգագրական ընկերութիւն, Թիֆլիս, 1907 (9-65 էջ):
102. **Լալայան Ե.**, Վասպուրական. Վան, Տոսպ եւ Հայոց-ձոր, ԱՀ, գիրք XX, Էլեքտրաշարժ տպարան Ն. Աղանեանի, Թիֆլիս, 1910, № 2, էջ 117-196 (215 էջ):
103. **Լալայան Ե.**, Մուշ-Տարօն, ԱՀ, գիրք XXVI, տպարան «Ալօլօ», Թիֆլիս, 1916, էջ 149-194 (224 էջ):

104. **Լիսիցյան Սյր.**, Լեռնային Ղարաբաղի հայերը, ՀԱԲ, № 12, Հնագիտության և ազգագրության ինստիտուտ, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., 1981, էջ 9-84 (141 էջ):
105. **Լիսիցյան Սյր.**, Զանգեզուրի հայերը, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., Երևան, 1969 (333 էջ):
106. **Խալաթեանց Գ.**, Ծրագիր հայ ազգագրութեան եւ ազգային իրաւաբանական սովորութիւնների, ձուլարան եւ տպարան ՕՕ Հերբէկ, Մոսկուա, 1887 (115 էջ):
107. **Խանզադյան Է., Մկրտչյան Կ., Պարսամյան Է.**, Մեծամոր (Ուսումնասիրություն 1965-1966 թթ. պեղումների տվյալներով), հրատ. Ա. հ., Երևան, 1973 (214 էջ):
108. **Խաչատրեան Ժ., Պետրոսեան Է.**, Համշէնցիների տարեկան տօներն ու խաղերը (ԺԹ դարի վերջ-ի դար) // Համշէն եւ համշէնահայութիւն (գիտաժողովի նիւթեր): Համազգայինի Վահէ Սէթեան տպարան, Երեւան-Պէյրութ, 2007 (223-246):
109. **Խատարյան-Առաքելյան Հ.**, Հայ ժողովրդական տոները. ՀՀ ԳԱԱ Հնագիտության և Ազգագրության ինստիտուտ, «Զանգակ» հրատ., Երևան 2005 (355 էջ):
110. **Կարախանյան Գ.** Հայոց ժողովրդական մշակույթը. Հանրագիտարան, Երևան, «Գիտություն» հրատ., 2003 (321 էջ):
111. **Կոստանեանց Կ.**, Գրիգոր Մագիստրոսի Թղթերը, տպ. Գէորգ Ս. Սանոյեանցի, Աղէքսանդրապօլ, 1910 (352 էջ):
112. **Հակոբյան Գ.**, Հայրենի եզերք: Բասենի պարերգերը, «Սովետական գրող» հրատ., Երևան, 1978 (228 էջ):
113. **Հակոբյան Վ.**, Կանոնագիրք Հայոց, ՀՍՍՀ ԳԱ Պատմության ինստիտուտ, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., հ. 1, Երևան, 1964 (742 էջ):
114. **Հակոբյան Վ.**, Կանոնագիրք Հայոց, Քրիստոնյա Հայաստան, Հայկական հանրագիտարանի գլխ. խմբագրություն, Հայկ. Հանրագիտարան հրատ. ՊՈԱԿ, Երևան, 2002, էջ 473-474 (1076 էջ):
115. Հայոց լեզվի բարբառային բառարան, հ. Ա, ՀՀ ԳԱԱ Հ. Աճառյանի անվան լեզվի ինստիտուտ, «Գիտություն» հրատ., Երևան, 2001 (427 էջ):
116. Հայոց լեզվի բարբառային բառարան, հ. Բ, ՀՀ ԳԱԱ Հ. Աճառյանի անվան լեզվի ինստիտուտ, «Գիտություն» հրատ., Երևան, 2002 (431 էջ):
117. Հայոց լեզվի բարբառային բառարան, հ. Գ, ՀՀ ԳԱԱ Հ. Աճառյանի անվան լեզվի ինստիտուտ, «Գիտություն» հրատ., Երևան, 2004 (426 էջ):

118. **Հայզինգա Յ.**, HOMO LUDENS. Մշակույթի խաղային տարրի սահմանման փորձ, «Սարգիս Խաչենց», ՓՐԻՆԹԻՆՖՈՒ, թարգմ.՝ Սամվել Խոսրոյան, առաջաբան, հոդված՝ Հ. Հովհաննիսյան, Երևան, 2007 (373 էջ):
119. **Հայրապետյան Թ.**, Անձրևաբեր ու անձրևախափան ծեսերի երկհակադիր ընկալումների շուրջ, ՊԲՀ, Երևան, 2004, 3:
120. Համբարձման տոնին հանդեսը Մուշ գաւառին մէջ, «Բազմավեպ», Վենետիկ, «Սբ. Ղազար» տպ., 1868, մայիս, էջ 130-131:
121. **Հացունի Վ.**, Ճաշեր եւ խնճոյք Հին Հայաստանի մէջ, Վենետիկ, Ս. Ղազար, ՌՅԿԲ-1912 (503 էջ):
122. **Հարությունյան Ս.**, Հայ առասպելաբանություն, տպ. Համազգայինի Վահէ Սէթեան, Բեյրութ, 2000 (527 էջ):
123. **Հարությունյան Ս.**, Հին հայոց հավատալիքները, կրոնը, պաշտամունքն ու դիցարանը, «Մուղնի» հրատ., Եր., 2001 (57 էջ):
124. **Հոգեբանական խաղեր և վարժություններ:** Ձեռնարկ դաստիարակների, մանկավարժների և հոգեբանների համար/ Կազմ.՝ Թ. Հարությունյան, Հ. Կարապետյան, Ա. Ենգիբարյան, Մասնագիտական խմբագիր՝ Ռ. Ստեփանյան, Եր., «Աստղիկ», 2014 (144 էջ):
125. **Հովհաննիսյան Հ.**, Թատրոնը միջնադարյան Հայաստանում, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., Երևան, 1978 (355 էջ):
126. **Հովհաննիսյան Հ.**, Դերասանի արվեստի բնույթը. էսթետիկական քննություն, ՀՀ ԳԱԱ Արվեստի ինստիտուտ, «Սարգիս Խաչենց» տպ., Երևան 2002 (370 էջ):
127. **Հովհաննիսյան Հ.**, Միջնադարյան բեմ, Թատրոն-էկեղեցի հարաբերությունը և հայ հոգևոր դրաման, ՀԳԱԱ ԱԻ, «Սարգիս Խաչենց», Երևան, 2004 (300 էջ):
128. **Հովհաննիսյան Կ.**, Գեղարքունիք. Մի քանի թուփ մանուկ սրբավայրերի մասին, Աստվածաբանության ֆակուլտետ. Տարեգիրք, ԵՊՀ հրատ., Երևան, 2014, (էջ 208-225):
129. **Հովսեփյան Հ.**, Ղարադաղի հայերը, Ազգագրություն, հ. I, ՀՀ ԳԱԱ «Գիտություն» հրատ., Երևան, 2009 (501 էջ):

130. **Հովսեփյան Ռ.**, Հայաստանի եզրինների «Բուկա բարանե» («Անձրևի հարս») և մյուս անձրևաբեր ծեսերը, «Էջմիածին» ամսագիր, Էջմիածին, 2017 Ա:
131. **Ջահուկյան Գ.**, Հայերեն ստուգաբանական բառարան, «Ասողիկ» հրատ., ցուցակ 1, Երեւան, 2010:
132. **Ղանալանյան Ա.**, Ավանդապատում, ՀՀ ՍՍՀ հրատ., Երևան, 1969 (530 էջ):
133. **Ղազարեան Ռ.**, Գրաբարի հոմանիշների բառարան, տպ. Կաթողիկոսութեան Հայոց Մեծի Տանն Կիլիկիոյ, Անթիլիաս 2006 (701 էջ):
134. **Ղազիյան Ա.**, ՀԱԲ №15, Արցախ, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., Երևան 1983, էջ 156 (192 էջ):
135. **Մալխասեանց Սյր.**, Հայերեն բացատրական բառարան, հ. Ա, Բ, Գ և Դ, Հայկական ՍՍՌ Պետական Հրատարակչութիւն, Երեւան, 1944 և 1945 (2409 էջ):
136. **Մինասեան Լ.**, Գիւղական բառ ու բան (Փերիա գաւառ), Սուրբ Ամենափրկիչ վանքի տպ., Երևան, 1998 (422 էջ):
137. **Մխիթար Գոշ**, Դատաստանագիրք Հայոց, Իրաւաբանական հետազօտութիւնք հանդերձ ծանօթութեամբք /Կազմ.՝ Վահան Ծ. վարդապետ Բաստամեանց, Վաղարշապատ, Ի տպարանի սրբոյ կաթողիկէ Էջմիածնի, 1880 (442 էջ):
138. **Մխիթարեանց Աղ.**, Փշրանք Շիրակի ամբարներից, ԷԱԺ, հ. Ա, Մոսկուա-Ալեքսանդրապոլ, ՌՅԾԳ-1901 (338 էջ):
139. **Մկրտումյան Լ.**, Հայոց հրաշապատում հեքիաթի մի հերոսի վերլուծության փորձ // Բանբեր Երևանի համալսարանի, № 1, ԵՊՀ հրատ., Երևան, 2013 (էջ 18-28):
140. **Մկրտչյան Ն.**, Երաժշտական բառարան, ՀՀ ԳԱԱ Արվեստի ինստիտուտ, Մշակույթի հայկական ֆոնդ, Երևան, 2000 (296 էջ):
141. **Մկրտչյան Ա.**, Տոներ. Հայկական ժողովրդական ծեսեր, սովորույթներ, հավատալիքներ (ավանդույթ և արդիականություն): ՀՀ Մշակույթի նախարարություն, ՀՀ ԳԱԱ Հնագիտության և ազգագրության ինստիտուտ, Երևանի պետական համալսարան, «Գասպրինտ», Երևան, 2010 (191 էջ):
142. **Մկրտչյան Ա.**, Հայոց տոնաճիսական մշակույթ, ՀՀ ԳԱԱ «Գիտություն» հրատ., Երևան, 2016 (400 էջ):
143. **Մկրտչյան Ա.**, Հայոց տոնական համակարգի էթնոմշակութային առանձնահատկությունները (ավանդույթ և արդիականություն), դոկտորական ատենախոսություն, Երևան, 2011 (333 էջ):

144. **Մուրադեանց Յ.**, Սվորութիւններ, ԱՀ, Դ գիրք, Համշենցի հայեր, № 2, 1898 ., (էջ 134-143):
145. **Նժդեհեան Գ.**, Պատուաշունչ, ԱՀ, գ. IX, 1902 (263-271):
146. Նոր բառգիրք Հայկազեան լեզուի, հ. 2, Հ-Ֆ, Եր. Համալս. հրատ., Երևան, 1981 (1070 էջ):
147. **Շահագիգ Եր.**, Նոր-Նախիջևանը և Նոր-Նախիջևանցիք, Ծեսեր ու սվորութիւններ, ԱՀ, գ. IX, Թիֆլիս, 1902 (77 էջ):
148. **Չամչյան Մ.**, Պատմություն Հայոց, հ. Ա, տպ. Ջիովաննի Պիացոյի, Վենետիկ, 1784 (803 էջ):
149. Չիթունի Տ., Արեւելեան խաղաշխարհ: Տոհմիկ խաղեր և ժամանցներ, Կ. Պոլիս, Ա.հ., հ. 1-2, 1919 (384 էջ):
150. **Չիթունի Տ.**, Սասունական: «Սասմանց տուն», «Սասմանց ծներ» կամ «Սասունցի Դաւիթ» անուններով ծանոթ հայ ժողովրդական դիցազնավէպին եօթը ճիւղին ամբողջական պատմութիւն, «Հայագիտում» Մատենաշար, թիւ 11, տպ. Արաքս, Փարիզ, 1942 (1168 էջ):
151. **Չոլաքեան Յ.**, Քեսապ, հ. Բ, տպ. Արմեն Գասպարեան, Հալէպ, 1998 (568 էջ):
152. **Պեղոյան Վ.**, Սասնա ազգագրությունը, ՀՍՍՌ ԳԱ, Հնագիտության և ազգագրության ինստիտուտ և Հայաստանի պետական պատմության թանգարան, տպ. Ա. հ., Երևան, 1965 (550 էջ):
153. **Պեղոյան Է.**, Ծիսական թատրոնը Ջավախքի մշեցիների հայ տոնական ցիլլում, Կերոն-2002: Ջաւախքեան գիտաժողովի նիւթեր, Երևան, 2002 (218 էջ):
154. **Պեղոյան Ա.**, Հայկական ավանդական դրամայի ակունքների շուրջ, ՊԲՀ, Երևան 2006, № 2:
155. **Պողոսյան Վ., Միրումյան Կ., Բարաջանյան Ա., Ասրվաձապուրով Ս.**, Քաղաքագիտություն, ՀՀ Սահմանադրական իրավունքի կենտրոն, ԵՊԼՀ ՅՈՒՆԵՍԿՕ-ի մարդու իրավունքների և ժողովրդավարական ամբիոն Վ. Բոյուսովի անվ., Ռուս-հայկական պետական համալսարանի քաղաքական տեսության ամբիոն, «Նժար» հրատ., Երևան, 2004 (488 էջ):

156. **Պոռոշյան Պ.**, Երկերի ժողովածու, հ. 3, «Սովետական գրող» հրատ., Երևան, 1974 (703 էջ):
157. **Սասնա ծռեր**, Հայպետհրատ, խմբ.՝ Մ. Աբեղյանի, աշխ.՝ պրոֆեսոր Կ. Մ. Օհանջանյանի, Երևան, 1951 (1005 էջ):
158. **Սասնա ծռեր**, հ. Ա, Հայպետհրատ, խմբ.՝ Մ. Աբեղյանի, Յերևան, 1936 (1126 էջ):
159. **Սասնա ծռեր**, հ. Բ, մաս 1, խմբ.՝ Մ. Աբեղյանի, Երևան, 1944 (404 էջ):
160. **Սարգսյան Ա.**, Հայ մանկական բանահյուսություն (տեսակային և կառուցվածքային առանձնահատկությունների համառոտ անդրադարձ), Հասկեր, մանկական գրականության և բանահյուսության տարեգիրք 3, հրատ.՝ Հովհ. Թումանյանի թանգարան, Երևան, 2012-2013, էջ 5-24, (232 էջ):
161. **Սարգսյան Ա.**, Մանկական բանահյուսության հարցի շուրջ //Գիտական նստաշրջան՝ նվիրված ՍՍՀՄ 60-ամյակին, Ձեկուցման թեզիսներ, ՀՀ ԳԱԱ ՀԱԻ հրատ., Երևան, 1982 (19-20):
162. **Սարգսյան Ա.**, Հայ ժողովրդական բանահյուսություն: //Ոչ նյութական մշակութային ժառանգություն. դասակարգումն ու չափորոշիչները, «Եգեա» հրատ., Երևան, 2009, էջ 9-22, (128 էջ):
163. **Սարգսյան Մ.**, Հուշեր, Դժվարին մանկություն, գիրք 1, «Ասողիկ գրատուն» հրատ., Երևան, 2014 (116 էջ):
164. **Սարգիսեան Հ.**, Բալու, իր սովորոյթները, կրթական ու իմացական վիճակը եւ բարբառը, տպ. Սահակ-Մեսրոպ, Գահիրէ, 1932 (568 էջ):
165. **Սուրիասյան Ա., Գալստյան Ա.**, Հայոց լեզվի դարձվածաբանական բառարան, Երևանի համալս. հրատ., Երևան, 1975 (614 էջ):
166. **Սամուելյան Խ.**, Հին Հայաստանի կուլտուրան, հ. 1, ՍՍՌՄ ԳԱ, հայկական ֆիլիալ, Պատմության և նյութական կուլտուրայի ինստիտուտ, «Արմֆան» հրատ., Յերևան, 1931 (382 էջ):
167. **Սիմոնյան Լ.**, Տոմարային ծիսաշար, հ. 2, «ՎՄՎ-Պրինտ», Երևան, 2007 (316 էջ):
168. **Սիմոնյան Լ.**, Հավքն իր թևով, օձն իր պորտով, Երևանի պետական համալսարան, Աստվածաբանության ֆակուլտետ, ԵՊՀ հրատ., Երևան, 2011 (110 էջ):



169. **Սրբեփանյան Ա.**, Հայ ժողովրդական տարագի զարդանախշերը (ծիսային, գունային և նշանային համակարգեր), ՀԱԲ, N 22 , ՀՀ ԳԱԱ «Գիտություն» հրատ., Երևան 2007 (75 էջ):
170. **Սրբեփանյան Գ.**, Համբարձում-Վարդավառ. ընդհանրություններ և առանձնահատկություններ, ՊԲՀ, N° 3, ՀՀ ԳԱԱ հրատ., 2005, 193-207, (322 էջ):
171. **Սրվանձությանց Գ.**, Երկեր, հ. 1, ՀՍՍՀ ԳԱ Հնագիտության և ազգագրության ինստիտուտ, Հայկական ՍՍՀ ԳԱ հրատ., Երևան, 1978 (665 էջ):
172. **Սրվանձությանց Գ.**, Երկեր, հ. 2, Հայկական ՍՍՀ ԳԱ հրատ., Երևան, 1982 (564 էջ):
173. **Սուրբասյան Ա.**, Հայոց լեզվի հոմանիշների բացատրական բառարան, Երևանի համալսարանի հրատ., Երևան, 2003 (1237 էջ):
174. **Սուրբասյան Ա.**, Հայոց լեզվի հոմանիշների բառարան, ՀՍՍՀ Գիտությունների Ակադեմիայի հրատ., Երևան, 1967 (683 էջ):
175. **Սրուանձրեանց Գ.**, Մանանայ, Կ. Պոլիս, 1876 (457 էջ):
176. **Վարդանյան Ռ., Բաղայան Հ.**, Վարդանանց տոնի կանոնականացումը, «Ավարայրի խորհուրդը» հոդվածների ժողովածու (Ավարայրի հերոսամարտի 1550-ամյակին նվիրված հոբելյանական գիտաժողովի նյութեր: 24-26 մայիսի 2001), «Մուղնի» հրատ., Երևան, 2003 (272 էջ):
177. Տաղասացութիւնք **Գրիգորի Մազիսարոսի** Պահլաւունւոյ, Ա. հ., Վենետիկ, 1868 (100 էջ):
178. **Տէր-Մինասեան Վ. վրդ.**, Անգիր դպրութիւն եւ հին սովորոյթներ, հատոր Բ, տպ. Վ. Մինասեան, Կ. Պոլիս, 1904 (176 էջ):
179. **Րաֆֆի**, Երկերի ժողովածու, հատոր 1, Հայպետհրատ, 1955 (594 էջ):
180. **Ուրիշեան Վ.**, Մեր արմատները նոր լոյսի տակ, հ. 2, Meshag Printing & Publishing, Fresno, 1995-1998:
181. **Փորքշէեան**, Նոր-Նախիջեանի բանահիւսութիւնից, Աւետիսներ, ԱՀ, էլեկտրաշարժ տպարան Օր. Ն. Աղանեանցի, Թիֆլիս, 1910, N° 2, գիրք 20, էջ 102-104 (216 էջ):
182. **Քսենֆոն**, Անաբասիս, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., Խմբ.՝ Գ.Սարգսյան, Հին հունարենից թարգմ.՝ Ս.Կրկյաշարյան Երևան, 1970 (283 էջ):

183. **Օղաբաշյան Ա.**, Ամանորը հայ ժողովրդական տոնացույցում, ՀԱԲ, հ. 9, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., Երևան, 1978 (173 էջ):
184. **Օրդոնյան Գ.**, Հին և միջնադարյան կրկեսային խաղերի ձևաբանական առանձնահատկությունները, Պատմա-բանասիրական հանդես, № 2, 2007 (236-247):
185. **Օրդոնյան Գ.**, Հնագույն մրցախաղերի կրկեսային պայմանաձևերը, Պատմա-բանասիրական հանդես, № 1, հրատ., տպարան, 2009 (103-121):
186. **Օրմանյան Մ.**, Ծիսական բառարան, «Հայաստան» հրատ., Երևան, 1992 (182 էջ):
187. **Ֆրեզեր Ջ.**, Ոսկե ճյուղը: Մոզոբյան և կրոնի ուսումնասիրություն: «Հայաստան» հրատ., Երևան, 1989 (880 էջ):
188. **Байбурин А.**, Жилище в обрядах и представлениях восточных славян, АН СССР, Институт этнографии им. Н. Н. Миклухо-Маклая, “Наука”, Ленинградское отдел., Ленинград, 1983 (191с.).
189. **Байбурин А.**, Ритуал в традиционной культуре, Структурно-семантический анализ восточнославянских обрядов, СПб.: Наука, М., 1993 (253 с.).
190. **Всеволодски -Гернгросс В., Ковалева В. и Степанова Е.**, Игры народов СССР: Сборник материалов /Введение по В. Всеволодски-Гернгросс, предисловие - Н. Маторин. М.-Л., 1933 (562 с.).
191. **Виноградов Г.**, Народная педагогика // Сибирская живая старина: этногр. сб., изд. Восточный-Сибирское отделение, Иркутск, 1926 (30 с.).
192. **Вундт В.**, Этика, Исследование фактов и законов нравственной жизни, «Типо-литогр. Мясника и Римана», Санкт-Петербург, 1888 (336с.).
193. **Гаврилов Д.**, От ритуалов к игре и обратно //Мифы и магия индо-европейцев. Вып. 6, Менеджер. М., 1998 (67-73 с.).
194. **Гордлевский В.**, Избранные сочинения, т. IV, Этнография, история востоковедения. Рецензии. Изд. “Наука”, Главная редакция восточной литературы, Москва, 1968 (611 с.).
195. **Гришашвили И.**, Литературная богема старого Тбилиси, «Мерани», Тбилиси, 1977 (113 с.).

196. **Дандес А.**, Фольклор: семиотика и / или психоанализ: Сборник статей. Изд. Восточная литература, Российская Академия наук, Москва, 2003 (279 с.).
197. **Дживелегов А.**, История западноевропейского театра от возникновения до 1789 года (совместно с Г. Н. Бояджиевым, 1941), Государственное изд. «Искусство», 1941(613 с.).
198. **Дживелегов А.**, Итальянская народная комедия, изд. Академии наук СССР, Москва, 1954 (298 с.).
199. **Дьяконов И.**, Архаические мифы востока и запада. Академия наук СССР. «Наука». Москва., 1990 (247 с.).
200. **Елизаренкова Т., Топоров В.**, О ведийской загадке типа: brahmodya-в кн. Пармиологические исследования, сб. ст., (исследования по фольклору и мифологии Востока), Москва, «Наука», 1984 (320 с.).
201. Зрелищно-игровые формы народной культуры, Сборник научных статей /сост. Л. Ивлева, «ЛГИТМИК», Ленинград, 1990 (237 с.).
202. **Ионин Л.**, Социология культуры, изд. дом ГУ ВШЭ, Москва, 2004 (427 с.).
203. **Кант И.**, Тартуская рукопись // Эстетика Иммануила Канта и современность. Сборник статей по материалам V Кантовских чтений, изд. “Знание”, М., 1991 (64 с.).
204. **Капанцян Гр.**, Историко-лингвистические работы, II, Ереван, 1975, с. 295-296, прим. 1.
205. **Левинтон Г.**, Инициация и мифы.- «Мифы народов мира», т. 1, Москва, 1991 (671с.).
206. **Лисициан Срб.** Старинные пляски и театральные представления армянского народа, т. I, Изд. Академии наук Армянской ССР, Ереван, 1958 (613с.).
207. **Лукиан Самосатский.** О пляске // Сочинения, том II, изд. «Алетейя», Санкт-Петербург, 2001 (544 с.).
208. **Морозов И., Слепцова И.**, Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX-XX век), изд. “Индрик”, Москва, 2004 (920 стр.).

209. **Морозов И.**, Игры народные, Славянские древности. Этнолингвистический словарь. т. 2. Д-К. Под ред. Н. И. Толстого. Институт славяноведения РАН. Изд. “Международные отношения”, Москва, 1995 (680 стр.).
210. **Мельников М.**, Русский детский фольклор, изд. “Просвещение”, М., 1987 (240 с.).
211. **Мид М.**, Культура и мир детства, Этнографическая библиотека. Главная редакция восточной литературы. Академия наук СССР, Инст. этнографии им. Н. Миклухо-Маклая, Изд. “Наука”, Москва, 1988 (429 с.).
212. **Науменко Г.**, Дождик, дождик, перестань! Русское народное детское музыкальное творчество. Изд. «Советский композитор», Москва, 1988 (192 с.).
213. **Орбели И.**, Фольклор и быт Мокса, АН СССР, Институт Востоковедения. Изд. “Наука”, М., 1982 (144 с.).
214. **Обухова Л.**, Детская психология, Теории, факты, проблемы, Изд. “Тривола”, М., 1995 (360 с.).
215. **Петросян Э.** Армянский вариант сатурналий («Шах») и его генетические истоки // Зрелищно игровые формы народной культуры. Сб. научн. ст., Ленинград, 1990 (21-31 с.).
216. **Петросян Э.** Боги и ритуалы древней Армении. Армянская Национальная Академия Наук. Институт Археологии и Этнографии. изд. “Зангак-97”, Ереван 2004 (288 с.).
217. **Пиаже Ж.**, Психология интеллекта. Генезис числа у ребенка. Логика и психология, Избр. психол. труды, изд. “Просвещение”, Москва, 1969 (659 с.).
218. **Пятков Н.**, Архетип изменения: его место и роль в архаическом мифомышлении // Известия Уральского государственного университета, сер. 3, Общественные науки, № 57, вып. 5, 2008 (101-114 с.) .
219. **Рубинчик Ю.**, Персидско-русский словарь в 2 томах, т. 1, Тегеран, 2006 (783 с.).
220. Сборник материалов для описания местностей и племен Кавказа-СМОМПК, вып. II, отд. II, Тифлис, изд. “Управл. кавказск. учебн. окр.”, 1882 (333 с.).
221. **Тайлор Э.**, Первобытная культура, изд. политической литературы, Москва, 1989 (573 с.)

222. **Топоров В.**, Об отражении некоторых мотивов «основного» мифа в русских детских играх (прятки, жмурки, горелки, салки-пятнашки). Балто-славянские исследования, XVI, Сборник научных трудов.-М., изд. “Индрик”, 2004 (480 с.).
223. **Хачатрян Т.**, Древняя культура Ширака: III-I тыс. до н. э, Изд. ЕГУ, Ереван, 1975 (280 с.).
224. **Хачатрян Ж.**, Гарни V: Античный некрополь (результаты раскопок 1956-1972 гг. Изд. АН АрмССР, Ереван, 1976 (134 с.).
225. **Фрейдберз О.**, Поэтика сюжета и жанра. Изд. “Лабиринт”, М., 1997 (448 с.).
226. **Эльконин Д.**, Психология игры, Москва, изд. “Педагогика”, 1978 (314 с.).
227. **Элиаде М.**, Миф о вечном возвращении, изд. “Ладомир, Москва, 2000 (414 с.).
228. **Юнг К.**, Душа и миф: шесть архетипов, Пер. с англ.- Киев. Государственная библиотека Украины для юношества, Изд. “Port-Royal”, 1996 (384 с.).
229. **Юнг К.**, Психологические типы, СПб “Ювента”, изд. “Прогресс –Универс”, Москва, 1995 (717 с.).

#### ՓԱՍՏԱԹՂԹԵՐ

230. Հայաստանի Հանրապետության կառավարության 2010 թ. մարտի 11-ի N 310-Ս որոշում, հավելված № 1:

#### ԷԼԵԿՏՐՈՆԱՅԻՆ ԿԱՅԲԵՐ

231. <https://www.britannica.com/> . 06.06.2017, 13:14 am.
232. <http://maffia-online.ru/>. 01.02.2017, 22:49ч.
233. <http://notebook.mskh.am/arxiv/dpir5-15.html>. 08.02.2017, ժ. 13:45:
234. <http://www.gamerain.net/am/>. 17.11.2017, 10:34:
235. <http://absolutist.ru/online/1420/candy-crush/>. 01.02.2017, 16:24 ч.
236. <http://igrigta.ru/gta-1/>. 01.02.2017, 16:09 ч.
237. <http://www.pokerstars.net/ru/>. 01.02.2017, 18:04ч.
238. <https://terz.am/servers.php>. 01.02.2017, ժ. 18:07:
239. <https://hy.lichess.org/>. 01.02.2017, ժ. 18:12:

240. [http://hy.freeplayonlinegame.net/1228984891\\_game.html](http://hy.freeplayonlinegame.net/1228984891_game.html). 01.02.2017, đ. 18:17:
241. <http://www.knightix.com/hy-am/>. 01.02.2017, đ. 18:20:
242. <http://am.game-game.com/71885/>. 01.02.2017, đ. 18:27:
243. <http://www.armhy.com/xagal/hnaguyn-zarder-kleopatra>. 01.02.2017, đ. 19:00:

## ՀԱՊԱՎՈՒՄՆԵՐԻ ՑԱՆԿ

ԱՀ	Ազգագրական հանդես
ԳԱԱ	Գիտությունների ազգային ակադեմիա
ԴԱՆ	Դաշտային ազգագրական նյութեր
ԷԱԺ	Էմինյան ազգագրական ժողովածու
ԽՍՀՄ	Խորհրդային Սոցիալիստական Հանրապետությունների Միություն
ՀԼՀԲ	Հայող լեզվի հոմանիշների բառարան
ՀԱԲ	Հայ ազգագրություն և բանահյուսություն
ՀԱԱ	Հայաստանի ազգային արխիվ
ՀԺԽ	Հայ ժողովրդական խաղեր
ՀԼԲԲ	Հայոց լեզվի բարբառային բառարան
ՀԼՀԲԲ	Հայոց լեզվի հոմանիշների բացատրական բառարան
ՀԱԻ	Հնագիտության և ազգագրության ինստիտուտ
ՀՀ	Հայաստանի Հանրապետություն
ՀԴԸԲԲ	Հայերեն դարձվածքների ընդարձակ բացատրական բառարան
ՀՀ ԳԱԱ	Հայաստանի Հանրապետության Գիտությունների ազգային ակադեմիայի Հնագիտության և ազգագրության ինստիտուտի Ազգագրության բաժնի արխիվ
ՀԱԻ ԱԲԱ	Հնագիտության և ազգագրության ինստիտուտի Ազգագրության բաժնի արխիվ
ՀՍՀ	Հայկական Սովետական Հանրագիտարան
ՀՍՍՀ	Հայաստանի Սովետական Սոցիալիստական Հանրապետություն
ՀԽՍՀ	Հայաստանի Խորհրդային Սոցիալիստական Հանրապետություն
ՀՊԹ	Հայաստանի պատմության թանգարան
ՄՄ	Մատենադարան. Մեսրոպ Մաշտոցի անվան հին ձեռագրերի գիտահետազոտական ինստիտուտ
ԵՊՀ	Երևանի պետական համալսարան
ՊԲՀ	Պատմաբանասիրական հանդես
ՔՀ	Քրիստոնյա Հայաստան
ԼՀԳ	Լրաբեր հասարակական գիտությունների

Հ Ա Վ Ե Լ Վ Ա Ծ



## 1. ԽԱՂԱՅԻՆ ԵԶՐՈՒՅԹՆԵՐԻ ԲԱՌԱՐԱՆ<sup>391</sup>

2. Ազլե – դուզլե – չստուգաբանված
3. Ադըմ՝ բյաստը՝մ – մեծ քայլով բարիշել (համաձայնության գալ)
4. Ադըմ սալայ(մ) – մեծ քայլով ողջույն
5. Ասի՝ բաս ի՝ – զրույց անանցանելի ճանապարհին
6. Ատատ պատատ – չստուգաբանված
7. Ալ խասի՝ –ել հասի՝
8. Բանա ուշա – չստուգաբանված
9. Բուկտր – բուկտր – չստուգաբանված
10. Բութա – հույս, ապավեն, հենարան
11. Բլեն – խաղից դուրս հանելու գործողության անուն
12. Գյալասի՝մ բյաստը՝մ – չստուգաբանված
13. Դամաղ – քիմք
14. Դընգըլ – մընգլ – բնաձայնություն
15. Դոխտար Ալի՝ – դոխտուր ալի – բժիշկ Ալի
16. Զըխկ – խփել հետույքին, պատժել
17. Ըզդամ – ըզդամ – քայլվածք, մրցում
18. Թըս – խաղից դուրս հանելու գործողության անուն
19. Թաֆթա – ծիրանի հանդերձ
20. Ինջա – այստեղ
21. Իսկալիր/իսկելե – փայտամած
22. Իլուր – փայտի կտոր
23. Լեփ – տափակ, ողորկ քար
24. Լժիկ – հղկված, ողորկ դարձած
25. Խամբրել – հաշվել
26. Խառղան – թռչնի անուն
27. Խլի բլի – ունայն, խլի մլի – դատարկ

<sup>391</sup> Սույն բառարանում ընտրել և ներկայացրել ենք խաղերի մեջ գործածվող դժվարըմբռնելի եզրույթները և բարբառային օտարաբանությունները:

- 28.Ծիփ – մանր
- 29.Ծիպուկ – փոքր ցատկ
30. Ճուկ – խաղից դուրս հանելու գործողության անուն
- 31.Մանթակ – փայտի կտոր
- 32.Մջու – գործողության անուն
- 33.Կյուչ – փակել
- 34.Կուճ – կճուկ, չորացած ծառի բուն, կոճղ
- 35.Կուչ – կուչրկ՝ նետելու փոքր քար
- 36.Կուլա/կուլ/(կոլ) - վիզ, պարանոց, կոկորդ
- 37.Հալայ-հալայ – բաժանվել խմբերի
- 38.Յալփա – խաղի մեջ մի բան նետելու գործողության անուն
- 39.Շամշա - ծամթելից կախված զարդ
- 40.Շամամ շուկ– չստուգաբանված
- 41.Որձիկ անել – պատժել՝ հետույքին խփելով
- 42.Ոռձեճ– հետույքին խփել
- 43.Ոռցըցուք – պատժի ձև՝ հետույքին խփել
- 44.Չունգաչունգ –«թուղթ-քար-մկրատ» գործողության անուն
- 45.Չլիկ – փոքր փայտի կտոր
- 46.Չալի չիբուխ – երկար փայտ
- 47.Պաս – փոխանցում
- 48.Տըռռ – հետույքին խփել
- 49.Տլուր – ծայրերը սրած փայտ
- 50.Քիմ երիշա – ո՞ւմ ես ուզում
- 51.Ֆսը-թըս – խաղից դուրս հանելու գործողության անուն

## 2. ԲԱՆԱՍԱՑՆԵՐԻ ԵՎ ԽԱՂԸ ՆԵՐԿԱՅԱՑՈՂՆԵՐԻ ՑԱՆԿ

1. **Աբգարյան Արտավազդ**, ծնվ.՝ 1951թ., արմատները՝ Բասենի Մժնկերտ գյուղ, ԴԱՆ 2013թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Հառիճ:
2. **Աբրահամյան Սահակ Հայկազի**, ծնվ.՝ 1951թ., արմատները՝ Ալաշկերտ, ԴԱՆ

- 2011թ., ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Վաղաշեն:
3. Ազատավան գյուղի խաղաղաշտի մի խումբ երիտասարդներ, ԴԱՆ 2012թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան:
  4. **Ազիզյան Զուլիեդա Վաչագանի**, ծնվ.՝ 1936թ., ԴԱՆ 2009թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան:
  5. **Ալեքսանյան Հակոբ Ալեքսանի**, ծնվ.՝ 1928 թ., ԴԱՆ 2008 թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան:
  6. **Աղազարյան Խաչիկ Հակոբի**, ծնվ.՝ 1927թ., արմատները՝ Կիլիկիա, ԴԱՆ 2008թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Վերին Արտաշատ:
  7. **Անյոնյան Ռաֆիկ Գարեգինի**, ծնվ.՝ 2003 թ., ԴԱՆ 2012թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Սառնաղբյուր:
  8. **Անյոնյան Սիրուն Գարեգինի**, ծնվ.՝ 2003թ., արմատները՝ Կարս, ԴԱՆ 2012թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Սառնաղբյուր:
  9. **Անյոնյան Վահե Գարեգինի**, ծնվ.՝ 2005 թ., ԴԱՆ 2012թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Սառնաղբյուր:
  10. **Անյոնյան Ֆենյա Գարեգինի**, ծնվ.՝ 2000 թ., ԴԱՆ 2012թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Սառնաղբյուր:
  11. **Առաքելյան Ռաֆիկ Մարգարի**, ծնվ.՝ 1931թ., արմատները՝ Սասուն, գ. Գելե Գուգան, ԴԱՆ 2009թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Զովասար:
  12. **Առաքելյան Սյուզի Էդիկի**, ծնվ.՝ 1988 թ., ԴԱՆ 2011 թ., ՀՀ Արարատի մարզ, Արտաշատի տարածաշրջան, գ. Այգեպատ:
  13. **Ասատրյան Գառնիկ Մահումի**, ծնվ.՝ 1940թ., ԴԱՆ 2009թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Կաթնաղբյուր:
  14. **Ասատրյան Մարտիկ Աղվանի**, ծնվ.՝ 1957թ., ԴԱՆ 2008թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Արևշատ:
  15. **Ասատրյան Սյոյուպա Գարիկի**, ծնվ.՝ 1984թ., արմատները՝ Խոյ, ԴԱՆ 2009թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան:
  16. **Ասատրյան Սյոյուպա Խաչատրուրի**, ծնվ.՝ 1929 թ., արմատները՝ Խոյ, ԴԱՆ 2010 թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան:

17. **Ավագյան Ավագ Մուրադի**, ծնվ.՝ 1936թ., արմատները՝ Մուշ, գ. Սնձնուտ, ԴԱՆ 2009թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Կաթնաղբյուր:
18. **Ավերիսյան Լուսինե Արտավազդի**, ծնվ.՝ 1985 թ., արմատները՝ Կան, ԴԱՆ 2013 թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ:
19. **Ավերիսյան Հրաչիկ Հակոբի**, ծնվ.՝ 1929թ., արմատները՝ Իգդիր, ԴԱՆ 2008թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Վերին Արտաշատ:
20. **Բաբազույան Արթուր Արտակի**, ծնվ.՝ 2004 թ., ԴԱՆ 2016 թ, ք. Երևան:
21. **Բաբայան Արեգ Վարդգեսի**, ծնվ.՝ 2003 թ., ԴԱՆ 2014թ., ք. Երևան:
22. **Բաբայան Վիկա Վարդգեսի**, ծնվ.՝ 2006թ, ԴԱՆ 2013թ., ք. Երևան:
23. **Բագրատյան Մխիթար Աշոտի**, ծնվ.՝ 1983թ., արմատները՝ Ալաշկերտ, ԴԱՆ 2011թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան:
24. **Բարսեղյան Վանուշ Գրիգորի**, ծնվ.՝ 1938 թ., ԴԱՆ 2009 թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Թալին, գ. Աշնակ:
25. **Բիչախչյան Վարուժան**, ծնվ.՝ 2003թ., ԴԱՆ 2013թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ:
26. **Գալստյան Հասմիկ Հենրիկի**, ծնվ.՝ 1979թ., ԴԱՆ 2012թ., ք. Երևան:
27. **Գասպարյան Իշխան**, ծնվ.՝ 2003թ., ԴԱՆ 2013թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ:
28. **Գյուրջյան-Թորոսյան Վարդանուշ Բագրատի**, ծնվ.՝ 1918 թ., արմատները՝ Վան, ԴԱՆ 2011թ., Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան:
29. **Գրիգորյան Աբով Երեմի**, ծնվ.՝ 1934թ., արմատները՝ Ալաշկերտ, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Վաղաշեն:
30. **Գրիգորյան Աբրահամ Գալուստի**, ծնվ.՝ 1933թ., արմատները՝ Փերիա գավառ, գ. Ազնավուր, ԴԱՆ 2008թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ջրաշեն:
31. **Գրիգորյան Ալլա Վահանի**, ծնվ.՝ 1998թ., ԴԱՆ 2013թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Փանիկ:
32. **Գրիգորյան Հովհաննես**, ծնվ.՝ 1917թ., արմատները՝ Փերիա գավառ, գ. Ազնավուր, ԴԱՆ 2008թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ջրաշեն:
33. **Գևորգյան Աստղիկ Արմանի**, ծնվ.՝ 2003 թ., ԴԱՆ 2010 թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան:

34. **Գևորգյան Քրիստիանա Արմանի**, ծնվ.՝ 2005թ., ԴԱՆ 2010 թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան:
35. **Թորոսյան Մուկուչ Գրիշայի**, ծնվ.՝ 1956թ., արմատները՝ Բասեն, ԴԱՆ 2009թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Մաստարա:
36. **Խաչատրյան Լիդա Ավետիսի**, ծնվ.՝ 1938թ., արմատները՝ Բայազետ, ԴԱՆ 2010թ., ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, ք. Գավառ:
37. **Խլոյան Հայկարամ Վարդանի**, ծնվ.՝ 1929թ., արմատները՝ Դիադին, ԴԱՆ 2012թ., ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, Վերին Շորժա:
38. **Կարապետյան Նվեր Արտյոմի**, ծնվ.՝ 1930թ., արմատները՝ Վան, գ. Նոր գյուղ, ԴԱՆ 2008թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Աբովյան (Վերին Աղբաշ):
39. **Կարապետյան Վաչագան Հրանտի**, ծնվ.՝ 1959թ., արմատները՝ Դիադին, ԴԱՆ 2012թ., ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, ք. Վարդենիս:
40. **Հակոբյան Անուշ Թոռնիկի**, ծնվ.՝ 1949թ., արմատները՝ Բայազետ, ԴԱՆ 2012թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Աշտարակ:
41. **Հակոբյան Արփենիկ Վարոյի**, ծնվ.՝ 2008թ., ԴԱՆ 2013, ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ:
42. **Հակոբյան Գոհար**, ծնվ.՝ 1981թ., արմատները՝ Բայազետ, գ. Արծափ, ԴԱՆ 2013թ., ՀՀ Կոտայքի մարզ, ք. Հրազդան, գ. Մեղրաձոր:
43. **Հակոբյան Թամար**, ծնվ.՝ 1956թ., արմատները՝ Մուշ, ԴԱՆ 2011թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան:
44. **Հակոբյան Կարեն Արտակի**, ծնվ.՝ 1999 թ., ԴԱՆ 2009 թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան:
45. **Հակոբյան Հասմիկ Էդիկի**, ծնվ.՝ 1998 թ., ԴԱՆ 2011թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան:
46. **Հակոբյան Ռիմա Ժորայի**, ծնվ.՝ 1952թ., ԴԱՆ 2011թ., ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, ք. Մարտունի:
47. **Հակոբյան Սերյոժա Սամվելի**, ծնվ.՝ 2001թ., ԴԱՆ 2011, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Վերին Գետաշեն:

48. **Հակոբյան Սոֆի Արսենի**, ծնվ.՝ 2001 թ., ԴԱՆ 2011 թ., ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Սարուխան:
49. **Հակոբյան Վահրամ Վոլոդյայի**, ծնվ.՝ 1978թ., արմատները՝ Մուշ, ԴԱՆ 2013թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ:
50. **Հակոբյան Վաղինակ Մերուժի**, ծնվ.՝ 1996թ., ԴԱՆ 2010, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Գեղարքունիք:
51. **Հայրապետյան Անուշիկ Տիգրանի**, ծնվ.՝ 2001 թ., ԴԱՆ 2012 թ., Արագածոտնի մարզ, գ. Կարբի:
52. **Հայրապետյան Արևիկ Տիգրանի**, ծնվ.՝ 1999 թ., ԴԱՆ 2012 թ., Արագածոտնի մարզ, գ. Կարբի:
53. **Հայրապետյան Էլֆոնդ Տիգրանի**, ծնվ.՝ 2004 թ., ԴԱՆ 2012 թ., Արագածոտնի մարզ, գ. Կարբի:
54. **Հայրապետյան Կարապետ Բաբկենի**, ծնվ.՝ 2001թ., ԴԱՆ 2012 թ., Արագածոտնի մարզ, գ. Կարբի:
55. **Հայրապետյան Համլետ Բաբկենի**, ծնվ.՝ 2003 թ., ԴԱՆ 2012 թ., Արագածոտնի մարզ, գ. Կարբի:
56. **Հայրապետյան Պարզև Ռուբենի**, ծնվ.՝ 1928թ., արմատները՝ Բայազետ, ԴԱՆ 2012թ., ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Ակունք:
57. **Հարությունյան Անժելա Կարենի**, ծնվ.՝ 2004թ., արմատները՝ Բասեն, ԴԱՆ 2013թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Հառիճ:
58. **Հարությունյան Արշակ Ռզգոյի**, ծնվ.՝ 1926թ., ԴԱՆ 2008թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Աբովյան (Վերին Աղբաշ):
59. **Հարությունյան Գրիշա Ջորիկի**, ծնվ.՝ 2000 թ., արմատները՝ Մոկս, ԴԱՆ 2010 թ., ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, Գավառի տարածաշրջան, գ. Բատիկյան:
60. **Հովհաննիսյան Գոգա Արթուրի**, ծնվ.՝ 1997 թ., արմատները՝ Կան, ԴԱՆ 2013 թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ:
61. **Հովհաննիսյան Էմմա Արթուրի**, ծնվ.՝ 1999թ., ԴԱՆ 2013թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Փանիկ:

62. **Հովհաննիսյան Թագուհի Լևոնի**, ծնվ.՝ 1991թ., արմատները՝ Սևանի ավազան, գ. Ծաղկունք, ԴԱՆ 2014թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ծաղկաշեն:
63. **Հովհաննիսյան Սամվել Ալեքսանի**, ծնվ.՝ 1955թ., արմատները՝ Կան, ԴԱՆ 2013թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Հառիճ:
64. **Հովհաննիսյան Վազգեն Մելքոնի**, ծնվ.՝ 1938թ., արմատները՝ Խնուս գավառ, գ. Արոս, ԴԱՆ 2009թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Կաթնաղբյուր:
65. **Հովսեփյան Ալվարդ Տարոնի**, ծնվ.՝ 1958թ., արմատները՝ Արախչի, ԴԱՆ 2009թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Մաստարա:
66. **Ղարիբյան Նորայր Միրզոյի**, ծնվ.՝ 1946թ., ԴԱՆ 2008թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Մրգավան:
67. **Ղապրյան Անի Արմանի**, ծնվ.՝ 2007թ., արմատները՝ Կան, ԴԱՆ 2013թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ:
68. **Ճգնավորյան Գրիգոր**, ծնվ.՝ 2003թ.:ԴԱՆ 2013թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ:
69. **Ճգնավորյան Նարեկ**, ծնվ.՝ 2005թ., ԴԱՆ 2013թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ:
70. **Մաղոյան Խաժակ Մակիչի**, ծնվ.՝ 1924թ., արմատները՝ Ալաշկերտ, ԴԱՆ 2011թ., ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Վարդենիկ:
71. **Մաթևոսյան Ասյա Հայրապետի**, ծնվ.՝ 1986թ., ԴԱՆ 2010թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան:
72. **Մանուկյան Ժոռա Վարդգեսի**, ծնվ.՝ 1929թ., արմատները՝ Բասեն, ԴԱՆ 2013թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, գ. Հառիճ:
73. **Մանուկյան Հակոբ Արմենի**, ծնվ.՝ 1999 թ., ԴԱՆ 2013թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Դիմիտրով:
74. **Մարգարյան Սոնա Տիգրանի**, ծնվ.՝ 1985թ., ԴԱՆ 2011թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Թթու ջուր:
75. **Մելիքյան Լիլիթ Ֆերիդոնի**, ծնվ.՝ 1996 թ., ԴԱՆ 2011թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան:

76. **Մելիքյան Ռաֆիկ Գերասիմի**, ծնվ.՝ 1930 թ., արմատները՝ Մուշ, ԴԱՆ 2011թ.,  
 ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան:
77. **Մեհրաբյան Էկա Արսենի**, ծնվ.՝ 2002 թ., ԴԱՆ 2010թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, ք.  
 Գյումրի:
78. **Մխիթարյան Գագիկ Մնասի**, ծնվ.՝ 1949թ., արմատները՝ Ալաշկերտ, ԴԱՆ  
 2011թ., ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Վաղաշեն:
79. **Մկրտչյան Թելման Մինասի**, ծնվ.՝ 1933 թ., ԴԱՆ 2009թ., ՀՀ Արագածոտնի  
 մարզ, ք. Թալին:
80. **Մկրտչյան Մաքսիմ Վարդգեսի**, ծնվ.՝ 1950թ., արմատները՝ Ալաշկերտ, ԴԱՆ  
 2011, ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Վաղաշեն:
81. **Մկրտչյան Պարզև Սաշայի**, ծնվ.՝ 1997թ., ԴԱՆ 2010, ՀՀ Գեղարքունիքի  
 մարզ, գ. Գեղարքունիք:
82. **Մկրտչյան Սուրեն Հովհաննեսի**, ծնվ.՝ 1942թ., արմատները՝ Արդահան, ԴԱՆ  
 2009թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Մաստարա:
83. **Մկրտչյան Վեռա Արամի**, ծնվ.՝ 1935 թ., ԴԱՆ 2009 թ., ՀՀ Արագածոտնի  
 մարզ, ք. Թալին:
84. **Մովսիսյան Գերասիմ Թովմասի**, ծնվ.՝ 1928թ., արմատները՝ Սպահան, գ.  
 Քյազազ, ԴԱՆ 2008թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ջրաշեն:
85. **Մուխայան Հայկուհի Ռաֆիկի**, ծնվ.՝ 1994 թ., արմատները՝ հայրը՝ Բայազետ,  
 մայրը՝ Մուշ, ԴԱՆ 2012թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Աշտարակ:
86. **Նահապետյան Գևորգ**, ծնվ.՝ 1956թ., արմատները՝ Վան, ԴԱՆ 2008թ., ՀՀ  
 Արարատի մարզ, գ. Արարատ:
87. **Շակարյան Սարգիս**, ծնվ.՝ 2005թ., ԴԱՆ 2013թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Արթիկ:
88. **Շահվերդյան Հարություն Սեդրակի**, արմատները՝ Պարսկաստանի  
 Սուլթանաբադի շրջան, գ. Բուլվարի Շահվալա, ծնվ.՝ 1920թ., ԴԱՆ 2008թ., ՀՀ  
 Արարատի մարզ, գ. Ջրաշեն:
89. **Շեկիկյան Աշոֆ Վարազդարի**, ծնվ.՝ 1948թ., արմատները՝ Սասունի Խուրթ գա-  
 վառ, գ. Քնոտ, ԴԱՆ 2009թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Աշնակ:
90. Շենգավիթ համայնքի № 146 մանկապարտեզ, ԴԱՆ 2013թ., ք. Երևան:



91. **Շմավոնյան Մկրտիչ Պապանի**, ծնվ.՝ 1931թ., արմատները՝ Սուլթանաբադի շրջան, գ. Փոչստան, ԴԱՆ 2008թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան:
92. **Ոսկանյան Հերիքնազ Գուրգենի**, ծնվ.՝ 1961թ., ԴԱՆ 2011թ., ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, ք. Մարտունի:
93. **Պարույրյան Մարիամ Արարապի**, ծնվ.՝ 1983թ., արմատները՝ Բիթլիս, ԴԱՆ 2011, ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան:
94. **Պետրոսյան Էդիկ Հակոբի**, ծնվ.՝ 2006 թ., ԴԱՆ 2011թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Թթու ջուր:
95. **Պողոսյան Գոռ Ռազմիկի**, ծնվ.՝ 2003 թ., արմատները՝ Խոյ, ԴԱՆ 2014 թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Ազատավան:
96. **Պուխա Միլենա Արմենի**, ծնվ.՝ 2005 թ., ԴԱՆ 2011թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Թթու ջուր:
97. **Սայադյան Արման Արկադիի**, ծնվ.՝ 2007 թ., ԴԱՆ 2013թ., ՀՀ Արարատի մարզ, ք. Արտաշատ:
98. **Սահակյան Վարազդապ Վարդանի**, ծնվ.՝ 1998 թ., ԴԱՆ 2010 թ., ՀՀ Շիրակի մարզ, ք. Գյումրի:
99. **Սարգսյան Մխիթար Մանուկի**, ծնվ.՝ 1924 թ., արմատները՝ Սասուն գավառ, գ. Փիրշենք, ԴԱՆ 2009 թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Աշնակ:
100. **Վարդանյան Ալվինա**, ծնվ.՝ 2002 թ., ԴԱՆ 2012 թ., Արագածոտնի մարզ, գ. Կարբի:
101. **Վարդանյան Յուրո Վարդանի**, ծնվ.՝ 1931թ., ԴԱՆ 2009թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, գ. Մաստարա:
102. **Վարդանյան Նահրի Ամրայի**, ծնվ.՝ 1999 թ., ԴԱՆ 2010 թ., ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, Գավառի տարածաշրջան, գ. Բատիկյան:
103. **Վարդանյան Վահրամ**, ծնվ.՝ 2000 թ., ԴԱՆ 2012 թ., Արագածոտնի մարզ, ք. Աշտարակ, գ. Կարբի:
104. **Վարդանյան Ֆոն Դերենիկի**, ծնվ.՝ 1941թ., արմատները՝ Բայազետ, ԴԱՆ 2010թ., ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Սարուխան:

105. **Ումրշարյան Խաչիկ Բալաբեկի**, ծնվ.՝ 1925թ., արմատները՝ Մուշ, ԴԱՆ 2010թ., ՀՀ Գեղարքունիքի մարզ, գ. Գեղարքունիք:
106. **Քամայյան Միրզա Միքայելի**, ծնվ.՝ 1934 թ., արմատները՝ Պարսկաստանի Սուլթանաբադի շրջան, գ. Փոչստան, ԴԱՆ 2008թ., ՀՀ Արարատի մարզ, գ. Բերքանուշ:
107. **Քամայյան Տաթևիկ Միքայելի**, ծնվ.՝ 1984թ., արմատները՝ Պարսկաստանի Սուլթանաբադի շրջան, գ. Փոչստան, ԴԱՆ 2006 թ., ՀՀ Արարատի մարզ, Արտաշատի տարածաշրջան, գ. Բերքանուշ:
108. **Քոչարյան Գևորգ Գուրգենի**, ծնվ.՝ 1955 թ., ԴԱՆ 2011 թ., ՀՀ Արագածոտնի մարզ, ք. Ապարան:
109. **Օհանյան Փիրուզա Ռաֆիկի**, ծնվ.՝ 1969 թ., արմատները՝ Արծափ, ԴԱՆ 2012 թ., ՀՀ Արարատի մարզ, Արտաշատի տարածաշրջան, գ. Մխչյան:
110. **Օհանյան Հերիքնազ Վարուժանի**, ծնվ.՝ 1986թ., արմատները՝ Արծափ, ԴԱՆ 2016, ք. Երևան:

3. ՀԵՏԱԶՈՏՎԱԾ ՄԱՐԶԵՐԻ ԵՎ ԲՆԱԿԱՎԱՅՐԵՐԻ ՑԱՆԿ

N	ՄԱՐԶ	№	ՔԱՂԱՔ
1	<b>ԵՐԵՎԱՆ</b>	1	
2	<b>Արագածոտն</b>		<b>ՔԱՂԱՔ</b>
		2	Աշտարակ
		3	Ապարան
		4	Թալին
			<b>ԳՅՈՒՂ</b>
		5	Աշնակ
		6	Զովասար
		7	Թթու ջուր
		8	Կաթնաղբյուր
		9	Կարբի
		10	Մաստարա
3	<b>Արարատ</b>		<b>ՔԱՂԱՔ</b>
		11	Արտաշատ
			<b>ԳՅՈՒՂ</b>
		12	Աբովյան (Վերին Աղբաշ)
		13	Ազատավան
		14	Այգեպատ
		15	Արարատ
		16	Արևշատ
		17	Բերքանուշ
		18	Դիմիտրով
		19	Ծաղկաշեն
		20	Մխչյան
		21	Մրգավան
		22	Զրաշեն

		23	Վերին Արտաշատ
4	<b>Գեղարքունիք</b>		<b>ՔԱՂԱՔ</b>
		24	Գավառ
		25	Մարտունի
		26	Վարդենիս
			<b>ԳՅՈՒՂ</b>
		27	Ակունք
		28	Բատիկյան
		29	Գեղարքունիք
		30	Սարուխան
		31	Վաղաշեն
		32	Վարդենիկ
		33	Վերին Գետաշեն
		34	Վերին Շորժա
5	<b>ԿՈՏԱՅՔ</b>		<b>ԳՅՈՒՂ</b>
		35	Մեղրաձոր
6	<b>Շիրակ</b>		<b>ՔԱՂԱՔ</b>
		36	Արթիկ
		37	Գյումրի
			<b>ԳՅՈՒՂ</b>
		38	Հառիճ
		39	Սառնաղբյուր
		40	Փանիկ

Ընդհանուր առմամբ՝ ՀՀ 6 մարզի 40 բնակավայր

Որից՝

Քաղաքային - 10

Գյուղական - 30

#### 4. ՏԵՐԸՆԴԵՁ. ԱՎԱՆԴԱԿԱՆ ՍՅՈՒԺԵՌՎ ՀԱՄԱԿԱՐԳՉԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ՄՇԱԿՄԱՆ ՓՈՐՁ-ԱՌԱՋԱՐԿ

Ժամանակակից համակարգչային ծրագրերն ու խաղերը, ինչպես նշել ենք, խաղացողի, հատկապես երեխայի հոգեբանության վրա կարող են թողնել ինչպես բացասական, այնպես էլ դրական ազդեցություն: Համացանցում ամենատարբեր միջոցներով (հոդված, միջոցառում, հաղորդումներ և այլն) ավանդական դաստիարակության ձևերին, անցյալի փորձի ու արժեքների վերաիմաստավորման մասին շատ է խոսվում: Սակայն համակարգչային խաղի ձևով այն ներկայացվում է առաջին անգամ: Գաղտնիք չէ, որ համակարգչային խաղերը կառուցված են բացառապես օտար՝ հիմնականում ամերիկյան մտածելակերպին համապատասխան՝ սկսած սյուժեից, մինչև կերպարները, գրաֆիկական ձևավորումը, բնապատկերները և այլն:

Տեսողնդառաջ ավանդական տոնի օրինակով փորձենք տալ համակարգչային խաղի փորձ-առաջարկ:

Խաղը նախատեսված է համակարգիչներում և կայքերում խաղալու համար:

**Տարածաշրջան** (ամեն տարածաշրջանն իր տարազային համալիրով)

1. *Արցախ* (Ղարաբաղ)
2. *Ջավախք*
3. *Հին Ջուղա*
4. *Հարք* (տարածաշրջանների շարքը կարելի է ավելացնել):

**Կերպարներ** (յուրաքանչյուրն իր սեռա-տարիքային տարազով).

1. Հերոսուհի-իր տարածաշրջանի հարսանեկան զգեստով՝ առանց գլխի հարդարանքի և զոզնոցի:
2. Հերոս- իր տարածաշրջանի տարազով՝ առանց գոտու և գլխարկի
3. Սկեսուր- իր տարածաշրջանի կնոջ տարազով:
4. Կան նաև այլ կերպարներ, որոնք խաղի մեջ դրվագային են (քահանա, երեխաներ, փեսայի ընկերներ, ժողովուրդ՝ համապատասխան հագուստով):

**Ընդհանուր ակնարկ.**

*Արցախի* տարբերակն ընտրելիս խաղացողը գիհու ճյուղերը դարսում է խաչաձև, իսկ

վերևը՝ քառանկյունի: Նորապսակները խարույկին են մոտեցնում վառած մոմերը և վառում խարույկը<sup>392</sup> :

*Ջավախքի* տարբերակում հարսն ու փեսան մի ձեռքով միմյանց բռնած, մյուս ձեռքերին՝ զույգ մոմեր, հարսի կողքին սանամայրը, իսկ փեսայի կողքին՝ կնքահայրը, երեք անգամ պտտվում էին խարույկի շուրջը, ապա միայն՝ թռչում խարույկի վրայից<sup>393</sup>:

*Հին Ջուղայի* տարբերակով, խարույկը վառում են տանիքին և երբ տանիքին վառած դեզի վրայով նորապսակները թռնում են, նրանց բարեկամները (տարազներով) նվիրում են գոտի, գդակ, թաշկինակ և այլն: Ընծաները, որը խոնջա էր կոչվում, հիմնականում ուղղարկում են երեխաների միջոցով<sup>394</sup>:

*Հարքի* դեպքում խարույկը վառում էին երիտասարդները՝ հատուկ այդ տոնի համար պահված ցորենի կապոցներով<sup>395</sup>:

Բոլոր տարածաշրջանների համար բնութագրական է ցորենից, գարուց, կորեկից, ոսպից ու սիսեռից պատրաստված աղանձը, ավանդական խեծաղը (կամ՝ խեծախը), որը ձեռք բերելու համար խաղացողը պետք է հաղթահարի որոշակի փորձություն:

### **Խաղի ընթացքը.**

#### *Փուլ առաջին*

Կենտրոնում փայտերի կույտ է, շրջանաձև կանգնած է ժողովուրդը: Հերոսը պետք է հավաքի փայտի կտորները, որը օդ են գցում փեսայի ընկերները, իսկ աղջիկ-կերպարը պետք է հավաքի օդ նետվող եգիպտացորենի պայթեցրած հատիկները, որը նետում է սկեսուրը: Ամեն հատիկ կամ փայտ հավաքելուց հետո կերպարները ստանում են, ասենք, 1000 միավոր, որից հետո միայն աղջիկը ստանում է գոգնոցը, իսկ տղայի դեպքում՝ փայտն ավելանում է խարույկի կույտին: Հարկ է նշել, որ օդ նետվող առարկաների հետ մեկտեղ նետվում են նաև քարեր, որոնցից պետք է հերոսը խույս տա, հակառակ դեպքում «մահանում է» և խաղը սկսվում է սկզբից:

#### *Փուլ երկրորդ*

Այս փուլը սկսվում է ավելի արագ ռիթմով: Գալիս է սկեսուրը կամ փեսայի ընկերները, և կրկնվում են նույն գործողությունները: Փորձությունները հաղթահարելուց հետո

<sup>392</sup> *Սյր. Լիսիցյան*, Լեռնային Ղարաբաղի հայերը (ազգագրական ակնարկ), ՀԱԲ, հ. 12, Երևան, 1981, էջ 70:

<sup>393</sup> *Ե. Լալայեան*, Ջալախք, ԱՀ, Թիֆլիս, 1897, գիրք Բ, էջ 264:

<sup>394</sup> *Քաջբերունի*, Հայկական սովորություններ, Տոներ, ԱՀ, Թիֆլիս, 1901, գիրք 7-8, էջ 121:

<sup>395</sup> *Բենսե*, Բուլանըխ կամ Հարք գաւառ, ԱՀ, Թիֆլիս, 1900, գիրք 2, էջ 60:

միայն վառվում է խարույկը:

*Փուլ երրորդ*

Հերոսները դառնում են հարս ու փեսա: Սկսում են պտտվել կրակի շուրջ: Կրակի միջից քարեր են վեր թռչում, հերոսը՝ հարսը կամ փեսան, նախ պետք է թռչի կրակի վրայից՝ առանց քարերին դիպչելու: Դիպչելու դեպքում խաղը սկսվում է տվյալ փուլից: Եթե հերոսը հաղթահարում է, ստանում է որոշակի միավոր և խաղը շարունակվում է:

*Փուլ չորրորդ*

Սկզբունքը երրորդ փուլի պայմաններն են, սակայն կրակն ավելի բարձր է, և հերոսը պետք է կարողանա թռչել կրակի վրայից՝ առանց վնասվելու կամ քարերին դիպչելու: Եթե հաղթահարվում է, անցնում են հինգերորդ փուլին: Այս փուլի ժամանակ պարզվում է կարող է լինել *աղանձը* կամ *խեժաղը*, որը ձեռք բերելու համար պետք է անցնեն փորձությունների միջով, օրինակ՝ կարելի է հավաքել օդ նետվող ցորենը, գարին, կորեկը, ոսպն ու սիսեռը: Խաղացողի համար իր նախընտրած բնակավայրի տեղն ու դիրքը հստակ պատկերացնելու համար կարելի է բնակավայրերը տեղադրել քարտեզի վրա, որտեղից խաղացողը կարող է հղումով մուտք գործել իր նախընտրած բնակավայր: Այն բնակավայրերը, որոնք խաղում ներառված են, կարելի է քարտեզի վրա մգացնել:

Խաղի մեջ շեշտը կարելի է դնել տարազային նմուշների մանրամասն նկարագրությունների և տոնը բնութագրող այլ երևույթների՝ խարույկի, աղանձի պատրաստման վրա, ինչը խաղացողի մոտ կլուծի հետևյալ խնդիրները.

1. Տոնին ծանոթանալը, տոնի զանգվածայնությանը ևն,
2. Տոնի ճանաչում՝ ըստ գավառական առանձնահատկությունների,
3. Սովորույթների պահպանում,
4. Ավանդական տարազի հանրահռչակում՝ ըստ գավառների և այլն: